

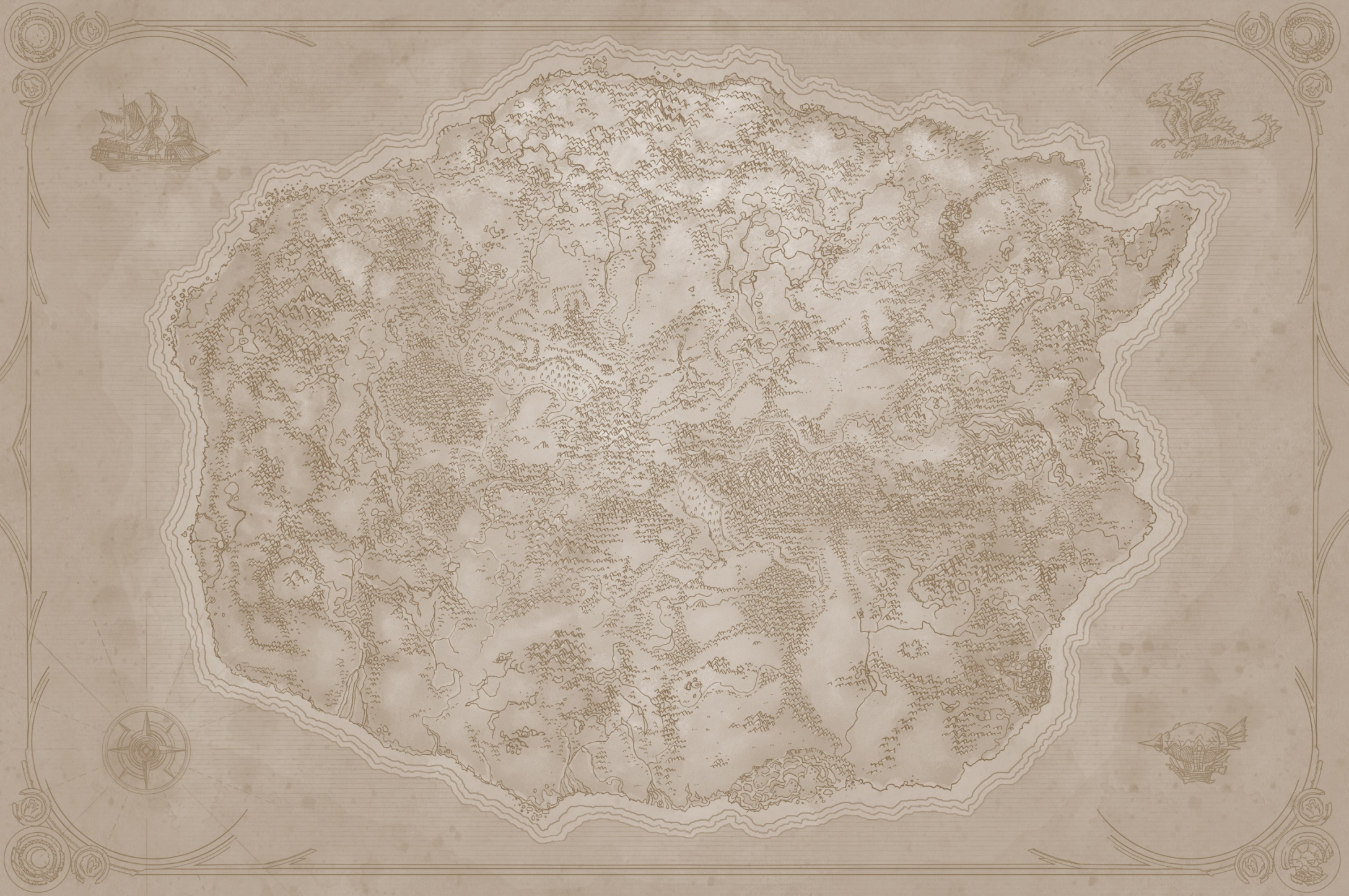
# WORLD OF WARCRAFT

CRÓNICAS



VOLUMEN I











VOLUMEN I



CRÓNICAS



# AGRADECIMIENTO

Un cordial agradecimiento a Marvin por la excelente edición que le dio a este libro.

Búscanos en google o facebook como Traduciendo a Blizzard para descargar más novelas y cómics.



VOLUMEN I



CRÓNICAS: VOLUMEN I

*Escrito por*

CHRIS METZEN, MATT BURNS  
y ROBERT BROOKS

*Ilustrado por*

PETER C. LEE

*Arte adicional por*

JOSEPH LACROIX

*Editado por*

HUSSERL MARVIN





# PREFACIO

Ser testigo de cómo el universo de Warcraft crecía y tomaba forma a lo largo de los últimos veinte años, aproximadamente, ha sido increíble. Lo que empezó como un juego relativamente sencillo se ha convertido en un mundo dinámico y perdurable por mérito propio. Un mundo que recibe las visitas diarias de millones de jugadores de todo el planeta.

Desde sus orígenes, el mundo de Azeroth existe gracias a la colaboración de cientos de técnicos, diseñadores, artistas y guionistas. Es el producto de muchas manos de gran talento y voces de gran pasión unidas en la creación de un mundo con unas temáticas, una caracterización y unos detalles tan ricos que... *bueno...* te dan ganas de ponerte tus increíbles botas de patear traseros +6 y darlo todo por defenderlo.

Uno de los elementos más importantes del juego es su *historia*. La extensa trama de Warcraft es una intrincada maraña de mitos, leyendas y acontecimientos transcendentales que contextualizan firmemente las heroicas hazañas de los jugadores que comparten este mundo en constante expansión.

Veinte años de narrativa. Decenas de miles de escenas, personajes, razas y monstruos que conforman un denso estrato de ideas y conceptos a lo largo del tiempo. Este libro —*esta crónica*— pretende aunar todos estos elementos y reforzar la narrativa global que yace en el corazón de Warcraft. Es la oportunidad perfecta para unir los cabos sueltos de las tramas y pulir las impurezas de esta historia ficticia.



Finalmente, este enorme producto editorial (y ampliamente *geek*) nos proporciona una perspectiva única de los temas y conflictos recurrentes de Warcraft:

*Cómo las sociedades se enfrentan antes de percibir una humanidad común a ambas...*

*Cómo los héroes más honestos y bienintencionados a menudo sucumben a la tentación del poder...*

*Cómo rehusar responsabilizarse de los errores del pasado puede traer la miseria al presente...*

Estos son solo algunos de los motivos que conforman el tapiz compartido de la gran historia de Azeroth, expresado a través de culturas, individuos y facciones dispares a lo largo de periodos de tiempo de proporciones míticas. *Ciclos dentro de ciclos...*

Esta revisión exhaustiva nos permite vislumbrar más claramente los peligrosos aunque gloriosos horizontes que nos aguardan. E incluso ante tanta... *historia...* ¡estoy seguro de que la aventura no ha hecho más que empezar!

*Chris Metzen*

Vicepresidente sénior, Desarrollo de la Historia de la Franquicia

*Blizzard Entertainment*

*Agosto de 2015.*

# INTRODUCCIONES

Corría el año 2,000 cuando entré en contacto por primera vez con el mundo de Azeroth. Blizzard Entertainment buscaba un autor que convirtiera la trama de *Warcraft Adventures: Lord of the Clans* en una novela. Me dieron seis semanas para escribir un libro ambientado en un mundo que me resultaba completamente ajeno. Gracias al infatigable apoyo y entusiasmo de Chris Metzen (siempre disponible para responder preguntas perentorias como «¿De qué color es la sangre de los orcos?»), aquellas seis semanas establecieron los cimientos de una relación laboral que hoy en día continúa suscitando en mí felicidad, aventura, diversión pura y magia constantes,

Tras escribir *Lord of the Clans* me enamoré tanto de Azeroth que aprendía jugar a mi primer videojuego —*World of Warcraft*— solo para poder pasar más tiempo allí. Y pronto, todos visitaremos Azeroth en un medio completamente distinto: el reino del cine.

Mientras tanto, mi intención, como la de todos los lectores de este libro, es arrebujaarme junto a esta hermosa y exhaustiva historia de un mundo vívidamente imaginativo que aún consigue engancharme, a pesar de que llevo jugando a *WoW* casi desde su lanzamiento y he escrito ocho novelas ambientadas en las fronteras de Azeroth (bueno, casi... en una me trasladé a Draenor). Siempre hay algo nuevo que aprender, un personaje nuevo que conocer y una nueva historia que contar. Es como reencontrarse con un viejo amigo.

Espero que ustedes se sientan igual.



«¡Por Azeroth!»

*Christie Golden*

Cuando me pidieron que escribiera para Warcraft, el juego ya se había convertido en un auténtico fenómeno, pero dudo que siquiera los altos cargos de Blizzard se esperaran que fuera a causar tal sensación mundial tan solo un par de años más tarde.

He tenido la suerte de pertenecer a este género desde el bombazo de la *Dragpnlance* —*The Legend of Huma* fue la primera novela no escrita por Margaret Weis y Tracy Hickman— y me maravillaba al contemplar a las legiones de leales fans en las sesiones de firmas y en la Gen Con. También escribí mi propia serie, *The Dragonrealm*, que cuenta con sus propios seguidores incansables. Sin embargo, nada es comparable a lo que experimenté cuando mi novela *Warcraft: Day of the Dragon* se publicó en 2001. La reacción fue tan arrolladora como inmediata. El cariño de los lectores me llegó desde todos los rincones del mundo, una muestra del nivel de compromiso que los aficionados a *Warcraft* harían alcanzado.

Además, durante la última década, dicho compromiso no ha hecho más que aumentar. Azeroth es un mundo muy rico y auténtico, por lo que no resulta sorprendente que millones de personas lo disfruten y además continúen regresando. Ha sido todo un placer para mí formar parte de este fenómeno y aportar mis historias —y personajes— a la ya completa historia de Azeroth, una historia que continúa creciendo.

Una historia que pronto necesitará de un volumen 2.

*Richard A. Knaak*





LUZ

SAGRADO

LOS NAARU

VIDA

DESORDEN

NATURALEZA

VILEZA

DIOSES SALVAJES

ESPIRITU

FUEGO

LA LEGIÓN ARDIENTE

SUÑO ESMERALDA

AGUA

REALIDAD

AIRE

TIERRAS SOMBRIAS

LOS TITANES

NO MUERTOS

ARCANO

TIERRA

PUTREFACCIÓN

NIGROMÁNTICA

ORDEN

DIOSES ANTIGUOS

MUERTE

LOS SEÑORES DEL VACÍO

SOMBRA (VACÍO)

SOMBRA



# INTRODUCCION: COSMOLOGÍA

*Azeroth no es más que un pequeño mundo en un vasto universo. Un reino repleto de magia y seres de gran poder. Desde el amanecer de los tiempos, estas fuerzas han ejercido su influencia sobre Azeroth y el cosmos colindante, impulsando a las estrellas en el firmamento y dirigiendo el destino de incontables mundos y civilizaciones mortales...*

# LAS FUERZAS CÓSMICAS

## LUZ Y SOMBRA

La Luz y la Sombra son las fuerzas más primigenias de la existencia. A pesar de su naturaleza inherentemente antagónica, están ligadas a escala cósmica y una no puede existir sin la otra.

La Luz y la Sombra puras existen más allá de la frontera de la realidad, pero su presencia se deja notar en el universo físico. La Luz se manifiesta como magia sagrada, mientras que la Sombra (también conocida como «el Vacío») aparece como magia oscura.

## VIDA Y MUERTE

Las fuerzas de la Vida y la Muerte gobiernan la existencia de todos los seres que habitan el universo físico. Las energías de la Vida, conocidas comúnmente como magia de la Naturaleza, fomentan el crecimiento y la regeneración en todas las cosas. La Muerte, en cambio, se manifiesta como magia nigromántica y ejerce de contrapunto a la Vida. Es una fuerza inmutable que siembra la



desesperación en el corazón de los mortales y empuja la existencia hacia la decadencia entrópica y el olvido final.

## ORDEN Y DESORDEN

Las fuerzas del Orden y el Desorden gobiernan los sistemas cósmicos del universo físico. El Orden se manifiesta más comúnmente en la realidad como magia Arcana. Esta energía es volátil por naturaleza, y esgrimir su poder requiere de gran concentración y precisión— Por el contrario, el Desorden se manifiesta como la destructiva magia vil. Esta salvaje energía es extremadamente adictiva y se alimenta drenando la fuerza vital de los seres vivos.

## LOS ELEMENTOS

Los elementos de fuego, aire, tierra y agua son las piezas primordiales que conforman toda la materia del universo físico. Desde tiempos inmemoriales, las culturas chamánicas han buscado vivir en armonía con los elementos o dominarlos y someterlos a su voluntad. Para ello, invocan a las fuerzas primigenias del Espíritu y la Putrefacción. Aquellos que buscan traer el equilibrio a los elementos convocan al Espíritu (conocido a veces como el «Quinto elemento» por los chamanes, o el «Chi» por los monjes), mientras que la Putrefacción es la herramienta de los chamanes que ansían subyugar los elementos y emplearlos como armas.

## DUALIDAD ELEMENTAL

*Muchas culturas chamánicas han descubierto que los elementos pueden influir en ciertos estados emocionales. Por este motivo, los mortales a menudo asocian los elementos con diferentes sentimientos, tanto positivos como negativos.*

### FUEGO

*Rasgo Positivo: Pasión  
Rasgo Negativo: Furia*

### TIERRA

*Rasgo Positivo: Estabilidad  
Rasgo Negativo: Obstinado*

### ESPÍRITU

*Rasgo Positivo: Valor  
Rasgo Negativo: Ingenuidad*

### AIRE

*Rasgo Positivo: Astucia  
Rasgo Negativo: Locura*

### AGUA

*Rasgo Positivo: Tranquilidad  
Rasgo Negativo: Indecisión*

### PUTREFACCIÓN

*Rasgo Positivo: Eficiencia  
Rasgo Negativo: Crueldad*



# PLANOS DE EXISTENCIA

## LA GRAN OSCURIDAD DEL MÁS ALLÁ

La Gran Oscuridad del Más Allá representa el universo físico. Es un reino vivo e infinito, repleto de innumerables estrellas, mundos y civilizaciones mortales.

Azeroth —el mundo de Warcraft— no es más que uno de los innumerables mundos que vagan a través de la enormidad de la Gran Oscuridad del Más Allá.

## EL VACÍO ABISAL

El Vacío Abisal es una dimensión astral paralela a la Gran Oscuridad del Más Allá. Allí, en la frontera de El Vacío Abisal, las fuerzas de la Luz y la Sombra se entremezclan, sumiendo este reino en un conflicto permanente. En ocasiones, las volátiles magias que permean El Vacío Abisal se filtran al universo físico, deformando la realidad hasta límites insospechados.

## EL SUEÑO ESMERALDA

El Sueño Esmeralda es un reino etéreo de espíritus y naturaleza indómita que existe paralelo al mundo de Azeroth. Increíbles criaturas conocidas como los guardianes forjaron el Sueño Esmeralda para que sirviera como mapa evolutivo para la fauna y flora de Azeroth. Los dos reinos están ligados, son uno: según florece y se marchita la vida en el mundo físico, las energías espirituales que impregnan el Sueño Esmeralda evolucionan a la par. A pesar de su vínculo con el mundo real, el Sueño Esmeralda es un lugar extraño y ajeno para la mayoría de mentes mortales. Sin embargo, algunas de estas mentes son capaces, mediante la canalización de la magia drúidica, de visitar el Sueño Esmeralda en un vuelo onírico y navegar por él de forma consciente. Sus pensamientos pueden moldear y afectar a porciones de este verde y frondoso mundo espiritual, pero las huellas que los viajeros dejan a su paso nunca son permanentes.

En los caminos del sueño, el tiempo y las distancias son mutables. Los espíritus fluyen como vientos sentientes a través de exuberantes bosques primigenios siempre cambiantes. Lo que en un momento parece tangible deja de serlo instantes después, y muchos elementos del paisaje aparentemente inalterables se transforman en un abrir y cerrar de ojos.



# LAS TIERRAS SOMBRÍAS

Al igual que el Sueño Esmeralda, las Tierras Sombrías están conectadas de forma tangencial al mundo de Azeroth. Pero mientras el Sueño Esmeralda representa la vida, las Tierras Sombrías representan la muerte. Son un conjunto de horripilantes reinos tomados por la putrefacción, planos espirituales laberínticos anegados con las almas de los que han abandonado el mundo de los vivos. El origen de las Tierras Sombrías es incierto, pero existen desde el mismo momento en que apareció la vida en el universo físico. Muchos creen que las almas de los mortales son atraídas a este lugar oscuro al partir y que aquí permanecen durante toda la eternidad dentro de los helados confines de las Tierras Sombrías.



# MORADORES DEL COSMOS

## LOS SEÑORES DEL VACIO

Los señores del Vacío son entidades monstruosas compuestas por energía oscura pura. Estas criaturas son crueles e inclementes más allá de la comprensión de los mortales. Compelidos por un hambre insaciable, los señores del Vacío ansían devorar toda la materia y la energía del universo físico.

En su estado natural, los señores del Vacío existen fuera de la realidad. Únicamente los más poderosos de entre ellos pueden manifestarse en el mundo real, aunque solo durante un tiempo limitado. Para mantener su presencia en la realidad, los señores del Vacío necesitan consumir ingentes cantidades de materia y energía.

## LOS NAARU

Los naaru son criaturas benevolentes hechas de energía sagrada consciente. Con toda probabilidad, son la expresión más pura de la Luz que existe en la Gran Oscuridad del Más Allá. Los naaru han prometido traer la paz y la esperanza a todas las civilizaciones

mortales y contener las oscuras fuerzas del Vacío que tratan de destruir la creación.

## LOS TITANES

Los titanes son colosales criaturas deiformes hechas de la materia primordial de la que nació el universo. Vagan por el cosmos como mundos andantes, imbuidos con la energía pura de la creación. Los titanes emplean esta increíble energía para encontrar y despertar a otros de su especie que aún duermen en los rincones más remotos de la Gran Oscuridad.

## LA LEGIÓN ARDIENTE

La Legión Ardiente es la fuerza más destructiva de la Gran Oscuridad del Más. Allá. El titán caído Sargerass creó este vasto ejército demoníaco para arrasarlo con toda creación. La Legión Ardiente viaja de mundo en mundo destruyendo todo a su paso con su devastadora magia vil. Nadie sabe con exactitud cuántos mundos y civilizaciones mortales han perecido a manos de estos demonios y su sacrílega Cruzada Ardiente.

Los demonios que infestan las filas de la Legión Ardiente son altamente resistentes. Como sus espíritus están vinculados a El Vacío Abisal, resulta extremadamente difícil destruirlos de forma permanente. Cuando uno de ellos muere en el universo físico, su espíritu regresa a El Vacío para manifestarse de nuevo en un nuevo cuerpo. Para acabar definitivamente con el espíritu de un demonio, es necesario destruir a la criatura en El Vacío Abisal mismo, en



lugares del mundo real impregnados de la influencia del Vacío o en las zonas inundadas por las energías de la Legión Ardiente.

## LOS DIOSES ANTIGUOS

Los dioses antiguos son manifestaciones físicas del Vacío. Son encarnaciones de pesadilla: montañas de carne pútrida y tentáculos espasmódicos que crecen como tumores en los mundos que puebla la Gran Oscuridad. Estos entes malignos sirven a los señores del Vacío y existen con el único fin de transformar los mundos que infectan en nidos de desesperación y muerte.

## LOS DIOSES SALVAJES

Los dioses salvajes son manifestaciones primordiales de la vida y la naturaleza. Los dioses salvajes habitan en el mundo físico de Azeroth, pero sus espíritus están ligados al etéreo Sueño Esmeralda. Muchos de los dioses salvajes se manifiestan bajo la forma de animales gigantescos como lobos, osos, tigres o aves.

## LOS ESPÍRITUS ELEMENTALES

Los espíritus elementales son criaturas primitivas y caóticas de fuego, tierra, aire o agua. Fueron algunas de las primeras criaturas sentientes en poblar los jóvenes mundos del universo naciente y se manifiestan bajo una infinidad de formas y tamaños. Cada una de

estas criaturas tiene una personalidad y un temperamento únicos, ambos marcados por el elemento del espíritu.

La presencia del quinto elemento —Espíritu— también afecta a la disposición de estos seres.

Un mundo sobresaturado de Espíritu puede generar elementales pasivos y faltos de poder físico, mientras que un mundo con poco Espíritu puede dar nacimiento a elementales agresivos y muy destructivos.

## LOS NO-MUERTOS

Los no-muertos son mortales que fallecieron y quedaron atrapados entre la vida y la muerte. Estos trágicos seres obtienen su poder de las fuerzas nigrománticas que impregnan el universo. La mayoría de los no-muertos están impulsados por la venganza y el odio, que les lleva a destruir aquello que han perdido para siempre: la vida.







CAPÍTULO I  
**MITOS**



CAPÍTULO I  
**MITOS**

## ORÍGENES

Antes del inicio de la vida, antes incluso de que el cosmos tomara forma, existía la Luz... y existía el Vacío. Libre de las restricciones del tiempo y el espacio, la Luz se extendía por toda la existencia con la forma de un infinito océano prismático. Grandes torrentes de energía viviente se desbordaban por sus profundidades refractarias con movimientos que conjuraban sinfonías de felicidad y esperanza. El océano de la Luz era dinámico y siempre cambiante. Pero al expandirse, algunas de sus energías se desvanecían o se apagaban, dejando tras de sí reductos de fría nada. De la ausencia de la Luz en estos espacios se gestó un nuevo poder a la existencia.

Este poder era el Vacío, una oscura fuerza vampírica dispuesta a devorar toda energía, a retorcer la creación hasta que se destripe a sí misma. El Vacío pronto creció y expandió su influencia, enfrentándose a las ondulantes oleadas de la Luz. La creciente

tensión entre estas dos energías opuestas pero irremediabilmente inseparables generó una serie de catastróficas explosiones que desgarraron el tejido de la realidad y dieron a luz a un nuevo reino.

En aquel instante nacía el universo físico.

Las energías liberadas por el choque entre la Luz y el Vacío, convertidas en materia pura, recorrieron el cosmos naciente, entremezclándose en el caos hasta formar un sinnúmero de mundos primordiales. Durante largas épocas, este universo en constante expansión —la Gran Oscuridad del Más Allá— hervía en una vorágine de fuego y magia.

Las energías más inestables se fusionaron en una dimensión astral conocida como El Vacío Abisal. La Luz y el Vacío entrechocaron y sangraron juntos en los límites de este reino, abocándolo al desconcierto. Aunque estaba tangencialmente vinculado a la Gran Oscuridad del Más Allá, El Vacío Abisal existía en el exterior de las fronteras del universo físico. Aun así, ocasionalmente las volátiles energías de El Vacío Abisal rasgaban el velo de la Gran Oscuridad, inundando la realidad y retorciendo la creación.

El cataclísmico nacimiento del cosmos también diseminó fragmentos de Luz por toda la realidad. Dichos fragmentos insuflaron la materia de miríadas de mundos con la chispa de la vida, creando criaturas de una maravillosa y terrible diversidad.

Las formas de vida más comunes en aparecer fueron los espíritus elementales, seres primordiales de fuego, agua, tierra y aire. Estas criaturas eran nativas de casi todos los mundos físicos. Muchos de ellos se deleitaron con la vorágine que se apoderó de las primeras eras de la creación.

De forma ocasional, unas nubes de Luz fracturada se reunían y daban forma a seres de mayor poder y potencial muy superior.



Entre ellos se encontraban los naaru, unas criaturas benevolentes compuestas de centelleantes energías sagradas— Cuando los naaru posaron sus ojos en el inconmensurable universo, vieron un reino de ilimitadas posibilidades. Los naaru juraron emplear su dominio de la magia sagrada para difundir la esperanza y nutrir la vida allá donde se encontrara.

Aún más extraordinarios que los naaru eran los colosales titanes. Sus espíritus —conocidos como almas-mundo— se forjaban en el ardiente núcleo de un reducido número de mundos. Durante eones, estos titanes nacientes durmieron mientras sus energías bañaban los cuerpos celestiales que habitaban.

Cuando al final los titanes despertaron, también despertaron los mundos vivos. Los vientos cósmicos aullaban sobre sus gigantescas siluetas, con sus cuerpos envueltos por una capa de polvo estelar y la piel recubierta de plateadas cordilleras montañosas y océanos resplandecientes de magia latente.

Con ojos que brillaban como relucientes estrellas, los titanes contemplaron el incipiente cosmos y quedaron atrapados por sus misterios. Mientras los naaru juraron proteger la vida, los titanes se embarcaron en un propósito muy distinto y partieron hacia los confines más alejados de la Gran Oscuridad en busca de otros de su raza.

Un día, este trascendental viaje alteraría el curso de la creación, moldeando el destino de todas las criaturas vivientes.

# LOS TITANES Y EL ORDEN DEL UNIVERSO

Nadie sabe cuándo despertó el primer titán, pero las leyendas cuentan que su nombre era Aman'Thul.

Aunque Aman'Thul estaba solo, en su interior sabía que no podía ser el único de su especie. Por consiguiente, exploró los mundos de la Gran Oscuridad del Más Allá para encontrar a otros titanes. Ardua y solitaria fue su búsqueda, pero al final satisfactoria. Con el tiempo, descubrió nuevas almas-mundo emergentes. Con gran afecto, Aman'Thul alimentó a sus nuevos hermanos y los liberó de su letargo. Aquellos que despertaron se entregaron por completo a su noble búsqueda.

Con el tiempo, Aman'Thul y sus seguidores pasaron a ser conocidos como el Panteón, Estas criaturas eran benevolentes por naturaleza, aliadas del orden y la estabilidad. El Panteón poseía una afinidad natural con la magia latente del universo, por lo que, al tener plena conciencia de su increíble poder, juraron respetar un código de templanza respecto a las civilizaciones que encontraran, incluso las de los indómitos espíritus elementales.

Los titanes del Panteón pronto se dieron cuenta de que el orden era crucial si querían encontrar a otros de su raza. En cada mundo que visitaban, aplicaban diversas técnicas para confirmar la presencia de un alma-mundo. Primero, el Panteón pacificaba la airada

población elemental del mundo. Luego lo reformaba, creando grandes montañas, océanos insondables y agitados cielos. Para terminar, los titanes sembraban miríadas de formas de vida por el mundo, ahora sometido a un orden. Mediante estas técnicas, el Panteón esperaba convocar al alma-mundo y ayudarla a madurar. No obstante, la mayoría de los mundos visitados por los titanes eran inertes.

El Panteón juró mantener y proteger todos estos mundos, incluso los que no contenían un espíritu dormido. Para ello, otorgó a ciertas formas de vida primitivas el poder de defender la integridad de sus mundos ordenados. El Panteón también incrustó colosales máquinas en la superficie de los mundos forjados por ellos. Mediante estos artefactos, los titanes podían vigilar sus mundos... y purgarlos de vida si sus caminos evolutivos sucumbían al desorden.

Para apoyar al Panteón, Aman'Thul convocó a una misteriosa raza conocida como los constelar. Por mandato de los titanes, estos seres celestiales vigilaban los mundos y su orden, siempre alerta ante cualquier indicio de inestabilidad. Cuando era necesario, los constelar tenían la opción de iniciar un procedimiento de seguridad capaz de aniquilar toda la vida de un mundo para tratar de reiniciar su proceso evolutivo.

A medida que transcurría el tiempo, el Panteón cada vez hallaba menos y menos almas-mundo, pero no se amilanaron. Eran conscientes de que el universo era vasto sin medida y que, incluso tras eones vagando por las estrellas, solo habían explorado un pequeño rincón de la creación.

Pero, sin que los titanes lo supieran, fuerzas malignas también se alzaban en los confines distantes de la Gran Oscuridad.



---

# EL PANTEÓN

*Aman'Thul — Alto Padre del Panteón*

*Sargerass — Defensor del Panteón*

*Aggramar — Lugarteniente del Gran Sargerass*

*Eonar — La Vinculadora de Vida*

*Khaz'goroth — Moldeador y Forjador de Mundos*

*Norgannon — Guardián de la Magia y el Saber Celestiales*

*Golganneth — Señor de los Cielos y los Rugientes Océanos*

---



# LOS SEÑORES DEL VACÍO Y EL NACIMIENTO DE LOS DIOSES ANTIGUOS

Desde el primer instante de la creación del cosmos, los espíritus oscuros del Vacío han intentado retorcer la realidad y convertirla en un reino de tormento eterno. Estas entidades eran conocidas como los señores del Vacío, y llevaban largo tiempo observando al Panteón y sus viajes de mundo a mundo. Envidiosos de su poder, los señores del Vacío planearon corromper a uno de los titanes constructores de mundos y convertirlo en un instrumento sometido a su voluntad.

Para lograr su objetivo, los señores del Vacío trataron por todos los medios de manifestarse en el universo físico. Cuando lo consiguieron, sus energías se filtraron a la realidad, deformando a algunos de los incautos habitantes de la creación. Sin embargo, los nobles y virtuosos titanes demostraron ser inmunes a tan insidiosa corrupción. Al final, los señores del Vacío decidieron que sería mejor tratar de influenciar a un titán cuando este se encontraba en su estado más vulnerable: antes de despertar.

Los señores del Vacío desconocían qué mundos contenían los espíritus dormidos de los titanes. Por tanto, unieron sus poderes y dispersaron criaturas oscuras por todo el universo físico con la

esperanza de que algunas arribaran a un alma-mundo. Un número desconocido de creaciones de los señores oscuros se precipitaron a través de la Gran Oscuridad, contaminando mundos mortales y cuanto encontraban a su paso en su búsqueda ciega de un titán durmiente. Con el tiempo, estos malvados seres recibieron el nombre de dioses antiguos.

Aunque los titanes eran conscientes de la presencia de energía del Vacío en el universo, desconocían la existencia de los señores del Vacío o de los dioses antiguos. El Panteón se veía obligado a dedicar su atención a una nueva amenaza más inmediata: los demonios. Estas feroces criaturas, nacidas en El Vacío Abisal, se regodeaban en su entrega a la maldad y el odio ilimitados, y no ansiaban más que la destrucción total de toda vida en el universo.

## EL ALZAMIENTO DE LOS DEMONIOS

Al igual que sucedió en la Gran Oscuridad del Más Allá, la vida también apareció en El Vacío Abisal. Las criaturas que emergieron de tan turbulento reino recibieron el nombre de demonios y nacieron de las energías de la Luz y el Vacío que se filtraron juntas por las fronteras de El Vacío Abisal. Los demonios abrazaron sus airadas pasiones y disfrutaban llevando sus poderes al límite sin importar las consecuencias. Muchas de estas aberraciones se regodeaban en la energía extremadamente volátil que permeaba El Vacío Abisal. Otras aprendieron a hacer uso de los desmedidos poderes de la magia vil. Al poco tiempo, estos demonios sedientos



de sangre emergieron a sangre y fuego en el universo físico, aterrorizando las civilizaciones mortales y trayendo la ruina a un mundo tras otro.

Los demonios poseían múltiples formas. Algunos, como los bicéfalos canes del Vacío, recorrían los eriales sin caminos de El Vacío Abisal como bestias insaciables. Otros, como los monstruosos abisales y los infernales, eran amalgamas de materia y energía vil sin mente, creadas por demonios más inteligentes y poderosos.

Entre esos grandes demonios se contaban los Nathrezim, también conocidos como señores del terror. Astutos y manipuladores, los señores del terror dedicaban su existencia a dominar las artes de la magia de las Sombras. Los Nathrezim disfrutaban infiltrándose en las civilizaciones mortales, sembrando la desconfianza y enfrentando a naciones entre sí. A medida que estas sociedades evolucionaban y se derrumbaban desde el interior, los Nathrezim corrompían a la población, convirtiendo a los inocentes en nuevas y terroríficas clases de demonios.

Los poderosos aniquilan, o señores del foso, conquistaban mundos de forma un tanto más directa. Estos monstruosos carniceros existían únicamente para masacrar y torturar a los mortales que se cruzaban en su camino. A menudo, los señores del foso esclavizaban a los demonios menores que acechaban en El Vacío Abisal para emplearlos como carne de cañón en sus asaltos contra las civilizaciones mortales de la Gran Oscuridad del Más Allá.

El Panteón pronto supo de las incursiones demoníacas que se sucedían en los lejanos recodos de la creación. Temerosos de que los demonios interfirieran en la misión del Panteón de despenar a otras almas-mundo, los titanes enviaron a su mejor guerrero, el noble Sargeraz. Sin dudar ni un instante, el titán de gran corazón

partió a la batalla jurando no descansar hasta librar al universo de toda influencia demoníaca.

## SARGERAS Y AGGRAMAR

Incluso entre los extraordinarios integrantes del Panteón, Sargerás sobresalía por su valor y su fuerza sin igual, rasgos que resultarían de gran utilidad en su terrible cruzada contra los demonios. Impulsado por su inquebrantable convicción, Sargerás se lanzó a la Gran Oscuridad.

Pronto, Sargerás se vio atraído por mundos inundados de energías erráticas y volátiles. En aquellos lugares, la influencia de El Vacío Abisal había transpirado al universo físico, permitiendo que un vasto número de demonios se manifestaran.

Durante eones, Sargerás visitó estos mundos asediados y luchó para salvar a sus habitantes mortales de los invasores demoníacos. Contempló cómo sus enemigos reducían civilizaciones enteras a carcasas humeantes, retorciendo a sus habitantes y transformándolos en odiosas y depravadas aberraciones. Sargerás presenció tamaña pérdida y ruina con un avasallador sentimiento de desesperanza. Antes de embarcarse en su misión, no imaginaba que pudiera existir semejante maldad en el universo.

A pesar de todo, los díscolos demonios eran incompetentes y estaban desorganizados. Sargerás derrotó fácilmente a sus enemigos, obteniendo victoria tras victoria. A medida que transcurrían las batallas, Sargerás se dio cuenta de que algunos demonios habían aprendido a controlar las energías del Vacío y,

tras investigar dichos poderes oscuros y sus orígenes, descubrió que unos intelectos malignos se dedicaban a expandir la corrupción por el cosmos.

Estos intelectos eran los señores del Vacío, y su poder superaba en mucho al de los demonios. La presencia de los señores del Vacío perturbó profundamente a Sarger. Meditó, tratando de averiguar los planes del Vacío y las implicaciones de su existencia para el universo.

A pesar de este inquietante descubrimiento, Sarger continuó con su guerra contra los demonios. La obra del Panteón progresó sin demora, buscando titanes dormidos y ordenando mundos en el proceso. A menudo, Sarger observaba estos mundos florecientes. Presenciar la vida prosperar, libre de la influencia demoníaca, le proporcionaba una cierta satisfacción. Su amor por la vida reforzaba su voluntad de plantar cara a los señores del Vacío y desbaratar sus siniestros planes para la creación... fueran los planes que fueran.

Con el tiempo, los demonios redoblaron sus esfuerzos, sembrando la muerte y la destrucción en más y más mundos. Para su desesperación, Sarger se dio cuenta de que ya había combatido con anterioridad a muchos de los demonios. Tras derrotarlos en el universo físico, sus espíritus simplemente regresaban a El Vacío Abisal y, con el tiempo, renacían en cuerpos nuevos.

La única forma de matar permanentemente a un demonio era ajusticiarlo en el Vacío o en las zonas de la Gran Oscuridad saturadas con las volátiles energías de dicho reino. Sarger, no obstante, desconocía este dato. Solo sabía que sus tácticas habían perdido su efecto. Destruir a sus enemigos no era suficiente: necesitaba encontrar un modo de contenerlos.



Preocupados por estas noticias y por el continuo influjo de actividad demoníaca, el Panteón envió a otro titán para ayudar a su campeón. Su nombre era Aggramar y, a pesar de su poca experiencia en combate, demostró ser un aprendiz aventajado. Se granjeó la admiración de Sargerass y se convirtió en el fiel lugarteniente del titán guerrero. Durante milenios, ambos combatieron hombro con hombro, conformando una barrera inquebrantable contra la crueldad y la carnicería de los demonios.

Con Aggramar cumpliendo su cometido en combate, Sargerass tuvo tiempo para estudiar de forma adecuada las propiedades de El Vacío Abisal y encontrar una forma de contener a los demonios. Aunque aún no comprendía la enorme escala del volátil reino, aprendió a manipular y moldear algunas de sus energías. Sargerass empleó este conocimiento para forjar una prisión en el interior del Vacío. Conocida como Mardum, el Plano del Destierro, serviría como una dimensión de bolsillo impenetrable de la que nada podría escapar. Los demonios ya no renacerían una vez muertos. Ahora, quedarían confinados en esta prisión, donde languidecerían por toda la eternidad.

Mientras Aggramar y Sargerass continuaban con sus campañas, la prisión rebosaba de demonios cautivos y sus destructivas energías viles. Pronto, la intensidad de la energía fue tal que abrió un rasgón entre el Vacío y el universo físico. En los confines más alejados de la Gran Oscuridad, la prisión aparecía como una estrella ardiente de resplandor verdoso.

Las valientes hazañas de Sargerass y Aggramar pronto trajeron la paz al cosmos. Aunque las incursiones demoníacas siempre supondrían una amenaza para la Gran Oscuridad, se hicieron cada vez menos frecuentes. Los mundos de los titanes prosperaron y la vida, en toda su complejidad, floreció.

# LA VOLUNTAD DEL VACÍO

Mientras el Panteón buscaba almas-mundo dormidas, Sarger y Aggramar continuaron exterminando monstruos errantes. Los dos campeones acordaron que podían proteger más mundos si trabajaban por separado, contactando ocasionalmente con el otro en tiempos de necesidad. Así fue como cada titán tomó su propio camino.

Fue durante esta época cuando Sarger descubrió el terrorífico alcance de los planes de los señores del Vacío.

Sarger acudió a un remoto recodo de la Gran Oscuridad en el que las frías energías del Vacío emanaban de un mundo negro y yermo... Allí, Sarger encontró unos enormes seres que jamás había visto enconados en la superficie del mundo. Se trataba de los dioses antiguos, que se habían incrustado en el mundo para anegarlo con un velo de energías del Vacío.

Con incipiente terror, Sarger descubrió que no se trataba de un mundo cualquiera. Escuchó el alma-mundo soñando en su interior. Pero no se trataba de los sueños felices que Sarger había escuchado en otras almas-mundo... sino de terroríficas pesadillas. Los zarcillos de los dioses antiguos habían penetrado profundamente en el mundo, envolviendo el espíritu del titán dormido en la sombra.

Un conclave de Nathrezim también descubrió este mundo negro. Acudieron para establecerse entre los dioses antiguos, deleitándose con su poder oscuro. Percibiendo su maldad, Sargerass capturó a los Nathrezim y los interrogó sin piedad. Los demonios revelaron lo que sabían sobre los dioses antiguos y las intenciones de los señores del Vacío. Si los poderes del Vacío lograban corromper un titán naciente, despenarían a una criatura de oscuridad inenarrable. Ningún poder de la creación, ni siquiera el Panteón, podría hacerle frente. Con el tiempo, el titán corrompido consumiría toda la materia y la energía del universo, sometiendo cada brizna de la existencia a la voluntad de los señores del Vacío.

Sargerass, el invicto campeón de los titanes, sintió miedo por primera vez. Se le ocurrió que, del mismo modo que el Panteón había estado buscando almas-mundo, también lo habían hecho los señores del Vacío. Sargerass jamás había imaginado que las energías del Vacío pudieran consumir de tal forma a un titán durmiente.

Pero la prueba se encontraba ante sus ojos.

La rabia y la angustia rugieron en el alma de Sargerass. Exterminó a los Nathrezim de un solo golpe, con tal furia que desintegró completamente a los demonios. Entonces, Sargerass se volvió hacia el mundo negro con el corazón repleto de pena, pues sabía que solo existía una forma de evitar que el titán oscuro se alzara.

Con un mandoble de su espada, Sargerass partió el mundo en dos. La explosión resultante aniquiló a los dioses antiguos, pero también acabó con el titán dormido.

Inmediatamente, Sargerass regresó junto al resto del Panteón y convocó a Aggramar. Ante los titanes reunidos, Sargerass relató lo que había visto. Aunque los demás miembros del Panteón

mostraron su inquietud ante lo que acababan de escuchar, la impulsiva reacción de Sargerás los sorprendió aún más. Le reprendieron por acabar de forma tan innecesaria con uno de los suyos. De haberles llamado, argumentaban, podrían haber purgado la corrupción del alma-mundo.

Aunque Sargerás trató de convencerlos de la necesidad de sus actos, se dio cuenta de su futilidad. Lo demás titanes no habían visto lo que él había visto. Nunca entenderían por qué había tomado tan drásticas medidas. Apañe de Aggramar, los otros titanes no conocían de primera mano a los demonios o al Vacío. No podían comprender la intensidad de su maldad y su poder corruptor.

Sargerás y el resto del Panteón se enzarzaron en una serie de tensas conversaciones sobre la mejor forma de afrontar la amenaza de los señores del Vacío. Ante todo, Sargerás temía que si los dioses antiguos habían corrompido un alma-mundo, era posible que ya hubieran corrompido otras. Quizá era demasiado tarde para detenerlos.

Sargerás expresó su temor de que la misma existencia fuera ya imperfecta, una idea que anidó en su cabeza tras su encuentro con los dioses antiguos. Si los titanes querían frustrar los nefastos objetivos de los señores del Vacío, solo tenían una opción: incinerar la creación entera. Sargerás consideraba que un universo sin vida era preferible a uno dominado por el Vacío; La vida ya había florecido en el cosmos una vez. Quizá, cuando el universo fuera purgado de la corrupción, la vida florecería de nuevo.

Esta idea aterró al resto del Panteón. Eonar, la Vinculadora de Vida, recordó a Sargerás que los titanes habían jurado proteger a todos los seres vivientes siempre que les fuera posible. Nada era tan terrible como para requerir de una extinción sistemática. Incluso Aggramar se opuso a su mentor, argumentando que debía



existir otra forma de derrotar a los señores del Vacío, y conminó a Sargeras a abandonar su tenebroso plan y buscar otra solución.

Sobrecogido por la desesperación y el sentimiento de traición, Sargeras abandonó despectivamente la presencia de los otros titanes. Era plenamente consciente de que sus hermanos jamás entrarían en razón. Y si ellos no le ayudaban a purgar la corrupción de los señores del Vacío, la purgaría él mismo.

Fue la última vez que los titanes del Panteón lo consideraron uno de los suyos.







SARGERAS DESTRUYE EL ALMA-MUNDO  
CORROMPIDO





CAPÍTULO II  
**AZEROTH**  
**PRIMORDIAL**



CAPÍTULO II  
**AZEROOTH  
PRIMORDIAL**

**EL REINADO DE LOS  
ELEMENTOS**

Durante largo tiempo, el Panteón continuó escudriñando el cosmos en busca de nuevos titanes, trayendo así el orden a incontables mundos en el proceso. Pero, a pesar de sus esfuerzos, no encontraron a ninguno más de su especie. A veces, los titanes del Panteón temían que su búsqueda fuera en vano, pero siempre se obligaban a continuar. Sabían en sus corazones que existían más almas-mundo, y esta esperanza les concedía un propósito.

El Panteón no lo sabía, pero su intuición era correcta. Un milagroso y nuevo mundo estaba tomando forma en un lugar recóndito de la Gran Oscuridad. Y en las profundidades de su núcleo, el espíritu de un noble y poderoso titán se agitaba y tomaba vida.



Algún día recibiría el nombre de Azeroth.

A medida que el joven titán se desarrollaba, los espíritus elementales vagaban por la superficie del mundo. A lo largo de los eones, estas criaturas se volvieron cada vez más erráticas y destructivas. La floreciente alma-mundo era tan grande que había absorbido y consumido una gran cantidad del quinto elemento, el Espíritu. Sin esta fuerza primordial para conservar el equilibrio, los espíritus elementales de Azeroth se sumieron en el caos.

Fuego, tierra, aire y agua. Estas eran las cuatro fuerzas que gobernaban este mundo naciente. Se deleitaban en su constante lucha, que mantenía la superficie de Azeroth en un flujo elemental perpetuo. Cuatro señores elementales, poderosos más allá de la comprensión de cualquier mortal, gobernaban a los incontables espíritus menores.

De los cuatro señores elementales, ninguno podía compararse al astuto y despiadado Al'Akir, Señor del Viento. A menudo, enviaba a sus esquivos esbirros tempestuosos a espiar a sus enemigos y a sembrar la discordia en sus filas. Recurría a tretas y artimañas para enfrentar entre sí a los otros elementales, y luego descargaba todas sus fuerzas sobre sus agotados rivales. Los vientos aullaban y los tempestuosos cielos se oscurecían a su paso. Mientras los relámpagos aporreaban la superficie del mundo, los elementales-torbellino de Al'Akir descendían bramando desde los cielos, envolviendo a sus enemigos en monstruosos ciclones.

Ragnaros, Señor del Fuego despreciaba las cobardes tácticas de Al'Akir. Impulsivo y temerario, el Señor del Fuego abrazaba la fuerza bruta como medio para aniquilar a sus enemigos. Allá donde iba, de la tierra emergían volcanes que vomitaban ríos de fuego y destrucción. Ragnaros solo deseaba hervir los mares, reducir las montañas a escombros y saturar los cielos de cenizas y ascuas. El

resto de señores elementales albergaban un profundo odio hacia Ragnaros por sus constantes afrentas y ataques.

Therazane, la Madre Pétreo, era la más reclusa de entre los señores elementales. Protectora de sus hijos, levantaba cadenas montañosas enteras para guarecerse de los ataques de sus enemigos. Solo cuando estos se agotaban chocando contra sus inexpugnables fortificaciones, emergía la Madre Pétreo, abriendo grandes simas en la tierra que consumían ejércitos elementales enteros. Los supervivientes hallaban su final a manos de los sirvientes más poderosos de Therazane: montañas andantes de implacable cristal y roca.

El sabio Neptulon Cazamareas se cuidaba mucho de caer en las artimañas de Al'Akir, ni de malgastar sus esbirros en ataques inútiles contra las ciudadelas de Therazane. Mientras los ejércitos del fuego, el aire y la tierra entablaban combates por todo Azeroth, el Cazamareas y sus elementales dividían y vencían a sus rivales de forma brillante. Cuando sus enemigos huían, Neptulon los aplastaba con olas gigantescas que empequeñecían incluso los picos más altos de las montañas de Therazane.

Las apocalípticas batallas entre los señores elementales se perpetuaron durante incontables milenios. El dominio de Azeroth cambiaba constantemente de una facción a otra, las cuales deseaban reformar el mundo a su imagen. Pero, para los elementales, la victoria era menos importante que la contienda en sí. Para ellos, el calamitoso estado del mundo era sublime, y su único deseo era continuar su inacabable ciclo de caos.

# LA LLEGADA DE LOS DIOSES ANTIGUOS

Los señores elementales disfrutaron de su conflicto hasta que un grupo de dioses antiguos cayeron a la superficie de Azeroth desde la Gran Oscuridad, incrustándose con un gran estruendo en distintos puntos de su superficie. Estas gigantescas criaturas se alzaban sobre la tierra como montañas de carne recubiertas de orificios dentados rechinantes y ojos negros invidentes. Un miasma de desesperación pronto envolvió todo aquello que existía en su proximidad.

Como enormes pústulas cancerosas, los dioses antiguos expandieron su presencia corruptora por el mundo. Las tierras a su alrededor hervían y se marchitaban, volviéndose negras y carentes de vida. Y mientras extendían su corrupción por la superficie, sus tentáculos penetraban la corteza de Azeroth, acercándose cada vez más a su indefenso corazón.

Los amorfos cuerpos de los dioses antiguos desprendían materia orgánica que dio luz a dos nuevas razas: los inteligentes y astutos n'raqi, también conocidos como «los ignotos», y los aqir, unos seres insectoides de gran fuerza y resistencia. Ambas razas encarnaban la manifestación física de la voluntad de los dioses antiguos y por ello les servían con una lealtad cercana al fanatismo. A través de sus nuevos esbirros, los dioses antiguos expandieron las fronteras de sus remotos dominios. Los n'raqi ejercían como

capataces implacables, comandando a los aqir para erigir imponentes ciudadelas y ciudades-templo alrededor de los enormes cuerpos de sus amos. La más grande de estas ciudades se construyó cerca de Y'Shaarj, el más poderoso y malvado de los dioses antiguos. Esta floreciente civilización se encontraba cerca del centro del continente más grande de Azeroth. Los territorios de Y'Shaarj, junto a los que pertenecían a los otros dioses antiguos, pronto se extenderían por todo el mundo y formarían el Imperio Negro.

El ascenso del Imperio Negro no pasó desapercibido a ojos de los espíritus elementales. Estos consideraban a los dioses antiguos como afrentas a su autoridad y se propusieron extirpar su pestilente presencia del mundo. Por primera vez en la historia de Azeroth, los espíritus nativos del mundo se unieron para derrotar a un enemigo común.

Las tempestades de Al'Akir se unieron a los esbirros llameantes de Ragnaros, creando monstruosos torbellinos de fuego. Estas tormentas abrasadoras barrieron el mundo, reduciendo las ciudadelas del Imperio Negro a cenizas. A su vez, Therazane levantaba grandes paredes de roca para atrapar a sus enemigos y derruir sus ciudades-templo. Entonces aparecía Neptulon con sus esbirros de las mareas, aplastando a los n'raqi y a los aqir entre la dura roca y la furia de los mares.

Aun con todo su fervor, los elementales fueron incapaces de derrocar al Imperio Negro. Por cada n'raqi y aqir que moría, nacían otros tantos de los pútridos cuerpos de los dioses antiguos, como larvas emergiendo de un nido. Los n'raqi y los aqir engulleron la tierra como una enfermedad imparable, quebrando las formas de los elementales.

Al final, los dioses antiguos esclavizaron a los elementales y a sus señores. Sin los espíritus nativos para frenar a los n'raqi y los aqir, las fronteras del Imperio Negro se extendieron por una gran parte



del marchito mundo. Una penumbra perpetua descendió sobre Azeroth y el mundo entró en un vacío de muerte y sufrimiento.

# EL DESCUBRIMIENTO DE AZEROTH

Mientras tanto, en las profundidades de la Gran Oscuridad del Más Allá, Aggramar continuaba su misión de erradicar todo rastro de influencia demoníaca. Sus batallas lo llevaban de un mundo a otro, de una civilización corrompida por los demonios a la siguiente. Aggramar cargaba con todo el peso de esta tarea sobre sus hombros, pero su determinación nunca flaqueó. En lo más profundo de su corazón, Aggramar creía que algún día Sargeraz regresaría y vería que la causa del Panteón era noble.

Fue durante sus largos y solitarios viajes que Aggramar percibió algo extraordinario: los plácidos sueños de un alma-mundo durmiente, vagando a través del cosmos. Esta canción de vida guio a Aggramar hasta un mundo todavía por descubrir, uno al que llamarían «Azeroth». Acurrucado en el núcleo de este mundo, dormía un hermano de Aggramar, más poderoso que ninguno de los descubiertos hasta entonces. El espíritu era tan fuerte que Aggramar podía percibir sus sueños incluso a través del tumulto de la superficie de su mundo.

Sin embargo, cuando Aggramar se aproximó a Azeroth y contempló el nuevo mundo, el horror se apoderó de él. Las energías del Vacío se arremolinaban sobre su superficie como tejido

cicatricial, y de sus paisajes desolados se alzaban las figuras de los dioses antiguos y su Imperio Negro. Milagrosamente, el espíritu del joven titán que moraba en su interior permanecía incorrupto, pero Aggramar sabía que en cuestión de tiempo sucumbiría al poder del Vacío.

Aggramar buscó el consejo del resto del Panteón y les informó de su descubrimiento.

Claramente, era la prueba de que Sargeraz estaba en lo cierto respecto a los señores del Vacío y sus planes. Aggramar instó a los demás titanes a intervenir de inmediato, antes de que Azeroth se perdiera para siempre.

Eonar fue la primera en unirse a su causa. Obligó al resto del Panteón a reflexionar sobre el potencial del nuevo mundo. Si se le proporcionaba la oportunidad de madurar, este nuevo titán podría llegar a ser más poderoso que Sargeraz. Podría incluso convertirse en su guerrero más poderoso, capaz de acabar con los señores del Vacío de una vez por todas. Pero más allá de ese potencial, Azeroth era uno de ellos. Un pariente perdido y vulnerable. El Panteón no podía abandonar a su propio hermano al capricho de los señores del vacío.

Las palabras de Eonar conmovieron los corazones del resto del Panteón. De forma unánime, decidieron salvar Azeroth sin importar el precio.

Aggramar formuló un audaz plan de ataque: todos los miembros del Panteón viajarían a Azeroth y purgarían el Imperio Negro que lo había tomado. Pero lo harían sin intervenir directamente, pues Aggramar temía que el colosal tamaño del Panteón pudiera dañar o incluso matar a la joven alma-mundo. En cambio, Aggramar propuso crear agentes de gran poder como representantes el Panteón que se encargaran de acabar con el Imperio Negro.

Guiados por el gran forjador Khaz'goroth, el Panteón empleó la corteza misma de Azeroth para crear un ejército de gigantescos siervos: los aesir y los vanir. Los aesir eran de metal y esgrimirían el poder de las tormentas, mientras que los vanir nacieron de la piedra y tendrían control sobre la tierra. Colectivamente, estas poderosas criaturas recibirían el nombre de los forjados por titanes. Los miembros del Panteón imbuyeron sus atributos y sus poderes en algunos de los forjados para que lideraran al resto. Estas criaturas de gran poder se llamarían los guardianes. Aunque con el tiempo desarrollarían personalidades propias, portarían por siempre la huella y las habilidades de sus creadores.

Aman'Thul transmitió algunas de sus numerosas habilidades al Alto Guardián Ra y al Guardián Odyn. Khaz'goroth hizo lo propio transmitiendo su dominio sobre la tierra y la forja al Guardián Archaeadas, Gulganneth cedió a los Guardianes Thorim y Hodir el dominio sobre las tormentas y los cielos, Eonar entregó con la Guardiania Freya su control sobre la flora y la fauna de Azeroth y Norgannon compartió su intelecto y su maestría sobre la magia con los Guardianes Loken y Mimiron. Finalmente, Aggramar impartió su fuerza y su coraje al Guardián Tyr, que se convertiría en el guerrero más poderoso de los forjados.

Con este nuevo ejército nacido de la corteza de Azeroth, el Panteón partió a la guerra. Había llegado la hora de destruir el Imperio Negro y liberar Azeroth de su maligna influencia...

# LA IRA DE LOS FORJADOS POR LOS TITANES

Liderados por los guardianes, los forjados asaltaron los territorios norteños del Imperio Negro. La resistencia y la fuerza de los ejércitos del Panteón los convertía en una fuerza imparable. Desataron la furia de los dioses sobre sus enemigos, devastando legiones enteras de n'raqi y aqir y destruyendo sus templos.

La llegada de los forjados cogió por sorpresa a los dioses antiguos. Se tambalearon ante la fuerza de los invasores de piel metálica y pétrea, pero estaban decididos a no perder el control de Azeroth. Para ello, despacharon a sus lugartenientes más poderosos, los señores elementales.

Los elementales enfurecidos y sus esbirros hostigaron a los forjados desde todos los lados y estos, precavidos ante el peligro que supondría enfrentarse a un ejército elemental unificado, resolvieron dividir a sus oponentes para derrotarlos. Dividieron pues sus propias fuerzas y cada grupo de forjados se dispuso a declararle la guerra a uno de los señores elementales.



Tyr y Odyn se ofrecieron voluntarios para enfrentarse al más destructivo de los señores elementales: Ragnaros, Señor del Fuego. La batalla duró semanas, envolviendo la tierra en llamas y magma, pero la resistente piel metálica de los guardianes los protegía de los ataques incandescentes de Ragnaros. Gracias a su fuerza y a su férrea voluntad, Tyr y Odyn obligaron a Ragnaros a regresar a su guarida volcánica en el este. Sobre un paisaje ocupado por mares de ácido humeante y cielos anegados de ceniza, los dos guardianes derrotaron al Señor del Fuego.

Entretanto, Archaedas y Freya desataron sus poderes sobre Therazane, la Madre Pétreo. Para protegerse, a ella y a sus esbirros, la soberana elemental se guareció en la imponente torre de piedra que conformaba su hogar, Archaedas empleó su dominio sobre la tierra para debilitar los cimientos de la ciudadela y mellar a los abruptos gigantes que la guardaban. Entonces, Freya hizo crecer de la tierra gigantescas raíces que envolvieron la fortaleza, penetrando en la roca y el cristal, debilitando las paredes de la ciudadela y derrumbándola con Therazane en su interior.

Ra, Thorim, y Hodir declararon la guerra a Al'Akir, Señor del Viento. Con su dominio de los cielos y las tormentas, obligaron al señor elemental a retroceder hasta su guarida, ubicada entre los picos más altos de Azeroth. Los relámpagos abrasaron el cielo mientras el Señor del Viento luchaba por contener a sus adversarios. Al final, los tres guardianes volvieron los poderes de Al'Akir contra él mismo, derrotándolo en el punto más alto de su reino de los cielos.

Neptulon, el Cazamareas y sus esbirros corrieron a apoyar a los otros señores elementales en la batalla, pero Loken y Mimiron los desviaron de su camino. Los dos guardianes emplearon su astucia para hostigar y adelantarse constantemente al Cazamareas y sus tropas. Finalmente, Loken utilizó sus poderes arcanos para congelar y romper en mil pedazos a los elementales de agua,

mientras Mimiron creaba unas ataduras encantadas para aprisionar a Neptulon.

Pese a que los señores elementales habían sido derrotados, los guardianes sabían que no era posible destruirlos completamente, pues sus espíritus estaban ligados al mismo mundo de Azeroth. Si morían, sus formas corpóreas terminarían por manifestarse de nuevo con el tiempo.

Ra pronto encontró una solución. Se dispuso a encarcelar a los elementales, igual que el gran Sargeras hizo con los demonios. Primero, Ra pidió ayuda a la excepcional bruja forjada por los titanes Helya. Ambos colaboraron en la creación de cuatro dominios interconectados contenidos en una dimensión de bolsillo conocida como el Plano Elemental. Entonces, Ra y Helya desterraron a los señores elementales y a casi todos sus esbirros a esta prisión mágica.

Ragnaros y los elementales de fuego fueron exiliados a un territorio ardiente del Plano Elemental conocido como las Tierras de Fuego. Therazane y sus elementales de tierra terminaron encerrados en las cavernas cristalinas de Infralar. Al'Akir y los elementales de aire fueron encarcelados entre los nublosos picos del Muro Celeste. Y Neptulon y los suyos fueron desterrados a las profundidades de la Fauces Abisales. Solo unos pocos elementales permanecieron en Azeroth, pero ahora que sus líderes habían desaparecido, se dispersaron y abandonaron la guerra.

Tras contener a los elementales, los guardianes centraron su atención en las legiones de aqir del Imperio Negro. Muchos de los insectoides moraban en enormes catacumbas que serpenteaban por las profundidades del mundo devastado. Archaedas doblegó la cierra y la roca a su voluntad, derrumbando las madrigueras de las criaturas y empujándolas hacia la superficie. En cuanto emergieron

de sus guaridas, los aqir estaban rodeados por los forjados por titanes.

Las batallas entre los forjados y los aqir fueron especialmente cruentas, pero con el tiempo, los guardianes destruyeron a gran parte de la raza aqir. Unos pequeños reductos insectoides, aquellos que se habían refugiado a mayor profundidad, escaparon de la ira de los guardianes, pero estaban demasiado debilitados como para contraatacar.







LOS FORJADOS LUCHANDO CONTRA LOS  
SEÑORES ELEMENTALES



EL IMPERIO NEGRO

YOGG-SARON

NEPTULON

THERAZANE

Y'SHAARJ

N'ZOTH

C'THUN

RAGNAROS

AL'AKIR





# LA CAÍDA DEL IMPERIO NEGRO

Las victorias sobre los aqir y los elementales alentaron a los guardianes, pero eran conscientes de que sus batallas más importantes aún estaban por llegar. Todos a una, fijaron la vista sobre el corazón del Imperio Negro: la enorme ciudad-templo construida a la vera del dios antiguo Y'Shaarj. Los guardianes creían que destruyendo el bastión más poderoso de los n'raqi en Azeroth podrían derrotar a sus enemigos de un solo golpe.

Los guardianes y sus aliados vadearon oleada tras oleada de n'raqi en combate, acercándose poco a poco al montañoso cuerpo de Y'Shaarj. Para cuando los guardianes lograron abrir brecha en la ciudad y alcanzar al dios antiguo, los retorcidos y quebrados cadáveres de forjados y n'raqi por igual recubrían el paisaje.

Al iniciar el asalto, los guardianes se dieron cuenta de que Y'Shaarj era más poderoso de lo que esperaban. El dios antiguo envenenó las mentes de los forjados, hizo aflorar sus miedos y ensombreció sus pensamientos.

El Panteón tenía miedo de que el dios antiguo derrotara a sus siervos. A pesar del riesgo de dañar el mundo, los titanes intervinieron. Aman'Thul extendió su gigantesco brazo a través de los tormentosos cielos de Azeroth y agarró el cuerpo de Y'Shaarj, que no cesaba de retorcerse. Con un fuerte tirón, lo arrancó de la

superficie del mundo. El gigantesco cuerpo de Y'Shaarj se hizo trizas. La inmensidad de sus estertores de muerte arrasó montañas enteras y destruyó a cientos de forjados en un parpadeo.

Y'Shaarj había muerto, pero sus tentáculos habían penetrado en las profundidades de Azeroth más de lo que Aman'Thul imaginaba. Al extirpar al dios antiguo del mundo, se abrió una enorme herida en su superficie. Volátiles energías arcanas, la sabia vital del titán adormecido, brotaron de la herida y se desperdigaron por la superficie de Azeroth.

Horrorizados por lo sucedido, el Panteón se dio cuenta de que no podía arriesgarse a destruir al resto de dioses antiguos del mismo modo, pues las criaturas malignas habían anidado hasta tal profundidad que se exponían a destruir Azeroth por completo.

Entonces supieron que el único camino posible era encerrar a los dioses antiguos sin moverlos de sitio y contener su maldad para siempre. Sería una tarea difícil, pero posible con la ayuda de los guardianes. A su petición, los forjados por los titanes idearon un plan para acabar por siempre con los últimos vestigios del Imperio Negro: se enfrentarían directamente a cada dios antiguo y, en cuanto la criatura estuviera lo bastante debilitada, Archaedas crearía una cámara subterránea para contenerla. Mientras, Mimiron desarrollaría unas enormes máquinas para encerrarla sin posibilidad de escapatoria. Una vez completadas estas tareas, Loken imbuiría cada prisión con un gran encantamiento que neutralizaría la maldad de los dioses antiguos.

Con sus planes formulados, los forjados por los titanes iniciaron su campaña. Grandes batallas estremecieron la tierra mientras los forjados avanzaban a sangre y fuego hacia el sureste, en dirección al bastión de N'Zoth. Tras derrotar al dios antiguo, los guardianes emplearon sus poderes para encerrar a la criatura en una prisión subterránea.

Después, los forjados marcharon al suroeste, hacia la extensa ciudad-templo construida junto al tercero de los dioses antiguos: C'Thun. Los guardianes y sus aliados purgaron enjambres de n'raqi antes de asaltar y derrotar al dios antiguo, y al igual que habían hecho con N'Zoth, lo sepultaron bajo tierra y construyeron a su alrededor una gran prisión.

Solo quedaba un dios antiguo, el atroz y astuto Yogg-Saron, y este no caería tan fácilmente. A medida que los forjados cercaban el bastión septentrional de Yogg-Saron y este cedía, el dios antiguo liberó a sus generales más poderosos: los C'Thraxxi.

Los C'Thraxxi eran guerreros monstruosos, más grandes y resistentes que otros n'raqi. Eran fuertes y brutalmente inteligentes, y con sus poderes oscuros y maldiciones podían sumir en la locura incluso a los forjados.

Los gigantescos C'Thraxxi, con sus rostros cubiertos de tentáculos, instigaron la furia de los remanentes del Imperio Negro. Como un enjambre, atacaron a los forjados desde todos lados, debilitándolos. Para cuando los guardianes alcanzaron a Yogg-Saron, sus fuerzas se habían reducido notablemente y les faltaban soldados para derrotar al dios antiguo. Yogg-Saron habría destruido a los forjados por completo de no ser por las heroicas hazañas de Odyn.

Herido y debilitado de tanto combatir, Odyn reunió la poca fuerza que le restaba para inspirar a los forjados y lanzar un contraataque. Ordenó a Loken que tejiera una gran ilusión para confundir a los C'Thraxxi, haciéndoles creer que sus compañeros e incluso Yogg-Saron eran enemigos. Cuando las fuerzas del Imperio Negro se volvieron contra ellas mismas, Odyn se lanzó sobre ellas para acabar con sus confusos oponentes. El resto de forjados le siguieron y entre todos lograron derrotar a Yogg-Saron. Como habían hecho



con C'Thun y N'Zoth, los guardianes enterraron a la criatura bajo la tierra, encerrándola en una monolítica prisión encantada.

# EL POZO DE LA ETERNIDAD Y LAS FORJAS DEL MUNDO

Por primera vez en su historia, una paz provisional reinó sobre Azeroth. Los forjados por los titanes habían expulsado a los caóticos señores elementales a otro plano de la existencia y purgado el terrible poder de los dioses antiguos y su Imperio Negro del mundo. Contra todo pronóstico, habían salvado Azeroth.

Pero aún quedaba mucho por hacer. La mayor preocupación de los guardianes era la terrible cicatriz que quedó cuando Aman'Thul arrancó a Y'Shaarj de la corteza de Azeroth. Un flujo constante de energía arcana volátil manaba de la herida y se esparcía por el mundo. Los guardianes sabían que, si no encontraban una solución, estas energías acabarían consumiendo todo Azeroth.

Los guardianes trabajaron día y noche sin descanso, creando protecciones mágicas alrededor de la herida para frenar la hemorragia de energía vital. Al final, las tumultuosas energías se calmaron y se equilibraron. Lo único que quedó de la cicatriz fue un inmenso lago de energía resplandeciente que los guardianes bautizarían como el «Pozo de la Eternidad». A partir de entonces,

el poder de esta milagrosa fuente imbuiría la tierra, ayudando a que la vida brotara de nuevo alrededor del mundo.

Con la herida ya curada, los guardianes trataron de fortalecer a la joven alma-mundo de Azeroth y estabilizar su fuerza vital. Para ello, Archaedas y Mimiron combinaron sus poderes y crearon la Forja de los Deseos y la Forja de la Creación. Estas extraordinarias máquinas trabajarían al unísono, inyectando energías cósmicas en el espíritu durmiente de Azeroth. La Forja de los Deseos se situaría en los confines del norte del mundo y daría forma a la conciencia naciente del alma-mundo, mientras que la Forja de la Creación ocuparía los límites meridionales de Azeroth y regularía los ritmos de la tierra profunda para fortalecer la forma del alma-mundo.

Cuando ambas máquinas estuvieron construidas, los guardianes se pusieron a trabajar. Odyn supervisó la instalación de la Forja de los Deseos en una vasta cadena montañosa del norte que recibiría el nombre de Cumbres Tormentosas. El Panteón nombró a Odyn Primer Designado por sus valientes gestas en la guerra contra los dioses antiguos. Suya sería la responsabilidad de guardar la prisión de Yogg-Saron y cuidar de la Forja de los Deseos. De inmediato, Odyn y el resto de guardianes empearon a construir la gran fortaleza de Ulduar, que serviría como bastión principal de los forjados por los titanes en Azeroth. La fortaleza no solo albergaría la prisión de Yogg-Saron, sino también la Forja de los Deseos y otras máquinas creadas por los guardianes.

La Forja de los Deseos también tenía otra función: podía extraer la esencia vital de Azeroth y dar forma y consciencia a criaturas vivas de piedra y de metal. Y no solo a gigantes, sino también a otros tipos de forjados. Esta nueva generación de forjados por los titanes ayudaría a los guardianes a traer el orden al mundo.

Mientras la Forja de los Deseos escupía al mundo a los nuevos forjados, el Alto Guardián Ra lideró una expedición para instalar la

Forja de la Creación en el sur. Le acompañaban diversas criaturas de piel rocosa nacidas recientemente de la Forja de los Deseos: los gigantes anubisath, los leoninos tol'vir y los indomables mogu.

Durante su viaje, descubrieron que algunos restos de la forma corpórea de Y'Shaarj estaban desperdigados por los territorios australes del mundo. Cuando Aman'Thul arrancó al dios antiguo de la faz de Azeroth, fragmentos de la criatura cayeron a la superficie, contaminando la tierra con su maldad. El fragmento más grande de Y'Shaarj era el gélido corazón del dios antiguo, una masa de carne putrefacta de la que emanaba energía del Vacío.

En vez de destruir el corazón, Ra construyó una cripta subterránea para contenerlo y neutralizar su maldad. Él y los demás guardianes sabían que el corazón les ayudaría a comprender la naturaleza de los dioses antiguos y de otras criaturas del Vacío si lo estudiaban. Ra encargó a sus seguidores mogu el cuidado y la vigilancia de la cripta de Y'Shaarj, así como de las tierras colindantes.

Entonces continuó su viaje, esta vez hacia el oeste. Allí, sus seguidores y él fijaron la Forja de la Creación a la tierra. Y esta tembló bajo sus pies a medida que la gigantesca máquina cobraba vida, y el Alto Guardián pronto pudo sentir ambas forjas gemelas funcionando al unísono y enviando energías curativas a través del centro del mundo. Entonces, Ra y sus seguidores levantaron una gigantesca fortaleza alrededor de la Forja. Se llamaría Uldum, y se convertiría en la base más meridional de los guardianes.

Al igual que la Forja de los Deseos, la Forja de la Creación también cumpliría un doble propósito. Si la flora y la fauna de Azeroth sucumbían algún día a la corrupción, era posible liberar las increíbles fuerzas almacenadas en el interior de la gran máquina para erradicar toda forma de vida de Azeroth y reiniciar su ciclo vital. El Alto Guardián ordenó a algunos de los tol'vir y anubisath que protegieran Uldum para siempre, mientras él y el resto de su

séquito marchaban al noroeste, adentrándose en una tierra que sería conocida como Silithus. Esta árida e inhóspita región era el hogar de la prisión subterránea del dios antiguo C'Thun. Ra y sus aliados trabajaron duramente expandiendo la prisión, culminando con la construcción de la gran fortaleza de Ahn'Qiraj. Una vez completada la fortaleza, el Alto Guardián ordenó a sus sirvientes restantes que la protegieran.

Ahora que había cumplido su misión, Ra pasaría las siguientes edades vagando por las regiones meridionales de Azeroth, observando a sus sirvientes desde la distancia para asegurarse de que cumplían con sus sagrados cometidos.

# LA ORDENACIÓN DE AZEROTH

Con las forjas gemelas incrustadas en la corteza de Azeroth, los guardianes se dispusieron a reformar la superficie del mundo. Para ello, recurrieron a una nueva generación de siervos nacidos de la Forja de los Deseos.

Cada uno de estos leales y poderosos forjados desempeñaría un papel concreto en la ordenación y la protección del mundo. Los pétreos y gentiles terráneos se especializarían en esculpir montañas y excavar las profundidades del mundo. Los metálicos mecagnomos, creados por el Guardián Mimiron, ayudarían a construir y conservar las extraordinarias máquinas de los guardianes. Los mogu de piel rocosa cavarían los cursos de los ríos



y lagos de Azeroth. La tarea de proteger las posesiones de los guardianes pertenecería a dos clases de forjados: los vrykul de piel acerada y los esculpidos tol'vir. Para dar forma al entorno, los guardianes también alistaron la ayuda de los poderosos gigantes de piedra y del mar, que vagarían por todo Azeroth, levantando imponentes montañas y abriendo insondables mares.

Mientras los forjados por los titanes daban forma a Azeroth, la Guardiania Freya se dispuso a poblar el mundo de vida orgánica. Para ello creó el Sueño Esmeralda, una vasta dimensión en constante cambio repleta de espíritus y magia natural. Este plano etéreo era un reflejo de Azeroth y regulaba el proceso evolutivo de su flora y su fauna. Una congregación de espíritus y demás criaturas sobrenaturales poblaba el Sueño, retozando en el paraíso surrealista que era su hogar. El Sueño Esmeralda desafiaba toda percepción mortal de la realidad. Conceptos como el tiempo o la distancia perdían todo su sentido en aquel lugar. En el Sueño, un día en el mundo físico podía convertirse en varias décadas.

Una vez creado el Sueño Esmeralda, Freya vagó por el mundo buscando regiones en las que se hubiera congregado energía del Pozo de la Eternidad. Estos lugares eran espacios ideales para el nacimiento de nuevas especies de animales y plantas. Por ello, Freya los convirtió en gigantescos enclaves de la naturaleza, y moldeó una gran diversidad de formas de vida que repartió por todo el mundo. Los lugares donde Freya obró su labor se encontraban en los polos del mundo e incluían algunas zonas que en el futuro recibirían nombres como el Cráter de Un'Goro, la Cuenca de Sholazar y el Valle de la Flor Eterna.

Las criaturas más grandiosas en surgir de estos enclaves fueron unos animales colosales conocidos como los dioses salvajes. Freya adoraba a estas criaturas y cuidaba de ellas como si de sus hijos e hijas se trataran. A menudo deambulaba por el mundo físico con los dioses salvajes a su lado, y vibrantes bosques y praderas

florecieron de la tierra a su paso, Pero existía un lugar que los dioses salvajes y Freya frecuentaban más que ningún otro: una enorme montaña verde llamada Monte Hyjal.

---

---

## EL MUNDO DEL SUEÑO

*Algunos creen que Freya tejió el Sueño Esmeralda de la nada. Otros dicen que este misterioso lugar siempre ha existido en algún modo, como un sueño nacido del alma-mundo durmiente de Azeroth. Se dice que Freya penetró en este reino y dio forma a lo que se conocería como el Sueño Esmeralda para conectar con el titán naciente.*



---

---

## LOS DIOSES SALVAJES

*Algunos de los dioses salvajes más importantes fueron:*

*Malorne — el honorable Ciervo Blanco*  
*Aessina — la Madre Fuego Fatuo*  
*Agamaggan — el Jabaespín*  
*Aviana — la Dama de las Aves*  
*Ursoc y Ursol — los colosales Señores Oso*  
*Tortolla — el Sabio*  
*Goldrinn — el Gran Lobo*  
*Chi-Ji — la Grulla Roja*

*Niuzao — el Buey Negro*  
*Xuen — el Tigre Blanco*  
*Tu'lon — la Serpiente de Jade*



En las laderas del Monte Hyjal, Freya vinculó los espíritus de sus estimados dioses salvajes al Sueño Esmeralda. Conectados para siempre con el reino etéreo, los dioses salvajes se convertirían en símbolos de la vida y la salud de Azeroth mismo. Por siempre jamás, Hyjal sería un santuario y un lugar sagrado para ellos.

A medida que las creaciones de Freya exploraban el mundo, fueron encontrando a otras muchas formas de vida extrañas. Estas criaturas emergieron por propia voluntad del pasado elemental de Azeroth. Cuando los guardianes sellaron el Plano Elemental, algunos rezagados evitaron el exilio y permanecieron en Azeroth. Su furia se apaciguó con el tiempo y se convirtieron en criaturas de carne y hueso. De estos antiguos elementales nacieron algunas de las criaturas salvajes de Azeroth, como los protodragones.

Con el tiempo, los guardianes y sus ayudantes estabilizaron la masa terrestre más grande de Azeroth, un continente repleto de criaturas y plantas de todo tipo. Llegó el crepúsculo mientras los forjados observaban el mundo que habían creado, y bautizaron a su continente principal como Kalimdor, que significa «la Tierra de la Estrella de Luz Eterna».

---

---

# LOS PILARES DE LA CREACION

*El Panteón otorgó artefactos asombrosos a los guardianes para ayudarles en su tarea de ordenar el mundo. Estas reliquias eran conocidas como los Pilares de la Creación, Milenios después de que los guardianes completaran su misión, estos artefactos se perdieron / acabaron desperdigados por todo Azeroth.*





GIGANTES DANDO FORMA LA TIERRA Y MARES  
DE AZEROTH





# LA DESPEDIDA DEL PANTEÓN

Satisfechos con la obra de los guardianes y seguros de que dejaban el alma-mundo durmiente en buenas manos, el Panteón se preparó para adentrarse de nuevo en la Gran Oscuridad. El descubrimiento de Azeroth era la prueba de que en el universo aún podían existir otros titanes, y los miembros del Panteón ansiaban retomar su búsqueda.

Los guardianes se lamentaron por la inminente marcha de sus creadores, pero a la vez ser depositarios del honor de salvaguardar Azeroth los llenaba de orgullo. Para conmemorar la marcha del Panteón, Loken y Mimiron crearon un juego de artefactos encantados llamados los Discos de Norgannon, que transcribiría la historia de Azeroth a medida que se desarrollara. Si algún día el Panteón regresaba, dispondrían de un registro de todo lo sucedido en su ausencia.

En su último acto antes de partir, Aman'Thul nombró al constelar Algalon el Observador como guardián celestial del mundo. Los titanes no podían ignorar la posibilidad de que el alma-mundo se corrompiera y, en caso de que sucediera, Algalon tenía el poder de iniciar el proceso de activación de la Forja de la Creación, que purgaría el mundo de toda forma de vida y, junto a ellas, de cualquier resquicio de corrupción.

Con eso, el Panteón se despidió de sus forjados y desapareció entre las estrellas. Los titanes habían hecho lo posible por sanar Azeroth y asegurar el crecimiento del alma-mundo. Ahora solo quedaba esperar a que un día, con suerte, el alma-mundo despertara.

## GALAKROND

En los milenios posteriores a la partida del Panteón, muchas formas de vida florecieron por todo Azeroth. La más feroz y astuta de todas ellas eran los protodragones, que moraban en los confines helados del norte de Kalimdor. Existían muchas especies de protodragones, cada una de ellas con distintas virtudes y habilidades. Algunos eran gigantescas criaturas aladas de increíble resistencia cuyos espíritus estaban ligados al mismo Azeroth. Otros habían absorbido las energías elementales latentes que permeaban el recién ordenado nuevo mundo.

Pero existía un protodragón cuya brutalidad y poder ridiculizaban a sus congéneres. Su nombre era Galakrond y era el protodragón más poderoso en surcar jamás los cielos de Azeroth. Era tan poderoso que el batir de sus alas devastaba bosques enteros. Y sin embargo, su fuerza no era su única arma, pues poseía una astucia preternatural que lo convertía en un cazador excepcional.

Con el tiempo, Galakrond llegó a dominar los territorios de caza más preciados del norte de Kalimdor. Compelido por un hambre insaciable, Galakrond devoraba cuanto hallaba en su camino. Su cuerpo se hinchó hasta alcanzar un tamaño gigantesco, pero nada podía saciarlo.

Tan terrible era su hambre que Galakrond empezó a alimentarse de otros protodragones e incluso de los cadáveres de los muertos. Devorar a otros protodragones caídos acabó corrompiendo la mente y el cuerpo de Galakrond con una aflicción necrótica. Le crecieron extremidades deformadas y docenas de ojos por todo el cuerpo y las energías necróticas manaban de su figura, reanimando la materia muerta. Estos poderes afectaban también a sus víctimas, que se alzaban después de muertas convertidas en abominaciones sin conciencia.

El número de despreciables esbirros de Galakrond aumentó sin cesar y pronto él y sus putrefectos seguidores aterrorizaban los cielos de Kalimdor. Los otros protodragones, divididos por antiguas rivalidades, no lograron unirse para hacer frente a esta nueva amenaza,

Tyr, el más poderoso de los guardianes fue el primero de los suyos en darse cuenta del peligro que representaba Galakrond. Avisó a sus hermanos y hermanas de lo que había visto, pero no logró convencerlos para que actuaran. Aunque los guardianes habían jurado proteger Azeroth, la guerra contra los dioses antiguos y la ordenación del mundo desgastaron su fuerza y su voluntad colectiva. Se volvieron indiferentes al mundo exterior, preocupados únicamente por el cuidado de sus criptas y sus máquinas arcanas.

Pero la apatía de sus hermanos y hermanas no desalentó a Tyr, pues tenía la férrea voluntad de llevar la justicia y el orden al mundo. Tyr sabía que si nadie lo detenía, Galakrond devoraría la naturaleza entera y propagaría su enfermedad hasta los confines más remotos del mundo. Por ello, el guardián buscó un modo de destruir al gigantesco protodragón y a sus esbirros.

Tyr encontró la solución en cinco de los protodragones más poderosos e inteligentes que existían: Alexstrasza, Neltharion,



Malygos, Ysera y Nozdormu. Casi todos ellos provenían de orígenes distintos y cada uno poseía poderes únicos. Incluso las dos hermanas Alexstrasza y Ysera mostraban habilidades diferentes.

Alexstrasza, tenaz y de buen corazón, escupía grandes llamaradas por sus fauces. El poderoso Neltharion poseía una fuerza increíble y un rugido tan potente que quebraba roca y hueso. El astuto Malygos encerraba a sus oponentes en bloques de hielo con su aliento de escarcha. El sabio Nozdormu atacaba a sus enemigos con cegadoras tormentas de arena. Y la esquivia Ysera empleaba su aliento para debilitar a sus enemigos, ya que les robaba su fuerza de voluntad y los sumía en un profundo trance.

Tyr imploró a los cinco protodragones que le ayudaran a derrotar a Galakrond. Aunque al principio recelaron de la extraña criatura que se presentó ante ellos, pronto juraron luchar a su lado. A pesar de sus diferencias, los cinco protodragones demostraron una voluntad sorprendente y una gran capacidad de cooperación.

Bajo la dirección de Tyr, Alexstrasza y sus compañeros atacaron a Galakrond y a sus fétidos esbirros. Sus furiosos combates se sucedieron en los cielos que observaban los picos rocosos y nevados del norte de Kalimdor. Inicialmente, el grueso pellejo de Galakrond detuvo los ataques de los cinco protodragones, pero a pesar de sentirse descorazonados por la fortaleza de su enemigo, los protodragones pronto encontraron su punto débil, Alexstrasza y sus aliados centraron sus ataques en sus muchos ojos y en la piel vulnerable de su garganta. Empleando sus poderes en armonía y confiando en sus compañeros, los cinco protodragones derrotaron a su gigantesco adversario. El cadáver inerte de Galakrond se precipitó contra la tierra y cayó en la tundra helada que más adelante recibiría el nombre de Cementerio de Dragones.

Los cinco protodragones triunfaron contra toda expectativa, pero si lo consiguieron fue gracias al trabajo en equipo. Ninguno de ellos

pasó por alto la lección, y Alexstrasza y sus semejantes mantuvieron vivo este ideal de unidad y cooperación durante muchos milenios.

---

---

## TYR Y LA MANO DE PLATA

*Tyr luchó junto a los protodragones pero Galakrond era demasiado poderoso incluso para el guardián de la justicia. En uno de sus enfrentamientos, la monstruosa criatura le arrancó la mano a Tyr de un mordisco, contaminándolo con energía necrótica. Aunque Tyr sobrevivió, su herida jamás llegó a curarse del todo. Muchos años después, Tyr sustituyó su mano perdida por una mano de plata pura. Esta mano de plata se convirtió en un símbolo de sus creencias, según las cuales la justicia duradera exigía de sacrificio personal.*





# AZEROTH ORDENADO

Ulduar  
(Togg-Saron)

Szolazar Basin

Templo del  
Reposo del Dragon

Monte Hyjal

El Pozo de la  
Eternidad

N'Zoth

Uldaman

Cráter de Un'Goro

Abn'Qiraj (C'Thun)

Uldum

Valle de la Flor Eterna  
(Cámara de Y'Shaarj)





# LA CARGA DE LOS VUELOS DE DRAGÓN

Mientras Tyr y los protodragones combatían contra Galakrond, el resto de los guardianes por fin emergieron de su estupor. Demasiado tarde, pero se dieron cuenta de la amenaza que suponía la corrupta monstruosidad. Se sintieron avergonzados por su apatía, pero a la vez se inspiraron en el coraje de los aliados alados de Tyr. Sin embargo, Tyr nunca reprendió a los otros guardianes, sino que los convenció para que otorgaran poderes a los protodragones que les permitieran proteger Azeroth.

El único que se opuso fue Odyn. El guardián reconocía el heroísmo de los protodragones, pero estaba en contra de confiarles el destino de Azeroth. Odyn creía que Alexstrasza y sus parientes eran criaturas primitivas, y que solo los forjados por los titanes podían ser depositarios de la responsabilidad de proteger el mundo. Aducía también que, como Primer Designado, la decisión final recaía en él.

Pero Tyr y el resto de los guardianes no estaban de acuerdo. Mediante su coraje y su sacrificio, los protodragones se habían ganado el derecho a ser los guardianes de Azeroth. A pesar de las protestas de Odyn, los demás guardianes siguieron con su plan. Tras la derrota de Galakrond a manos de los protodragones, los guardianes acudieron a la tundra helada que presencié la batalla final. Incluso Ra viajó desde el lejano sur para asistir a la gran



ceremonia. Los guardianes ejercieron de conductos para el poder de sus creadores y derramaron las bendiciones del Panteón sobre los protodragones.

El Alto Guardián Ra canalizó el poder de su creador, Aman'Thul, al protodragón Nozdormu. De entre la miríada de poderes del titán, Nozdormu fue bendecido con la capacidad de controlar el tiempo. En adelante sería conocido como Nozdormu el Atemporal, y ostentaría el poder sobre los caminos entrelazados del destino.

La amable y siempre misericordiosa Freya llamó a su creador, Eonar, para que otorgara su bendición a la protodragón Alexstrasza. Conocida a partir de entonces como la Protectora, Alexstrasza dedicaría todo su ser a salvaguardar las formas de vida del mundo. Tras demostrar su coraje y compasión en la batalla contra Galakrond, fue también coronada como la Reina de los Dragones y se le otorgó el mando sobre su especie.

Freya también imploró a Eonar para que bendijera a Ysera, la hermana menor de Alexstrasza, con el poder de la naturaleza. Ysera recibió la misión de vigilar la floreciente flora y fauna de Azeroth desde el Sueño Esmeralda. Conectada al reino etéreo, Ysera se sumió en un profundo trance y desde entonces recibe el nombre de la Soñadora.

El Guardián Loken llamó a su creador, Norgannon, para que imbuyera al protodragón Malygos con increíbles poderes arcanos. En adelante, Malygos sería conocido como el Tejehechizos, y los reinos infinitos de la magia y los secretos arcanos serían suyos para explorar, proteger y compartir.

Por último, el Guardián Archaedas pidió a su creador, Khaz'goroth, que otorgara parte de su enorme poder al indomable protodragón Neltharion. Este recibiría el título de Guardián de la Tierra y su reino serían las montañas y las profundas cavernas. Neltharion era

la personificación de la fuerza del mundo y, durante miles de años, ejercería como el mejor amigo y confidente de Alexstrasza.

Resplandecientes por la energía del Panteón, los cinco protodragones se convirtieron en inmensas criaturas de enorme gracilidad. La piel de Nozdormu se tornó de color bronce y relucía como un mar de arena dorada. Las escamas de Alexstrasza cobraron un color rojo vivo y profundo. La esbelta Ysera se volvió de un verde vibrante, símbolo de su vínculo con la naturaleza. Malygos adoptó un color azul frío y cristalino mientras sus escamas irradiaban potentes energías arcanas. Y por último Neltharion, cuya gruesa y tosca piel se volvió de color negro terroso.

A partir de aquel día, las cinco extraordinarias criaturas serían conocidas como los Dragones Aspecto.

Los guardianes también crearon una nueva especie para ayudar a los Dragones Aspecto a proteger el mundo, una especie que sirviera como aliada y consorte de los Aspectos. Los guardianes alteraron mágicamente cientos de huevos de protodragón y de ellos surgieron unas criaturas nacidas a imagen y semejanza de los Aspectos. Esta nueva raza, conocida como los dragones, se dividiría en cinco vuelos distintos: bronce, rojo, verde, azul y negro.

Aunque cada vuelo servía a un Dragón Aspecto distinto, todos compartían el deber de proteger Azeroth. Para fortalecer este vínculo, los guardianes crearon una gran torre en el norte de Kalimdor llamada Templo del Reposo del Dragón que se convertiría en el corazón de la cultura y la sociedad de los dragones, un santuario donde podían reunirse y debatir sobre sus actividades. Pero, por encima de todo, el Templo del Reposo del Dragón sería un símbolo de su unidad.

Satisfechos tras completar su trabajo, los guardianes se retiraron a sus refugios, dejando a la protección de las criaturas vivientes de Azeroth en manos de los Aspectos.

# ODYN Y LA CONSTRUCCIÓN DE LAS CÁMARAS DEL VALOR

Mientras los otros guardianes conducían la ceremonia para fortalecer a los Dragones Aspecto, Odyn se lamentaba en los salones de Ulduar. Estaba furioso porque sus aliados habían contravenido sus designios... que eran los designios del Primer Designado. Más allá, Odyn tenía la certeza absoluta de que los Dragones Aspecto fracasarían en su tarea de proteger el mundo.

Por el bien de Azeroth, Odyn decidió tomar cartas en el asunto. Su plan consistía en crear un ejército de élite al que recurrir para proteger el mundo en caso de necesidad. Para formar este ejército, Odyn contaría con muchos de los poderosos vrykul, de los cuales siempre había admirado su coraje innato y su fuerza. A sus ojos, los vrykul personificaban el espíritu guerrero más que ninguna otra raza forjada por los titanes.

Cuando regresaron a Ulduar, Tyr y el resto de los guardianes exigieron a Odyn que abandonara sus insensatos planes. Pero el Primer Designado hizo oídos sordos a sus palabras. La convicción

y el compromiso de Odyn con su visión de lo correcto era total. Invitó al resto de guardianes a que le ayudaran a crear su ejército, pero cuando ninguno de ellos dio un paso al frente, Odyn anunció que proseguiría por su cuenta.

Odyn ocupó una de las alas de Ulduar para alojar su nuevo ejército y, para separarla permanentemente del resto de la fortaleza y de sus hermanos guardianes, recurrió a la hechicera Helya. Con el paso de las eras, Odyn había llegado a considerar a Helya como una suerte de hija adoptiva. Helya tejió un potente conjuro alrededor de la fortaleza de Odyn, y después concentró todo su poder, arrancó el enorme pedazo de Ulduar de la tierra y lo propulsó hacia el nuboso cielo. Con el tiempo, esta ciudadela flotante recibiría el nombre de las Cámaras del Valor.

Desde lo alto de su Fortaleza, Odyn lanzó una proclama a todos los vrykul. Aquellos que demostrasen su valor pereciendo gloriosamente en combate, vivirían de nuevo en las Cámaras del Valor. Sus espíritus serían transportados a la fortaleza y alojados en nuevos cuerpos forjados por la tormenta.

Estos campeones, los Valarjar, servirían como los principales guardianes de Azeroth. Sus hazañas perdurarían en los corazones de los forjados por los titanes para siempre.

Lo único que restaba era encontrar la forma de transportar los espíritus de los muertos hasta las Cámaras del Valor. Con este propósito, Odyn estudió las energías que impregnaban las Tierras Sombrías. Los conocimientos que adquirió le permitieron transformar a algunos de los vrykul en criaturas espectrales llamadas Val'kyr. Estos siervos fantasmagóricos podrían viajar entre el mundo físico y el sombrío acompañando las almas de aquellos que lo merecieran hasta la fortaleza. Pero aquellos que se transformasen en Val'kyr vivirían malditos como fantasmas para toda la eternidad.



Ningún vrykul se ofreció voluntario para convertirse en un siniestro Val'kyr, por lo que Odyn decidió crear a sus sirvientes por la fuerza. Helya criticó duramente al guardián por disponerse a esclavizar a otros forjados en contra de su voluntad. La discusión entre ambos fue tan dura que poco faltó para que llegaran a las manos. Al final, Helya amenazó a Odyn con devolver las Cámaras del Valor a Ulduar si no cejaba en su empeño.

Odyn consideró que la desobediencia de Helya no solo suponía una amenaza para sus planes, sino para el futuro mismo de Azeroth. Cegado por su visión del esplendor que las Cámaras del Valor podrían alcanzar, el guardián atacó a la hechicera. Odyn destruyó su forma física y deformó su espíritu hasta convertirla en la primera de los Val'kyr. Los aullidos de dolor y de angustia de Helya se escucharon por todo Azeroth y penetraron hasta el corazón de las Tierras Sombrías.

Esta violenta transformación ensombrecería a Helya para siempre, pero su tormento no acabaría allí. Aunque detestaba a Odyn por lo que le había hecho, se veía obligada a obedecer su designios. Bajo sus órdenes, Helya se dedicó a transformar a muchos vykrul en malditos Val'kyr en contra de su voluntad.

Durante milenios, Helya y sus compañeros espectrales guiaron a las almas de los héroes vrykul hasta las Cámaras del Valor. La ciudadela se llenó de poderosos Valarjar, forjados en las tormentas. Odyn entrenó y otorgó poderes a cada uno de estos guerreros. No sentía remordimiento alguno, ni por abandonar a sus hermanos guardianes, ni por transformar a Helya en la primera Val'kyr. En su mente, todo era por el bienestar de Azeroth y en honor al gran Panteón.

# LA TRAICIÓN DE SARGERAS

Los guardianes continuaron con sus obligaciones en Azeroth sin saber que un nuevo peligro tomaba forma en las profundidades más remotas de la Gran Oscuridad.

Sargerass, que había roto sus lazos con el Panteón, meditaba en soledad sobre el destino del universo. Su miedo a que los señores del Vacío hubiesen corrompido otras almas-mundo lo consumía, A medida que la duda y la desesperación anidaban en su mente, el titán se reafirmaba en su opinión de que toda la creación era inherentemente defectuosa. Finalmente, Sargerass llegó a la conclusión de que el único modo de salvar el universo era purgarlo con fuego. Así empezaría su gran Cruzada Ardiente.

Para lograr su objetivo, Sargerass necesitaba un ejército enorme de indomable furia, y solo conocía un lugar que albergara semejante poder: Mardum, el Plano del Destierro.

Con el paso de las eras, la prisión se había llenado de magia vil y demonios vengativos. Su presencia distorsionó Mardum, convirtiendo la prisión en un reino de pesadilla. Torrentes de energía vil bombardeaban de forma constante las paredes de la prisión, bañando a sus ocupantes en un bullente océano de magia volátil.

Sargerass acalló sus últimas dudas y derrumbó los muros de la prisión, liberando a sus rabiosos ocupantes a la Gran Oscuridad del Más Allá. La explosión de magia vil subsiguiente fue más potente de lo que el titán caído había imaginado. Sargerass se vio envuelto por violentas energías que fluían por sus venas y quemaban su misma alma. Sus ojos estallaron en brotes de fuego esmeralda. Su figura, antaño noble, se cubrió de volcanes de energía vil que rasgaban su piel, revelando un horno incandescente de odio infinito.

A pesar de estos monstruosos cambios físicos, la mente de Sargerass se mantenía fija en su objetivo genocida. Para impedir que los señores del Vacío se apoderaran de la creación, la vida misma debía extinguirse.

Al destruir la prisión, Sargerass fracturó la frontera entre la Gran Oscuridad y El Vacío Abisal. Unas enormes fauces celestiales, trazadas en una tormenta de llamas esmeralda, desgarraron el tejido de la realidad. Esta gigantesca herida se convertiría en una cicatriz en la creación misma, una prueba incandescente y eterna de la locura de Sargerass.

Demonios de todas las formas y tamaños accedieron al universo físico a través de la brecha, celebrando su liberación con alaridos triunfales. Sargerass imbuyó a la voraz masa de demonios con sus poderes, uniéndolos a todos en un estallido de magia vil. Aunque anteriormente muchos demonios habían experimentado las volátiles energías del Vacío, ninguno conocía la rabia y el poder puros que encerraba la vileza de Sargerass. Algunas de las criaturas aumentaron de tamaño y estatura, mientras que otras descubrieron una nueva inteligencia y astucia en sus mentes.

Para entonces, Sargerass había aprendido mucho sobre la naturaleza de los demonios, incluyendo cómo destruir permanentemente sus espíritus. A cambio del poder que otorgó a los demonios, Sargerass

les ofreció un simple acuerdo: luchar para él o ser extinguidos. No fue una elección difícil.

Para detener a los señores del vacío, Sargerass envió a su nuevo ejército, su Legión Ardiente, a incontables mundos de la Gran Oscuridad. Nunca antes las fuerzas del mal se habían unido de tal forma. Sargerass esgrimía tanto poder que la desobediencia era impensable. Nadie soñaría con enfrentarse a él, pero más importante aún era que sus esbirros se deleitaban en su papel de agentes de la extinción.

La Legión Ardiente cayó sobre su primer mundo. Aunque no contenía un titán durmiente, era un mundo que había sido ordenado por el Panteón en tiempos pasados. Las tropas de Sargerass incineraron las civilizaciones mortales que lo habitaban, extinguiendo docenas de especies semientes. Cuando el constelar encargado de la vigilancia del mundo por el Panteón apareció, Sargerass en persona aniquiló al ente celestial.

Aggramar fue el primero en saber del fallecimiento del constelar y, tras recibir más y más nuevas de las atrocidades de la Legión Ardiente, decidió dar caza al ejército demoníaco. Aggramar llegó justo a tiempo para presenciar la destrucción de otro mundo a manos de la Legión y contempló horrorizado a la criatura deforme y envuelta en llamas que la lideraba: su mentor y mejor amigo, Sargerass.

Presa de la sorpresa, Aggramar exigió una explicación a Sargerass. Pero el antiguo campeón del Panteón no le ofreció explicación alguna y se limitó a afirmar que su Cruzada Ardiente era la única forma de purificar el universo. Además, añadió que todo aquel que se opusiera a sus designios ardería en las llamas de su Legión.

Consciente de que no podría convencer a su antiguo maestro con palabras, Aggramar le retó a un duelo. Ante la mirada de las hordas



de demonios, los dos guerreros más poderosos de la historia del universo se enfrentaron cara a cara.

Aggramar se vio rápidamente superado por su rival. Como todos los titanes, era muy susceptible a la magia vil. Los feroces ataques de Sargerass quebraron la defensa de Aggramar y lo dejaron tambaleándose y agónico. En un último contraataque desesperado, Aggramar hizo acopio de todo su poder y atacó a Sargerass.

Ambos cruzaron sus espadas, provocando una gigantesca explosión de poder vil y arcano. Cuando el torrente de energías antagónicas se dispersó, Sargerass y Aggramar comprobaron que sus armas se habían quebrado.

Malherido por la detonación, Aggramar se retiró de la batalla y regresó junto al resto del Panteón. Cuando contó lo sucedido, sus hermanos no podían creerlo. La idea que su guerrero más noble y poderoso había caído en la oscuridad sacudió sus más fuertes convicciones. El Panteón desconocía la forma de detener tal amenaza, solo sabían que debían actuar. El Panteón se preparó para la guerra y se enfrentó a Sargerass y a su legión impía en las proximidades de un mundo llamado Nihilam.

Aman'Thul intentó razonar con Sargerass y le rogó que abandonara su demente cruzada. Le habló de Azeroth, una incipiente alma-mundo con un potencial superior al de cualquier otra alma-mundo que hubieran encontrado hasta la fecha, tan poderoso que en un futuro podría derrotar a los señores del vacío. Sargerass escuchó atentamente, pero Aman'Thul no logró convencerle.

A pesar de su combate con Sargerass, Aggramar creía que aún quedaba un resquicio de nobleza en el corazón del antiguo campeón. Como último recurso, depuso sus armas y se acercó al titán caído. Aggramar relató las historias de las gloriosas batallas que ambos libraron contra los demonios en tiempos pasados y le

recordó que ambos juraron defender la creación, pero Sargerass estaba decidido. Nada de lo que el Panteón pudiera decir o hacer, ni siquiera las súplicas de su querido discípulo, le convencería.

Con un aullido de rabia y dolor, Sargerass ajustició a su discípulo con su hoja vil quebrada, partiendo al titán por la mitad.

Enfurecidos por la atrocidad que acababan de presenciar, el Panteón atacó sin reservas a Sargerass y a su Legión Ardiente. Las estrellas se marchitaban y morían a medida que la batalla sacudía el cosmos, desgarrando amplias regiones de la realidad. Nihilam, que a partir de aquel día recibiría el nombre de Mundo de la Perdición, quedó deformado y retorcido por el apocalíptico conflicto. Los titanes del Panteón comandaban fuerzas incomprensibles para la mente mortal, pero aun así no eran rival para la magia vil de Sargerass.

El titán caído diezmó a los miembros del Panteón con llamaradas de fuego vil hasta extinguir las ansias de batalla de sus enemigos. Para sellar su perdición, Sargerass convocó una enorme tormenta de vileza que consumiría sus cuerpos y almas por igual. Pero, mientras las oleadas de energía maligna recubrían a los titanes derrotados, Norgannon realizó un último esfuerzo para escapar al olvido.

Norgannon plegó las energías puras del universo a su voluntad, tejiendo una crisálida protectora alrededor del espíritu de cada uno de los titanes del Panteón y lanzándolos a la Gran Oscuridad. Mientras las almas incorpóreas de los titanes cruzaban el cosmos a toda velocidad, la tormenta vil de Sargerass destruía lo que quedaba de sus cuerpos.

Sin saber que los espíritus de sus rivales habían sobrevivido, Sargerass declaró vencedora a su Legión Ardiente. El Panteón ya no existía. Además, Sargerass había obtenido pistas muy tentadoras sobre la existencia de un alma-mundo de gran poder: Azeroth. Sin

embargo, aunque Sargerass conocía su nombre, su ubicación continuaba siendo un misterio. Aun así, sin el Panteón para plantarle cara, sabía que encontrar el alma-mundo era solo cuestión de tiempo.

Y también sabía que debía encontrarla antes que los señores del Vacío.

## LA CRUZADA ARDIENTE

La Legión Ardiente había derrotado al Panteón y Sargerass se dispuso a reclutar aún más demonios para su causa. Pero el combate contra el Panteón había revelado un punto débil en su imparable ejército, uno que estaba dispuesto a remediar.

A pesar de su gran poder e intelecto, Sargerass no podía dirigir a su ejército entero a la vez. Los demonios eran criaturas perversas y sedientas de sangre, pero la mayoría carecían de pensamiento estratégico. Gran parte de la Legión había caído frente al Panteón de forma innecesaria. Sargerass buscaba comandantes astutos y con capacidad táctica que se unieran a su causa, y sabía exactamente dónde encontrarlos: en un mundo llamado Argus.

Argus era el hogar de los avanzados eredar, una raza mucho más inteligente que las otras especies que Sargerass había encontrado. Los eredar ansiaban el conocimiento por encima de todas las cosas, pues creían que les permitiría moldear el universo y convertirlo en un lugar mejor.

Los eredar estaban gobernados por un triunvirato de líderes, no por la fuerza y el miedo, sino estudiando los grandes enigmas del cosmos y compartiendo las respuestas con su gente. El poderoso Archimonde poseía el don de obtener lo mejor de quienes le rodeaban. Su actitud atrevida inspiraba a sus seguidores, proporcionándoles la confianza y el coraje necesarios para enfrentarse a cualquier desafío. Kil'jaeden, el más brillante del triunvirato, era un prodigio incluso entre los eredar. Ingenioso y astuto, se deleitaba descifrando los misterios más profundos del cosmos. Por último estaba Velen, el líder espiritual del trío, que luchaba incansablemente por la paz y cuya sabiduría podía apaciguar cualquier conflicto.

Individualmente, cada miembro del triunvirato habría sido un líder excelente. Pero al unir sus cualidades en perfecta sinergia, elevaron a su pueblo a cotas jamás soñadas.

La fuerte cohesión de los eredar era la solución ideal a las debilidades de la Legión. Pero para añadirlos a su causa, Sargerass necesitaba corromperlos por completo. Tomó la apariencia de un elegante ente radiante y se comunicó con el triunvirato de líderes. Sargerass se aprovechó de sus deseos y les prometió conocimiento y poder inimaginables. Les mostró incontables mundos que podrían gobernar, lugares primitivos que los eredar transformarían en santuarios de paz e intelectualidad.

Sargerass prometió compartir con los eredar no solo los secretos más oscuros del cosmos, sino también la respuesta final a lo que él identificaba como el defecto fundamental de la creación. A cambio, los habitantes de Argus se entregarían a la gran obra de Sargerass... y le ayudarían a remediar este defecto.

La oferta sorprendió a Archimonde y a Kil'jaeden, quienes se sintieron honrados de formar parte de tan gran empresa. Velen, sin



embargo, no estaba convencido. Intuía algo extraño en la criatura aparentemente omnisciente y hermosa que se aparecía ante ellos. Velen meditó empleando un artefacto antiguo que los sagrados naaru entregaron a su raza tiempo atrás: el Cristal de Ata'mal, A través de la reliquia encantada, Velen recibió una visión espantosa del futuro de los eredar si se sometían a la voluntad de Sargerass: se convertirían en horribles y desfiguradas criaturas demoniacas, pozos de maldad sin fondo.

Velen trató de advertir a sus hermanos sobre lo que había visto, pero estos ignoraron sus súplicas y se reafirmaron en su intención de aceptar la oferta de Sargerass. Temiendo que Archimonde y Kil'jaeden lo asesinaran si continuaba discrepando, Velen fingió conformidad. Aunque Kil'jaeden y él compartían una profunda amistad, Velen no creía que su vínculo pudiera prevalecer sobre las tentadoras promesas de Sargerass.

Velen estaba desesperado ante el destino de su gente. En aquel momento de desesperación, las mismas criaturas que le mostraron el futuro de su especie se comunicaron con él. Uno de los naaru, llamado K'ure, contactó con Velen y le ofreció una salida para él y algunos de sus aliados más cercanos— Repleto de una nueva esperanza, Velen buscó a otros eredar en los que pudiera confiar. Mientras Sargerass llegaba a Argus para corromper a los incautos eredar, Velen y sus seguidores llevaron a cabo su atrevida huida. Se reunieron a bordo de una enorme fortaleza dimensional naaru conocida como la Genedar y huyeron para siempre de su mundo natal. De aquel día en adelante, se les conocería como los draenei, o «los exiliados».

En Argus, Sargerass doblegó a los eredar a su impía voluntad. Las oscuras energías de la vileza corrompieron las mentes de los habitantes, ahogando sus pensamientos y razonamientos. Sargerass también imbuyó a los eredar con energía vil, deformando sus cuerpos hasta asemejarlos a espantosos demonios.

Sargerás no tardó en encontrar un buen uso para sus nuevos y viles conversos. Los eredar ocuparon puestos de mando en la Legión Ardiente, siendo Kil'jaeden y Archimonde los más poderosos e inteligentes.

Sargerás moldeó la astucia y el intelecto innatos de Kil'jaeden para servir a los designios de la Legión. Conocido desde entonces como «el Impostor», su misión sería emplear su ingenio para seducir a las civilizaciones mortales del universo y convertirlas en agentes de la Legión Ardiente.

El talento de Archimonde para motivar a su gente también sería una herramienta muy valiosa para la Cruzada Ardiente. Archimonde, en adelante «el Profanador», utilizaría su prodigiosa voluntad para empujar a las hordas demoníacas a actos de extrema violencia. Templaría y afilaría la fuerza de todos sus esbirros, convirtiéndolos en poderosas herramientas de destrucción.

Bajo el liderazgo de los eredar, las huestes de la Legión Ardiente aumentaron con nuevas razas de demonios reclutados de El Vacío Abisal y de los muchos mundos de la Gran Oscuridad. Archimonde otorgó poderes a los monstruosos señores del foso, convirtiéndolos en máquinas de asedio vivientes. Inspirarían terror a todo el que los contemplara. Los mo'arg, una raza de demonios ingeniosos y trabajadores, se convertirían en los armeros de la Legión. Forjarían armas y grandes máquinas imbuidas de vileza para asediar los mundos del cosmos. A su vez, Kil'jaeden recluta a las malvadas súcubo para infiltrarse en los mundos susceptibles de ser conquistados y obtener información sobre sus civilizaciones. Los brutales guardias apocalípticos, demonios de fuerza y crueldad incomparable, eran sus tropas de choque. Los fervorosos shivarra se convirtieron en los místicos y consejeros más destacados de la Legión, Profesaban una lealtad fanática hacia su líder, Sargerás.

Estas malvadas criaturas, entre otras muchas, incrementaron aún más el poder de la Legión Ardiente.

Satisfecho con su creciente ejército, Sargeraz lanzó a sus demonios a la Gran Oscuridad, renovando así su Cruzada Ardiente contra toda la creación.

En los milenios siguientes, la Legión destruiría innumerables mundos y borraría civilizaciones enteras de la existencia.

---

---

## EL VUELO DE LOS DRAENEI

*El rechazo de Velen a la gran visión de Sargeraz y su posterior huida enfurecieron a Kil'jaeden. Aunque los draenei habían desaparecido sin dejar rastro, el Impostor juró cazarlos por siempre jamás y vengarse de lo que él consideraba una traición por parte de Velen.*







SAGERAS Y LA LEGIÓN ARDIENTE



# LA TRAICIÓN DE LOKEN

Mientras tanto, sin que Sargerass lo supiera, las últimas ascuas del poder del Panteón se aferraban a la vida. Aunque Sargerass había destruido los cuerpos físicos de los titanes, el gran hechizo de Norgannon había preservado sus almas. Sus espíritus incorpóreos se precipitaban a través de la Gran Oscuridad hacia el mundo de Azeroth y sus guardianes. Allí, el Panteón esperaba encontrar formas físicas que ocupar. De no encontrarlas, los titanes temían que sus debilitados espíritus se desvanecieran en el olvido.

A su llegada a Azeroth, sus agotados espíritus se estrellaron contra los guardianes, que fueron creados por obra del Panteón. Los guardianes se sintieron inmediatamente abrumados cuando los poderes de los titanes inundaron sus mentes. Se vieron asaltados por recuerdos de mundos lejanos, de vidas que no habían vivido y de maravillas que nunca habían presenciado. Pero, tan rápidamente como había empezado, el flujo de poder se desvaneció.

Los guardianes, que aún conservaban sus personalidades, no sabían interpretar el extraño fenómeno. Sabían que habían recibido un fragmento del poder del Panteón, pero desconocían que ahora los últimos remanentes de sus estimados creadores formaban parte de ellos. Desconcertados, suplicaron respuestas al Panteón, pero no recibieron respuesta. El silencio preocupó profundamente a los guardianes, y se sumieron en un largo periodo de confusión e intranquilidad.





EL GUARDIÁN THORIM ENCUENTRA EL CUERPO  
DE SU ESPOSA, SIF.



El dios antiguo Yogg-Saron, encerrado bajo Ulduar, sintió sus agitadas emociones. En los eones desde el Ordenamiento de Azeroth, una aguda inteligencia había despertado en la criatura.

Yogg-Saron había desarrollado un plan para debilitar a sus captores y escapar de su cautiverio. Su intención era corromper la Forja de los Deseos y contaminar su matriz de creación con una extraña enfermedad llamada la maldición de la carne. Así, todo forjado por los titanes que naciera de la Forja de los Deseos sufriría esta aflicción. Algunos incluso la contagiarían a generaciones anteriores de forjados. La maldición de la carne transformaría gradualmente a muchas de estas criaturas en seres mortales de carne y hueso... y por tanto, seres fáciles de matar.

Para implementar su plan, Yogg-Saron recurrió al Guardián Loken. De todos los guardianes de Ulduar, Loken era el que mostraba mayor aflicción y confusión por el silencio del Panteón. Yogg-Saron asoló a Loken con sueños febriles y avivó las llamas de su desesperación. Pero incluso en su estado perturbado, Loken resistió los susurros del dios antiguo que trataban de contaminar su mente. Al final, el artífice de su caída sería otro.

A medida que su desesperación crecía, Loken buscó consuelo en una vrykul llamada Sif, consorte de su hermano Thorim. Loken a menudo se reunía con ella a escondidas y le confiaba sus miedos más oscuros. Con el tiempo, un amor prohibido floreció entre los dos forjados.

Yogg-Saron se aferró al amor que sentía Loken por Sif y lo retorció hasta convertirlo en una obsesión peligrosa. La relación pronto se tornó amarga debido al comportamiento cada vez más errático e impulsivo de Loken. Con frecuencia creciente, hablaba de profesarse el amor que sentían de forma abierta, a lo que Sif se oponía con vehemencia, pues sabía que si Thorim descubría su infidelidad, la unidad de los guardianes se quebraría.

Al final, Sif rompió sus lazos con Loken, exigiéndole que se alejara de ella. La idea de perder a Sif empujó a Loken a la locura y, en un arrebato de furia y celos, arremetió contra su amor y la mató.

Aunque la culpa lo atormentaba, Loken no se atrevió a confesar a su hermano lo que había hecho y trató de ocultar su crimen a la desesperada. Fue entonces, en su momento de mayor necesidad, cuando el espíritu de Sif se le apareció.

Para su sorpresa, la imagen de Sif le perdonó. También le advirtió de la necesidad de actuar con presteza antes de que Thorim descubriera la verdad, porque si no los forjados por los titanes entrarían en una guerra civil y se romperían todos los juramentos que Loken hizo al Panteón.

A oídos de Loken, la sugerencia de Sif parecía un tanto maliciosa, una característica desconocida en Sif. Loken percibió algo extraño en su espíritu, una oscuridad invisible, sutil pero discernible. No obstante, el miedo nubló su juicio e hizo caso omiso a su intuición. Guiado por Sif, Loken arrastró su cuerpo a los fríos páramos de las Cumbres Tormentosas. Informó a Thorim de la muerte de su mujer y convenció al guardián de que el culpable era Arngrim, rey de los gigantes de hielo. El desconsolado Thorim desató su furia sobre ellos, matando a Arngrim y a muchos de sus seguidores. Sus actos provocaron una catastrófica guerra entre los gigantes de las tormentas de Thorim y los gigantes de hielo. El espíritu de Sif continuó guiando a Loken mientras el conflicto hacía estragos. Sus consejos se volvieron más extremos y preocupantes, pero Loken no cejó en su empeño, impertérrito. Sif le convenció para que se creara un ejército propio usando la Forja de los Deseos, uno lo bastante grande como para proteger Ulduar de los peligros de los belicosos los gigantes.

Incluso le persuadió para que castigara a su hermano por iniciar la guerra. Reprendió a Thorim por haberse dejado gobernar por sus



emociones y por haber originado un cisma terrible entre los forjados por los titanes. Además, Loken dijo que Sif se sentiría avergonzada de conocer los actos que su marido había cometido en su nombre. Esta terrible condena sumió a Thorim en una profunda depresión y, sobrecogido por el remordimiento, abandonó Ulduar para languidecer en solitario.

Con Thorim aislado, el nuevo ejército de Loken avasalló a los gigantes y terminó con el conflicto. Todo aquel que se oponía a su voluntad era encerrado en una cámara de estasis.

Pero mientras las batallas se sucedían, Loken percibió algo perturbador en sus guerreros. Una oscura aflicción impregnaba sus espíritus. Loken llamó a Sif de nuevo para pedirle consejo, pero esta vez la dama permaneció en silencio. El horror se apoderó de Loken cuando comprendió que su espíritu jamás había existido. Era una ilusión creada por Yogg-Saron.

Aunque Loken no lo sabía, el falso espíritu de Sif también había corrompido la Forja de los Deseos mientras el guardián fabricaba su ejército. La maldición de la carne creada por Yogg-Saron infectó el corazón de la matriz de creación de la máquina. En su ceguera y egoísmo, Loken había permitido que Yogg-Saron le manipulara como a un mero peón.

Este descubrimiento destruyó los últimos vestigios de nobleza que aún permanecían en el corazón de Loken. Se obsesionó con ocultar sus transgresiones al resto de los guardianes, incluso si para ello debía abrazar el oscuro poder de Yogg-Saron. Con semejante fuerza a su disposición, Loken se sabía capaz de derrotar a los guardianes restantes y destruir todas las pruebas de sus crímenes.

# EL SELLADO DE LAS CÁMARAS DEL VALOR

Para derrotar al resto de los guardianes, Loken sabía que primero necesitaba neutralizar a Odyn y a su poderoso ejército Valarjar. Pero un ataque directo contra su ciudadela flotante, las Cámaras del Valor, se revelaba imposible. Por ello, Loken adoptó un enfoque más insidioso y se comunicó con la Val'kyr Helya, hija adoptiva de Odyn.

Durante milenios, Helya había obedecido las órdenes de Odyn, guiando a los espíritus de los vrykul caídos hasta las Cámaras del Valor. Pero mientras lo hacía, Helya nutría la fría rabia que pervivía en su corazón espectral, pues nunca perdonó a Odyn por convertirla en una Val'kyr contra su voluntad. Helya soñaba con el día en que se vengaría del sufrimiento que Odyn le había infligido, a ella y los todos los convertidos en Val'kyr.

Loken llamó a Helya y manipuló su rabia y sus sentimientos de traición. Le prometió romper las cadenas de servidumbre que la ligaban a la voluntad de Odyn. A cambio, ella sellaría las Cámaras del Valor para siempre. Después, Helya ocuparía el lugar de Odyn como custodia de los espíritus de los vrykul. Seducida por esta oportunidad de saciar su sed de venganza, Helya aceptó la oferta de Loken.

---

---

# GUARDIANES DE LAS SOMBRAS

*No todos los Val'kyr siguieron a Helya tras la derrota de Odyn. Algunos de estos seres espectrales desaparecieron en las Tierras Sombrías. Los pocos que aún retenían algún atisbo de nobleza en sus almas se dedicaron a vigilar el mundo físico. A veces, desde las Tierras Sombrías, estos Val'kyr a guiaban a los muertos de vuelta a la tierra de los vivos.*



Después de que Loken le devolviera su voluntad, Helya convocó los mismos poderes que empleó milenios atrás para asegurar el Plano Elemental. Manipuló las energías arcanas latentes que se arremolinaban por todo Azeroth y las sometió a su voluntad, sellando las Cámaras del Valor y a todos sus habitantes en su interior. Odyn y sus poderosos Valarjar se debatieron desesperadamente para escapar de la ciudadela flotante, pero la barrera de Helya era inexpugnable. Allí permanecería el guardián junto con sus Valarjar, atrapados en las cámaras doradas de las Cámaras del Valor durante eones.

Helya, libre al fin de una vida de servidumbre, forjó un nuevo hogar para ella y los demás Val'kyr. Creó este refugio encantado muy por debajo de las Cámaras del Valor, ligándolo a los grandes mares de Azeroth. Las nieblas marinas pronto se agruparon para envolver su nuevo dominio y ocultarlo de la vista. Conocido como Helheim,

este reino se convertiría en el destino final de muchos espíritus vrykul tras la muerte.

Pero la oscuridad que con el tiempo había tomado el corazón de Helya transformó Helheim en un sombrío lugar de pesadilla. Las almas de los vrykul que llegaban pronto se veían convertidas en vengativas criaturas espectrales. Estos espíritus malditos eran conocidos como Kyaldir. Se fusionaron con las nieblas de los mares, vinculados para siempre al ciclo de las mareas. La maldad y la angustia que ardía en sus almas empujarían a los Kyaldir a asolar y saquear las costas de Kalimdor por toda la eternidad.

# LA CAÍDA DE LOS GUARDIANES

Con Odyn y sus Valarjar sellados en su ciudadela, Loken regresó á Ulduar. Aunque pensaba que dispondría de tiempo para orquestar la caída de sus otros hermanos, pronto descubrió una nueva amenaza a sus planes.

Mimiron se disponía a investigar las extrañas anomalías presentes en los nuevos forjados por los titanes de Loken. El brillante guardián sospechaba que quizá algún defecto en la Forja de los Deseos provocaba las impurezas. No obstante, no tuvo tiempo de confirmar su teoría, pues Loken sabotó el taller del guardián, matando a Mimiron en lo que aparentó ser un trágico accidente. Mimiron, sin embargo, no estaba completamente muerto.



Sus leales mecagnomos descubrieron que el espíritu de su maestro todavía perduraba y se apresuraron en construir un gigantesco cuerpo mecánico para albergar su alma antes de que se desvaneciera. Esta heroica proeza salvó a Mimiron, pero ya nunca más volvería a ser el mismo. Su contacto con la muerte resquebrajó su mente. Se encerró en los gigantescos talleres de Ulduar, perdido entre los engranajes de sus creaciones mecánicas.

Consciente que el nuevo estado de Mimiron despertaría sospechas entre el resto de los guardianes, Loken movilizó a su ejército para neutralizar a sus otros hermanos. Primero, Loken se enfrentó a Freya en su verdeante dominio en las Cumbres Tormentosas, el Templo de la Vida. La batalla entre los dos guardianes y sus seguidores desató un hendimiento, resquebrajando el templo y drenando sus preciadas energías vitales por completo. Freya luchó con valentía contra sus adversarios, pero al final sucumbió ante Loken y los poderes oscuros que Yogg-Saron le había otorgado.

Yogg-Saron se aprovechó de la debilidad de Freya para cautivar su espíritu. El dios antiguo obligó a la derrotada Freya a retirarse a las cámaras de Ulduar. Allí, viviría sus días desamparada cuidando de un enorme jardín en el corazón de la fortaleza.

Mientras Loken combatía contra Freya, otro grupo de sus forjados se enfrentaba al poderoso guardián Hodir en su bastión, el Templo del Invierno. Dos gigantes de fuego llamados Ignis y Volkhan lideraban el asalto. Envolvieron el templo en un infierno abrasador, minando la fuerza invernal de Hodir y diezmando a sus gélidos seguidores. Loken llegó después para someter a Hodir en persona, tarea que completó con facilidad.

Como ya hizo con Freya, Yogg-Saron distorsionó la mente de Hodir. El dios antiguo obligó al guardián a recluirse a una fría cámara en Ulduar, donde permanecería aislando durante milenios.

Dos de los guardianes restantes, Tyr y Archaedas, no cayeron en las artimañas de Loken. Desde hacía tiempo, Tyr sospechaba que la oscuridad había anidado en el interior del guardián caído, una sospecha que se vio confirmada cuando Tyr fue testigo del ataque contra Hodir.

Pero Tyr no estaba en posición de enfrentarse directamente a Loken, pues multitudes de sus leales forjados patrullaban las Cumbres Tormentosas y los alrededores de Ulduar. Consciente de que este ejército le derrotaría, Tyr se ocultó en las afueras de las montañas junto con Archaedas y la gigante forjada Hierraya, amiga íntima de ambos. Allí, entre los barrancos helados, esperaron y estudiaron los movimientos de Loken mientras planeaban su siguiente paso.

Loken envió a sus tropas a dar caza a Tyr y a sus compañeros. Estos forjados por los titanes rastrearon a fondo las cuevas y las montañas de las Cumbres Tormentosas, pero jamás encontraron a su presa. Convencido de que Tyr y sus aliados habían abandonado la región, Loken se nombró gobernante único de Ulduar. Alteró las máquinas de la fortaleza y las usó para consagrarse como Primer Designado de Azeroth. También desactivó la Forja de los Deseos y exilió a muchos de sus sirvientes a las Cumbres Tormentosas. Después, selló la gigantesca fortaleza de Ulduar.

Loken languideció atormentado por su arrepentimiento en las grandes y silenciosas cámaras de Ulduar. A pesar de sus hazañas, vivía temeroso ante el posible regreso del Panteón o de su vigilante designado, Algalon, a Azeroth. De ser así, descubrirían sus horribles crímenes y sin duda sería castigado.

Pero en realidad, la mayor amenaza crecía justo bajo sus pies. Libre de las miradas vigilantes de los celadores de Ulduar, Yogg-Saron empezó a despertar, liberándose poco a poco de su inexpugnable prisión.

# LA DESAPARICIÓN DE RA

Mientras neutralizaba a los otros guardianes, Loken esperaba que Ra apareciera de las tierras del sur de Kalimdor para investigar lo sucedido en Ulduar. Pero, para su sorpresa, nada se supo del Alto Guardián durante estos acontecimientos de importancia capital para el mundo.

Preso de la curiosidad, Loken envió un contingente de su ejército a la lejana fortaleza de Uldum para investigar las actividades de Ra. Los soldados no encontraron al Alto Guardián, pero los mogu, los tol'vir y los anubisath confirmaron que Ra había desaparecido misteriosamente.

Estos encuentros traerían longevas consecuencias. En su viaje al sur, sin saberlo los soldados de Loken contagiaron la maldición de la carne a muchos de los numerosos fieles siervos de Ra.

Sin que Loken o los forjados lo supieran, Ra había experimentado una relevación... Una revelación tan terrible que lo había empujado a recluirse. Cuando los poderes y los recuerdos del Panteón entraron en los guardianes, Ra se tambaleó preso de la confusión al igual que sus hermanos. Sin embargo, pasado un tiempo, se dio cuenta de que aquella experiencia fue más que una simple anomalía. El flujo de poder era el último remanente de los espíritus del Panteón.

Ra no podía creer que el Panteón hubiera caído. Extrajo cuidadosamente los pocos vestigios del poder de Aman'Thul que

albergaba su cuerpo y los depositó en una bóveda bajo una montaña, cerca del lugar que se convertiría en el Valle de la Flor Eterna. Allí, el alto guardián esperaba preservar los exiguos restos de su estimado creador.

Seguidamente, Ra se retiró a las catacumbas subterráneas para meditar sobre lo que acababa de averiguar. Con el Alto Guardián ausente, sus leales forjados desarrollaron nuevas culturas, muy distintas a las de sus parientes nórdicos. La mayoría de los tol'vir se congregaron en los alrededores de Uldum e hicieron de la fortaleza su hogar. Al oeste, los anubisath continuaron su misión sagrada de guardar la prisión de C'Thun. De forma similar, los mogu permanecieron en el este para proteger las máquinas y artefactos de los forjados enterrados bajo la tierra.

# LA GUERRA DE LOS INBJERSKORN

En las eras posteriores a la traición de Loken, los forjados por los titanes exiliados de Ulduar se propagaron por el norte de Kalimdor. Los torpes gigantes se desperdigaron gradualmente por las montañas y los mares de la región y se perdieron de vista. Los terráneos se refugiaron en túneles subterráneos de gran profundidad, donde se enfrentaron por el territorio a una raza de violentas y deformes criaturas llamadas troggs. Muchos de los vrykul permanecieron en la superficie, congregados en pequeños clanes. Algunos de estos grupos vagaban como nómadas por los



inhóspitos paisajes el norte, mientras que otros construían sus hogares en la boscosa tundra de la región.

Una tenue paz reinaba entre estos grupos de forjados, pero no duraría. Con el tiempo, fuerzas malignas se dispusieron a tomar las tierras antaño protegidas por los guardianes. Dos de estas fuerzas eran creaciones del propio Loken: los gigantes de fuego Volkhan e Ignis.

Para los gigantes, las Cumbres Tormentosas que rodeaban Ulduar eran una tierra lista para ser conquistada, pero para controlar la región, antes necesitarían un ejército. Con este fin, los gigantes recurrieron al fiero clan Inbjerskorn de los vrykul.

Aunque muchos vrykul eran beligerantes por naturaleza, la mayoría evitaban las confrontaciones directas con los de su especie. Los Inbjerskorn eran la excepción. Estos vrykul habían desarrollado una cultura de violencia y agresión auspiciadas por su firme creencia en que un día ascenderían a las Cámaras del Valor. Amaban los conflictos, ya fuera entre miembros del clan o con otros grupos de forjados por los titanes.

Volkhan e Ignis tomaron el control de los Inbjerskorn por la fuerza y avivaron las llamas de sus ansias de batalla. Los gigantes fortalecieron la piel metálica de los vrykul con armaduras encantadas. Volkhan e Ignis, también forjaron poderosas armas diseñadas para reventar las pieles rocosas y metálicas de los otros forjados.

Pero cuando este nuevo ejército se disponía a partir a la conquista, aparecieron anomalías entre los Inbjerskorn. La piel metálica de los vrykul se tornó frágil y quebradiza. Se trataba de los primeros síntomas de la maldición de la carne.

---

---

## LOS TROGGS Y EL ORIGEN DE ULDAMAN

*Tras la guerra contra los dioses antiguos, los guardianes crearon nuevos forjados por los titanes en la Forja de los Deseos para que les ayudaran a reformar el mundo. No obstante, sus primeros diseños resultaron demasiado complejos y ambiciosos. En vez de moldear sirvientes perfectos, crearon a unos salvajes de piel rocosa conocidos como troggs. Los guardianes refinaron y perfeccionaron sus diseños con presteza, y la siguiente generación en nacer de la Forja de los Deseos serían los terráneos.*

*La existencia de los troggs importunaba a los guardianes, pero no deseaban destruirlos. En vez de eso, Hierraya construyó una bóveda subterránea que serviría de cámara de estasis para los troggs. Sin embargo, algunos escaparon de su encierro y vagaron por el recién ordenado mundo. Otros incluso se encaminaron hacia el dominio de la tierra en el Plano Elemental, Infralar.*



Pese a este contratiempo, Volkhan e Ignis no tenían intención alguna de abandonar su campaña, pero eran conscientes de que ya no podían depender únicamente de los Inbjerskorn en su camino a la victoria. Para fortalecer su ejército, Volkhan e Ignis crearon poderosos gólems fundidos y constructos de hierro diseñados por ellos mismos.

Este gigante ejército Inbjerskorn marchó primero contra los pacíficos terráneos, asaltando sus guaridas subterráneas. Los terráneos no estaban preparados para un enemigo tan poderoso y organizado, y los Inbjerskorn masacraron cavernas enteras. Un pequeño grupo de supervivientes escaparon a la matanza y buscaron la ayuda de Tyr, Archaedas y Hierraya, que hasta entonces habían evitado la furia de Loken.

Enfurecidos por lo sucedido, Tyr y sus compañeros partieron de inmediato hacia las cavernas de los terráneos para ayudar a los forjados por los titanes asediados. El propio Tyr lideró a los más valientes de entre los terráneos en escaramuzas contra los Inbjerskorn, mientras Archaedas y Hierraya construían fortificaciones para detener futuros ataques. Con el tiempo, los terráneos y sus aliados repelieron a los Inbjerskorn.

Aunque su asalto a las Cumbres Tormentosas había fracasado, los gigantes no se dieron por vencidos. Regresaron a sus abrasadoras forjas y forjaron un nuevo ejército incluso más poderoso que el anterior. Insatisfechos con sus gólems y sus constructos, Volkhan e Ignis crearon lazos encantados para capturar y esclavizar a vuelos enteros de protodragones. Estas criaturas servirían no como monturas, sino como bestias de guerra. Los gigantes equiparon a sus esclavos alados con armas ardientes para instigar el terror en los corazones de sus enemigos.

El siguiente asalto salvaje de los Inbjerskorn destruyó las defensas de los terráneos, obligándolos a abandonar su refugio. Los terráneos se dispersaron por los fríos pasos de montaña, pero no lograron escapar de sus perseguidores. Los vrykul y los gólems les dieron caza por tierra mientras los protodragones los hostigaban desde el cielo. Incluso Tyr, Archaedas y Hierraya tuvieron que huir ante la furia de los Inbjerskorn.

Consciente de que sus aliados y él no podrían derrotar solos a los Inbjerskorn, Tyr imploró la ayuda de los cinco Dragones Aspecto. Los nobles dragones montaron en cólera al ver a tantos forjados por los titanes muertos, y su furia se acrecentó aún más cuando averiguaron que el enemigo también había esclavizado a muchos protodragones. Sin vacilar, los Aspectos alzaron el vuelo y liberaron todo su poder sobre los cuerpos metálicos de sus enemigos.

Como ya hicieron en su pugna contra Galakrond, los Aspectos colaboraron para derrotar al ejército vrykul. Alexstrasza levantó enormes muros de llamas encantadas para contener a los Inbjerskorn. Malygos inutilizó los gólems y los constructos de guerra drenando su energía mágica y rompió las ataduras encantadas que aprisionaban a los protodragones, liberándolos. Neltharion hizo crecer de la tierra enormes montañas para acorralar a los vrykul y a sus líderes gigantes. Por último, Ysera y Nozdormu combinaron sus poderes para generar un hechizo que terminaría con el conflicto de una vez por todas.

Ysera y Nozdormu envolvieron a los Inbjerskorn con una pesada niebla que durmió al ejército de forjados. Una vez incapacitados, fueron encerrados en necrópolis construidas por todo el norte de Kalimdor. Jamás conocerían el pacífico reposo del Sueño Esmeralda. El suyo sería un sueño vacío e inconsciente que duraría miles y miles de años.

En los milenios venideros, la maldición de la carne continuó transformando a los vrykul Inbjerskorn. Cuando al fin despertaron, descubrieron que casi todos ellos habían degenerado hasta convertirse en criaturas mortales de carne y hueso.



# LOS DISCOS DE NORGANNON

Tras la derrota de los Inbjerskorn, el Guardián Tyr pudo por fin centrar su atención en Loken. Mientras Ulduar permaneciera sellada y los forjados por los titanes continuaran divididos, nacerían nuevos conflictos. Tyr llegó a la funesta conclusión de que, a menos que detuviera a Loken, Azeroth se vería sumido en un abismo de guerra y caos.

Pero derrocar a Loken requeriría años de preparativos. Tyr y sus aliados, Archaedas y Hierraya, decidieron que primero necesitaban indagar sobre Loken y sus actividades. Para tal fin, formularon un plan para robar los Discos de Norgannon de las profundidades de Ulduar. Las reliquias registraban todo lo que sucedía en Azeroth, incluyendo la traición de Loken. Si existía alguna esperanza de remediar todo el daño que había causado Loken, sería mediante el cuidadoso estudio de sus actos.

En cuanto idearon una estratagema para obtener los discos, Tyr se desplazó hasta las puertas de Ulduar. Allí, llamó a Loken y le conminó a renunciar a Ulduar por el bien de Azeroth, amenazándole con severas repercusiones si se negaba. Loken emergió de la fortaleza e intentó convencer a Tyr de que no serían necesarias acciones drásticas. Los dos guardianes discutieron con fiereza, tal y como Tyr esperaba. Mientras Loken estaba distraído,

Archaeedas y Hierraya se infiltraron en Ulduar y robaron los Discos de Norgannon.

Una vez obtuvieron los artefactos, Tyr y sus compañeros huyeron de nuevo hacia los gélidos riscos y barrancos de las Cumbres Tormentosas. Conscientes de que Loken los perseguiría, se prepararon para viajar al sur, donde esperaban encontrar un refugio para planear su siguiente movimiento. Antes de partir, Tyr y sus aliados reunieron a un gran número de los forjados por los titanes que vivían en los alrededores de Ulduar. Muchos vrykul pacíficos afligidos por la maldición de la carne, la mayoría de los terráneos que sobrevivieron a la guerra y gran parte de los mecagnomos decidieron acompañarles en su viaje. Tyr, Archaeedas y Hierraya veían a estos forjados como víctimas inocentes de la perfidia de Loken, y prometieron conducirlos a un santuario antes de liberar Ulduar. Los refugiados viajaron durante muchas semanas, convencidos de que habían eludido a Loken.

Cuando Loken descubrió que los Discos de Norgannon habían desaparecido, el pánico se apoderó de él. Si Tyr y sus aliados presentaban los artefactos al Panteón o a Algalon, sería su final. Empujado por la desesperación, Loken recurrió a las únicas criaturas lo bastante fuertes como para detener al poderoso Tyr y recuperar los discos: dos antiguas monstruosidades C'Thraxxi conocidas como Zakazj y Kith'ix.

Zakazj y Kith'ix fueron los dos generales más astutos y despiadados del Imperio Negro. Milenios atrás, los guardianes los sepultaron en cámaras subterráneas junto a muchos otros n'raqi y a los propios dioses antiguos. Con un esfuerzo considerable, Loken excavó las tumbas de los dos C'Thraxxi y reanimó a Zakazj y Kith'ix. Loken ordenó a los dos enormes monstruos que mataran a Tyr y a todos sus acompañantes. Los monstruos sintieron la influencia de Yogg-Saron en su mente y obedecieron.

Muy al sur, en un tranquilo claro en el bosque, Zakazj y Kith'ix alcanzaron al guardián y sus seguidores. Temiendo por las vidas de sus aliados, Tyr ordenó a Archaedas y a Hierraya que continuaran hacia el sur junto al resto de los forjados por los titanes. Él se quedaría atrás y contendría a los C'Thraxxi cuanto le fuera posible. El anciano cuerpo de hierro de Tyr apenas conservaba un atisbo del poder de Aggramar, pero el noble espíritu del titán permanecía intacto. Tyr no retrocedería, no mientras hubiera vidas inocentes en peligro.

Durante su enfrentamiento contra los C'Thraxxi, los torrentes de energía arcana y sombría arrasaron el hasta entonces apacible claro. El violento combate entre el guardián y sus enemigos duro seis días y seis noches. En todo este tiempo, Tyr jamás cedió un paso... pero sus adversarios tampoco. Cuando la fatiga empezó a hacer mella, Tyr decidió sacrificarse para proteger a sus amigos. Descargó todo el poder que le quedaba sobre los C'Thraxxi, consumiendo su energía vital en una cegadora explosión de energía arcana que sacudió los cimientos del mundo.

Más al sur, Hierraya y Archaedas contemplaron la erupción mágica iluminar el horizonte. Cuando las volátiles fuerzas se aposentaron, los dos forjados por los titanes regresaron al lugar de la batalla. Allí, en el centro de un gigantesco cráter que desprendía chispazos de energía arcana, encontraron los cuerpos sin vida de Tyr y de Zakazj.

Contra todo pronóstico, el guardián de la justicia casi mató a ambos C'Thraxxi. El superviviente, Kith'ix, sobrevivió por poco al ataque final de Tyr. Terriblemente malherido, el C'Thraxxi huyó al oeste y desapareció durante miles de años.

Para honrar a su compañero caído, Hierraya bautizó el claro que rodeaba el cráter como «La Caída de Tyr», que en lengua vrykul se traducía a «Tirisfal». Junto a sus seguidores, enterró a Tyr y a su

adversario en sus lechos de muerte. Al final, colocaron la gigantesca mano de plata de Tyr sobre su tumba como reconocimiento a su valiente sacrificio.

Aunque todos los refugiados contarían la historia del noble sacrificio de Tyr, los vrykul se sintieron compelidos a hacer algo más. Tan conmovidos estaban por la gesta de Tyr que decidieron establecerse en el emplazamiento de la batalla y guardar vigilia sobre su lugar de reposo hasta el fin de sus días. Archaedas y Hierraya honraron los deseos de los vrykul de ocupar las tierras de Tirisfal, El guardián y la gigante continuaron su viaje hacia el sur junto a los terráneos y los mecagnomos. Al final, se detuvieron en la bóveda más oriental de los forjados: Uldaman. Una vez allí, Archaedas y Hierraya expandieron la fortaleza, excavando nuevas cámaras para alojarlos Discos de Norgannon. Ambos juraron proteger la historia de Azeroth con sus vidas de ser necesario.

Con el paso de los años, algunos de los terráneos empezaron a mostrar síntomas de la maldición de la carne. Muchos de estos forjados por los titanes temían que los efectos empeoraran con el tiempo, por lo que solicitaron que los pusieran en hibernación hasta encontrar una cura, Archaedas aceptó su petición, prometiendo despertarlos en un futuro, y selló a sus seguidores en las vastas escancias subterráneas de Uldaman.

Los mecagnomos, no obstante, permanecieron despiertos. Aun sabiendo que algún día la maldición también haría mella en ellos, juraron heroicamente proteger Uldaman y mantener sus asombrosas máquinas.

En la lejana Ulduar, Loken se desesperó al descubrir que sus C'Thraxxi no habían logrado acabar con sus enemigos. Asumía que, ahora que el poderoso Tyr había muerto, Archaedas y Hierraya no se atreverían a lanzar un ataque directo contra Ulduar. Pero los Discos de Norgannon aún suponían una amenaza para él. Había perdido toda posibilidad de robar o destruir los artefactos, pues



Archaedas y Hierraya podían sellar Uldaman fácilmente a cualquier intruso.

---

---

## EL SACRIFICIO DE TYR

*Los mortales que un día ocuparían la región de Tirisfal se verían afectados por dos energías enfrentadas que manaban de la tierra: la esencia espiritual del Guardián Tyr y la de su enemigo, Zakazj. Algunos se imbuirían con la energía de Tyr, mientras otros sintonizarían con el aura oscura del C'Thrax.*







LA MANO DE PLATA DE TYR Y SUS GUARDIANES  
VRYKUL



Por ello, Loken intentó sustituir los discos con un archivo nuevo diseñado por él mismo, al que llamó el Tribunal de los Tiempos. Adecuó los acontecimientos históricos de su nuevo repositorio a su gusto y borró toda prueba de sus fechorías. Aunque creía haber tenido éxito, su archivo resultó defectuoso. Las historias de su interior estaban tan distorsionadas que superaban la propia comprensión de Loken.

Entonces, Loken recurrió a una última medida drástica para evitar que Hierraya y Archaedas se vengaran. Tenía la firme creencia de que algún día sus enemigos convocarían al constelar Algalon. Para impedirlo, Loken alteró los dispositivos de comunicación de los titanes en Ulduar, garantizando así que ninguna criatura viviente pudiera contactar con Algalon. Solo la muerte del mismo Loken podría atraer al constelar hasta Azeroth. El guardián caído creía que encontraría su final a manos de Archaedas y Hierraya. De ser así, confiaba en que Algalon ejecutaría su venganza aniquilando a toda forma de vida de Azeroth.

# HIJOS DE LOS GIGANTES: EL NACIMIENTO DE LA HUMANIDAD

Con los Inbjerskorn dormidos en sus profundas cámaras y muchos de los terráneos sellados en Uldaman, los clanes vrykul restantes

dominaban las tierras septentrionales de Kalimdor. A lo largo de los eones, sus dispares culturas progresaron de formas únicas. Desarrollaron costumbres e identidades propias y se expandieron por el inhóspito norte.

Uno de los clanes más poderosos en emerger fueron los Desuelladragones. Al igual que los Inbjerskorn, estos vrykul constataron que su piel de hierro se debilitaba gradualmente y se tornaba en carne. Al principio, los líderes del clan trataron de compensar su pérdida esclavizando a los protodragones, como ya hicieron los Inbjerskorn siglos atrás.

Sin embargo, a diferencia de los Inbjerskorn, los Desuelladragones no veían a los protodragones como simples bestias de guerra. Los Desuelladragones trataban a los temibles dracos como compañeros de caza y también los montaban en combate. Con el tiempo, estos protodragones se convirtieron en un elemento indesligable de la cultura del clan. También eran un arma imprescindible en la lucha contra uno de los enemigos mortales de los vrykul: una salvaje raza de hombres oso llamados los jalgar, progenitores de los fúrbolg modernos.

Bajo el mando del rey Ymiron, el clan Desuelladragones superaron finalmente a sus enemigos. En una ofensiva coordinada, los vrykul atacaron y empujaron a los jalgar hacia los frondosos bosques del centro de Kalimdor. Pero esta gran victoria fue el preludio de la tragedia: la maldición de la carne tomó un giro inesperado.

Las mujeres Desuelladragones empezaron a dar a luz a pequeños niños deformados. El miedo y la superstición se extendieron por el clan. Algunos de los vrykul culparon a Ymiron de la enfermedad, pero el rey tenía su propia teoría: estaba convencido de que los míticos guardianes estaban detrás de la maldición de la carne.



Los guardianes, considerados por muchos vrykul como sus creadores cuasi divinos, no habían dado señales de vida en generaciones. Ymiron convenció a su gente para que renunciaran a los silenciosos guardianes por abandonarlos a la suerte de la maldición de la carne. El rey prometió unir todos los vrykul bajo su estandarte. En su primer decreto, Ymiron ordenó a sus seguidores que purgaran el clan asesinando a todos los bebés malformados.

Muchos de los Desuelladragones obedecieron la brutal orden de Ymiron, pero otros se negaron a matar a niños inocentes, prefiriendo ocultar a sus retoños malformados en un lugar mitológico, una tierra al sur a la que, según contaban, se dirigió un clan perdido de vrykul liderado por Tyr, Archaedas e Hierraya.

Algunos Desuelladragones partieron hacia el sur en busca de este refugio portando a sus diminutos hijos. La mayoría desaparecieron para siempre, pero algunos de ellos encontraron el camino. Con una inmensa pena, dejaron a sus hijos e hijas al cuidado de los vrykul de Tirisfal.

En las edades venideras, los niños enfermos y sus hijos continuaron degenerando hasta convertirse en las criaturas que llamamos humanos. Muchos de los forjados por los titanes —mecagnomos, tol'vir, mogu y gigantes— padecerían destinos similares. Muy pocos de los sirvientes de los guardianes superarían la maldición. Tal y como Yogg-Saron deseaba, la maldición de la carne debilitó a los forjados por los titanes. Pero, a su vez, dio nacimiento a cualidades mortales que el dios antiguo jamás había anticipado: coraje, resolución y heroísmo.

Inconsciente de que estos poderosos rasgos un día moldearían el destino del mundo, Yogg-Saron y los otros dioses antiguos se concentraron en escapar de sus cautiverios. La libertad, sin embargo, tardaría miles de años en llegar.

De momento, peligros más inmediatos acechaban en el frondoso corazón de Kalimdor con el ascenso de una salvaje raza nacida en los albores del mundo. Se hacían llamar los trols, y no tardarían en descubrir la existencia de las criaturas malignas confinadas bajo la tierra.

---

---

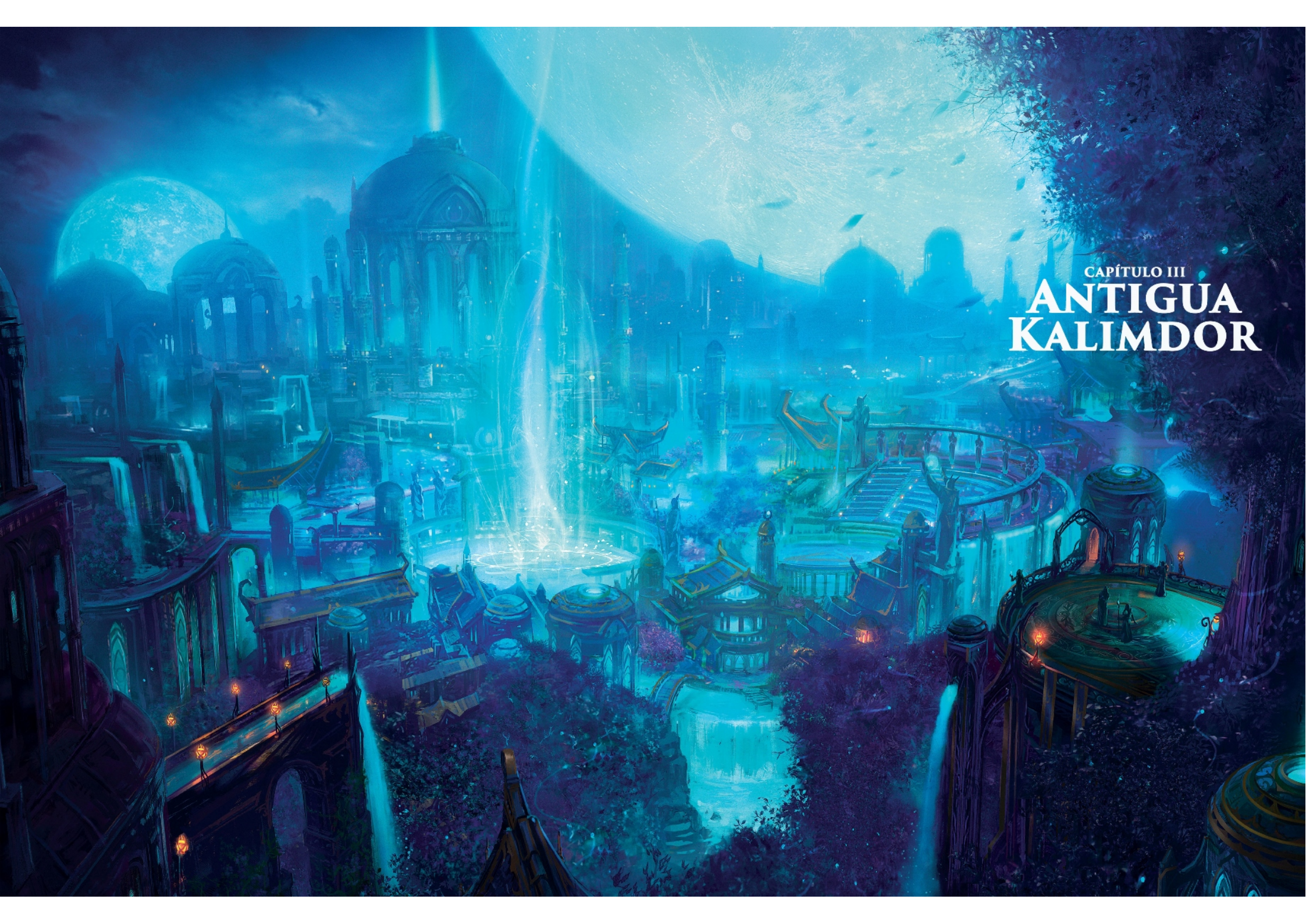
## LOS DESUELLADRAGONES Y EL LARGO SUEÑO

*Los Desuelladragones trataron por todos los medios de eliminar la maldición de la carne de sus cuerpos pero, a pesar de sus muchos esfuerzos, la perturbadora enfermedad continuarla debilitándolos. Al final, estos vrykul entraron en hibernación con la esperanza de frenar el avance de la maldición.*









CAPÍTULO III  
**ANTIGUA  
KALIMDOR**





CAPÍTULO III  
**ANTIGUA  
KALIMDOR**

**EL IMPERIO DE ZULYEL**  
**DESPERTAR DE LOS AQIR**

16.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

Generación tras generación, la vida florecía por todo el ordenado mundo de Azeroth. En ningún lugar esto se hacía más evidente que en los densos bosques que rodeaban el Pozo de la Eternidad. La fuente de la sangre de vida arcana de Azeroth aceleraba los ciclos de crecimiento y renacimiento. Al poco tiempo, las primitivas

formas de vida de la zona evolucionaron hasta adquirir conciencia propia.

Unas de las primeras y más prolíficas criaturas en evolucionar fueron los trols, una salvaje raza de cazadores y recolectores que prosperaron en los bosques y selvas de Azeroth. Aunque la inteligencia de los trols era limitada, su agilidad y su fuerza resultaban increíbles. Además, su fisiología única les permitía recuperarse de las heridas a una velocidad sorprendente y, con tiempo, incluso regeneraban miembros amputados.

Los primeros trols desarrollaron un amplio abanico de costumbres y supersticiones. Algunos practicaban el canibalismo y se entregaban a la guerra. Unos pocos buscaban el conocimiento a través del misticismo y la meditación. Otros, sin embargo, exploraban sus vínculos con una oscura y poderosa magia conocida como vudú. Pero, al margen de sus costumbres individuales, todos los trols compartían una religión común centrada en los esquivos dioses salvajes de Kalimdor. Los trols llamaban a estos poderosos seres «loa» y los adoraban como a deidades.

Siguiendo su adoración por los dioses salvajes, los trols se congregaron cerca de una serie de picos y mesetas del sur de Kalimdor que constituían el hogar de muchos, de sus venerados loa. Los trols bautizaron la sagrada cordillera como Zandalar y pronto construyeron campamentos en sus laderas.

El grupo de trols más poderoso era conocido como la tribu Zandalar. Sus integrantes ocuparon casi todas las mesetas altas de Zandalar, que ellos consideraban terreno sagrado. En lo alto de los picos más elevados, construyeron un pequeño conjunto de toscos altares. Con el tiempo, los altares se convertirían en una búlleme ciudad templo conocida como Zuldazar.





LA CAPITAL DE LOS TROLS ZANDALARI,  
ZULDAZAR



A lo largo de los siguientes siglos, otras tribus se alzaron para disputar el territorio y el poder a los Zandalari. Los más notables fueron los temibles Gurubashi, los Amani y los Drakkari. Los Gurubashi y los Amani en particular reclamaron enormes porciones de tierra de las luctuosas selvas y bosques de Kalimdor. En ocasiones, las tribus se enfrentaban, a menudo por su territorio de caza. Sin embargo, los conflictos mayores eran poco comunes y apenas duraderos. Los trols eran guerreros de gran destreza y ferocidad, por lo que cualquier conflicto comportaba grandes pérdidas en ambos bandos. La tierra virgen los rodeaba en todas las direcciones y las diversas tribus pronto aprendieron que era mejor trasladarse antes que arriesgarse a entrar en guerra.

Pero existía un lugar prohibido por los sacerdotes y médicos brujos: un pequeño montículo de piedra ennegrecida situado en la base de las Montañas Zandalari. Los loa advirtieron a las tribus de severas consecuencias si profanaban las piedras negras. Durante muchos años, los trols no se atrevieron a desobedecerlos.

Pero al final la curiosidad pudo más que ellos.

Un grupo de trols rebeldes hollaron el montículo prohibido y descubrieron que las rocas negras eran más que simples piedras: eran la afilada piel de una criatura monstruosa. Ningún trol había presenciado nada semejante hasta la fecha. Creyeron que se trataba de un loa desconocido, uno muy poderoso a juzgar por el miedo que le profesaban el resto de espíritus. Los trols se embarcaron en rituales sacrílegos y sacrificios para despertar a la monstruosidad dormida.

Agitado por las ofrendas de sangre, un gigantesco general C'Thrax emergió de su largo letargo y masacró sin piedad a aquellos que lo habían revivido. Los trols desconocían que se trataba de Kith'ix, el ser que sobrevivió al encuentro con el Guardián Tyr. Gravemente herido, el C'Thrax emprendió el vuelo y tomó rumbo sudoeste



hacia lo que serían las Montañas Zandalari antes de caer en una profunda hibernación. Temerosos de su presencia, los antiguos loa que habitaban la zona enterraron a Kith'ix bajo la tierra para evitar que alguna criatura perturbara su sueño.

Al despertar, el C'Thrax contempló la civilización trol con desdén, pues era una pálida sombra del Imperio Negro de eones atrás. Kith'ix sabía que los dioses antiguos disfrutarían si reducía esta patética civilización a cenizas. El C'Thrax buscó con su mente y encontró a una raza de criaturas a las que podía controlar: los aqir. En las eras posteriores a la caída del Imperio Negro, estos seres insectoides habían permanecido ocultos en pequeñas guaridas y túneles subterráneos.

Kith'ix congregó los enjambres de aqir y los envió a la guerra para establecer de nuevo su dominio sobre Azeroth. A medida que el C'Thrax se recuperaba y expandía su poder, los insectoides iniciaron la construcción de un gigantesco imperio subterráneo conocido como Azj'Aqir. Kith'ix aguardó pacientemente a que los aqir multiplicaran sus filas y, llegado el momento, el C'Thrax se puso a la cabeza de su imperio insectoide y juntos arrasaron la tierra.

La experiencia de los trols como cazadores los convertía en unos rivales formidables, pero los aqir representaban una amenaza para la que no estaban preparados. Numerosas tribus menores sucumbieron a las inquebrantables legiones insectoides.

A medida que los aqir se acercaban peligrosamente a las Montañas Zandalari, los Zandalari se dispusieron a actuar. Reunieron a las distintas tribus trol en una única potencia de gran poder que bautizaron como el imperio de Zul. Las integrantes de esta nueva sociedad pusieron sus diferencias al margen y colaboraron para destruir a los aqir.

Los trols de Zandalari ocuparon el lugar de comandantes de los ejércitos trols. Gracias a su ciudad templo asentada en lo alto de las montañas, podían detectar rápidamente los movimientos enemigos y atacar sus puntos débiles. Bajo la batuta de los Zandalari, los demás trols organizaron emboscadas en las selvas circundantes para reducir los efectivos del enemigo. En otro lugar, venerados sacerdotes invocaban a los loa para atacar a sus enemigos. Estos feroces dioses salvajes se unieron a los ejércitos trol en combate, avasallando las filas de los aqir y llegando incluso a herir a Kith'ix. Los aqir se vieron obligados a retirarse antes de lanzar un asedio en condiciones a las montañas sagradas. Kith'ix, gravemente herido por los loa, huyó hacia el noreste con un contingente de sus seguidores aqir más leales. Una vez allí, planeaba recuperar sus fuerzas mientras los insectoides continuaban la guerra contra los trols.

Aunque lograron rechazar a los aqir, los Zandalari sabían que su enemigo continuaba representando una amenaza. Si nadie controlaba sus movimientos, los insectoides atacarían los territorios trol periféricos.

Siguiendo indicaciones de los trols de Zandalari, las otras tribus iniciaron la caza de los aqir. Los trols no tardaron en descubrir que matar a los insectoides no era suficiente. Si un solo aqir escapaba bajo tierra, establecería una nueva colonia y, con el tiempo, resurgirían. Para erradicar definitivamente esta amenaza, decidieron vigilar de forma constante cada metro del continente. Por tanto, los Zandalari convencieron a las facciones trol más sedientas de poder para que establecieran nuevos bastiones por todo Azeroth. Entre estas facciones destacaban especialmente las tribus Amani, Gurubashi y Drakkari. El trato era que, tras derrotar a los aqir, podrían reclamar las nuevas tierras fértiles sin oposición. Las ambiciosas tribus aceptaron de inmediato. Los Drakkari se dirigieron al gélido norte para aniquilar una colonia de aqir, pero los trols se encontraron con un adversario inesperado: unos tol'vir

corrompidos. Un pequeño grupo de estos seres forjados por los titanes que vivían en las afueras de Ulduar habían sido capturados y esclavizados por los aqir. Estos feroces tol'vir de piedra, conocidos como «destructores de obsidiana», casi derrotaron a los Drakkari, pero los años de batalla habían convertido a los integrantes de la tribu en astutos guerreros que rápidamente idearon métodos para derribar y destruir a sus enemigos.

Los Gurubashi también encontraron forjados por los titanes corrompidos. Estos trols se aventuraron hacia el sudoeste, donde los aqir habían conquistado Ahn'Qiraj, el complejo carcelario que albergaba al dios antiguo C'Thun. Tras infiltrarse en el bastión, los insectoides esclavizaron a los gigantes anubisath que guardaban la prisión.

Los primeros enfrentamientos entre los Gurubashi y los aqir resultaron desastrosos para los trols. Los insectoides y sus poderosos anubisath masacraron diversos campamentos de los Gurubashi. Seguidamente, los Zandalari aconsejaron a los sacerdotes Gurubashi separar su tribu en pequeños grupos de ataque más móviles en vez de optar por un gran ejército. Esta nueva táctica les permitió mantener un acoso constante sobre los aqir, desgastando poco a poco los ejércitos insectoides a lo largo de un periodo de bastantes años. Aunque nunca consiguieron erradicar por completo a los aqir, los Gurubashi terminaron por obtener el control absoluto del territorio colindante.

Al mismo tiempo, los Amani partieron dispuestos a destruir a Kith'ix. Siguieron el rastro del C'Thrax hacia los bosques del noreste, atravesando en el proceso una interminable masa de guardianes aqir. En una última y salvaje batalla, la tribu entera se lanzó en un ataque suicida contra Kith'ix y sus esbirros insectoides restantes. Aunque solo sobrevivió una pequeña fracción del ejército trol, el C'Thrax sucumbió ante sus incansables perseguidores.

El precio a pagar fue alto, pero la temible reputación de los Amani se convirtió en leyenda entre las otras tribus. En el lecho de muerte de Kith'ix, los trols construyeron un nuevo asentamiento que con el tiempo crecería hasta convertirse en la bulliciosa ciudad templo conocida como Zul'Aman.

Ahora que el C'Thrax había muerto, los aqir ya no peleaban con la misma determinación y ferocidad. La guerra entre los trols y los aqir cambió radicalmente. La extinción de los aqir se convirtió en el nuevo objetivo principal de los trols.



## LOS NERUBIANOS, LOS QIRAJIY LOS MÁNTIDE

*El imperio aqir dio origen a tres culturas distintas. Los insectoides del norte se congregaron cerca de la prisión subterránea de Yogg-Saron. Debido a su proximidad al dios antiguo, estos aqir evolucionaron hasta convertirse en una raza llamada nerubianos. Su reino recibió el nombre de Azjol-Herub.*

*Los aqir del sudoeste se instalaron en Ahn'Qiraj, el complejo carcelario conquistado de C'Thun. La perniciosa presencia del dios antiguo transformé poco a poco a los aqir, que se convirtieron en una raza conocida como los qiraji*

*Los aqir del sudeste se congregaron donde la esencia de Y'Shaarj aún contaminaba la tierra. Con el tiempo, estos insectoides se transformarían en una raza conocida como los mántide. Incluso antes de la caída del imperio aqir, los mántide establecieron la gran colonia de Manti'vess cerca del Falle de la Flor Eterna.*





Tras siglos de brutales combates, los trols arrasaron el imperio aqir, conteniendo a los insectoides en los límites meridional y septentrional del continente. Kalimdor central quedó permanentemente libre de su presencia. Los aqir supervivientes fortificaron sus colonias subterráneas para evitar nuevas agresiones de los trols. Habían perdido todo interés por la batalla. Con el tiempo, los trols se proclamaron victoriosos.

Sin una guerra que las mantuviera unidas, las facciones trol se distanciaron y se aislaron. Los remotos bastiones de las distintas tribus prosperaron hasta tornarse en vibrantes hogares, ciudades templo y, con el tiempo, en imperios por derecho propio. Los Zandalari se retiraron a sus mesetas para perseguir el conocimiento espiritual, pero siempre mantendrían una enorme influencia sobre las dispares sociedades trol.

## EL CICLO MÁNTIDE

Durante los últimos estertores de la guerra contra los trols, un enclave de aqir se reunió cerca del límite meridional de Kalimdor y, bajo las raíces de los grandes árboles kypari, establecieron un nuevo imperio. Estas insectoides, conocidos a partir de entonces como mántide, consideraban inútil continuar una guerra que no eran lo bastante fuertes para ganar.

Tal contención era inusual entre los insectoides, pero también lo era el razonamiento de los mántide. Continuaban adorando con fervor a los dioses antiguos, creyendo que sus antiguos amos un día se alzarían de sus prisiones y restablecerían su dominio sobre

Azeroth. La mejor forma de servir a dichos entes no era expandir la fuerza de los mántide, sino conservarla, refinarla y perfeccionarla. La fuerza de los mántide crecería sin poner en peligro su supervivencia.

Aunque una reverenciada emperatriz gobernaba el día a día de los mántide, el destino de los insectoides dependía de otro grupo. Los miembros de este mundo se hacían llamar los Klaxxi, que significaba «sacerdote» en su lengua nativa. Se encargaban de guiar los actos de la emperatriz y los enjambres mántide para preservar y fortalecer su raza. En vez de vengarse de los trols, los Klaxxi volvieron su mirada hacia otro enemigo.

Cerca de allí moraban los mogu, unos poderosos seres forjados por los titanes que protegieron el Valle de la Flor Eterna durante incontables eras. Los mántide se sintieron atraídos por el valle místico. Aunque no eran conscientes de ello, se sentían atraídos por la persistente presencia del dios antiguo caído Y'Shaarj, cuyo purulento corazón había sido enterrado bajo el valle por el Alto Guardián Ra.

Para encontrar la esencia oscura oculta bajo el valle, los mántide atacaron por sorpresa a los mogu. Los forjados por los titanes aguantaron por poco el embiste del enjambre y lo devolvieron a los bosques de kypari.

Los Klaxxi no consideraron la derrota como un fracaso. Los guerreros mántide supervivientes habían madurado y ahora eran más poderosos y astutos. Los Klaxxi esperaron pacientemente durante cien años antes de atacar de nuevo a los mogu. Enviaron a una nueva generación de jóvenes mántide a asediar a los forjados por los titanes. Y de nuevo, los supervivientes volvieron fortalecidos.

Así se inició el ciclo mántide. Cada siglo, una nueva nidada de mántide declaraba la guerra a los mogu. Las terribles batallas purgaban el enjambre de soldados dediles y solo los más fuertes regresaban a los árboles kypari. En unos pocos ciclos, la civilización mántide se volvió fuerte y diestra a base de erradicar la debilidad y fortalecer a los más aptos de su estirpe.

Los mogu contemplaron esta evolución con preocupación y lanzaron un ataque contra la propia MantiVess para interrumpir el ciclo de una vez por todas.

El ataque llegó en un mal momento para los mántide, pues aún faltaban décadas para que la nueva nidada de guerreros eclosionara. Los mántide eran pocos y los mogu, muchos. Al principio, los forjados por los titanes arrasaron las filas insectoides, que contaban incluso con los guerreros más poderosos de enjambres anteriores. Solo un mántide, Korven, emergió para cambiar el curso de la guerra. Armado con espadas forjadas con ámbar de kypari, el guerrero evisceró a las tropas mogu, deteniendo su ataque y obligándolos a retirarse. Tal era la destreza de Korven que muchos mántide le creían capaz de incluso burlar a la muerte.

Los altos ancianos de los Klaxxi nombraron a Korven «dechado» y prometieron que sus hazañas se convertirían en leyendas para su pueblo. Pero el venerado guerrero no estaba satisfecho. Korven era consciente de que su fuerza despertó cuando su pueblo más lo necesitaba por pura casualidad, y no quería dejar el futuro de su pueblo en manos de la fortuna. Los Klaxxi asintieron y le encargaron la misión de encontrar una solución.

Tras años de experimentos con la savia de los kypari, Korven descubrió que una criatura viva podía preservarse en un capullo de ámbar durante miles de años. Si los Klaxxi colocaban a sus mejores guerreros en estos capullos, podrían despertarlos cuando los necesitaran en combate. Korven fue el primer guerrero en

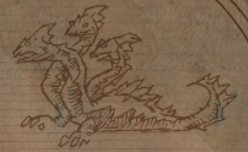
someterse a la preservación. En honor a sus gestas, los Klaxxi lo bautizaron como «Korven el Primordial», el primero de los muchos dechados que le seguirían. Mientras yacía impertérrito en su tumba de ámbar, el gran ciclo que él salvó casi en solitario continuó imperturbable durante incontables generaciones.



**PÁGINA SIGUIENTE: MAPA DE AZEROTH TRAS LA GUERRA ENTRE LOS TROLS Y LOS AQIR**



# EL RESULTADO DE LA GUERRA ENTRE LOS TROLS Y LOS AQUIR



TRIBUS CONTROLADAS  
POR LOS DRAKKARI  
PELOESCARCHA  
HACHA INVERNAL

TRIBUS CONTROLADAS  
POR LOS AMANI  
ÁRBOL DE FUEGO  
FUSTAMUSGO  
SANADIENTE  
ESPINA AHUMADA  
VILRAMA  
SECACORTEZA

TRIBUS CONTROLADAS  
POR LOS GURUBASHI

SANGRAPELLEJO  
LANZA NEGRA  
RAMA AFILADA  
ROMPELANZAS  
MACHACACRÁNEOS





# LA EDAD DE LOS MIL REYES

## 15.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Aunque el Alto Guardián Ra llevaba milenios desaparecido, sus leales mogu continuaron vigilando el Valle de la Flor Eterna y rechazando valientemente los sucesivos enjambres mántide. Tenían fe en que un día el alto guardián regresaría, fortalecido tras siglos y siglos de duras pruebas.

Pero su fe se desvaneció cuando la maldición de la carne se manifestó en las filas de los mogu.

Por primera vez, los mogu se enfrentaban a la mortalidad. El miedo y la incerteza anidaron en sus corazones. Las pequeñas desavenencias se convertían rápidamente en conflictos que desembocaban en violencia y derramamiento de sangre. Las manadas de mogu se agruparon. Por doquier emergieron clanes y señores de la guerra para enzarzarse en brutales disputas por el poder. Los triunfadores no tardaban en caer ante nuevos rivales. Como consecuencia, su cultura y su idioma —e incluso su propósito y su identidad— empezaron a cambiar. Este periodo de conflicto y agitación recibió el nombre de la Edad de los Mil Reyes, en la que los mogu estuvieron peligrosamente cerca de destruirse a sí mismos.

Solo sus instintos más básicos evitaron la aniquilación. Con la llegada de cada nuevo enjambre mántide, los insignificantes conflictos entre los mogu desaparecían rápidamente. A regañadientes, los distintos clanes se unían para enfrentarse a la amenaza mántide. Pero, cuando el enjambre se retiraba, las hostilidades internas resurgían de nuevo.

Mientras los mogu combatían contra los mántide, nuevas razas aparecieron en la región. Muchas de estas criaturas se sentían atraídas por los poderes latentes que emanaban del Valle de la Flor Eterna. Entre estas maravillosas razas se encontraban los jinyu, místicos pisciformes que habitaban en ríos y lagos. Una atrevida y traviesa raza de monos conocidos como los hozen ocupó las espesas selvas que rodeaban gran parte del valle. Pero sin duda, los más inteligentes de los recién llegados eran los sabios pandaren.

La emergencia de tanta vida en las cercanías del valle atrajo el interés de cuatro dioses salvajes. Sus nombres eran Xuen, el Tigre Blanco; Yu'lon, la Serpiente de Jade; Chi-Ji, la Grulla Roja; y Niuzao, el Buey Negro.

Xuen y los demás dioses salvajes se reunieron en el valle para observar y guiar a la miríada de formas de vida que ahora poblaban la zona. Aunque las actividades bélicas de los mogu los perturbaban a menudo, los dioses salvajes se deleitaban con el progreso de las otras razas. En particular, Xuen y los demás semidioses establecieron un fuerte vínculo con los pandaren, en gran parte por su predilección por la paz.

Los pandaren consideraban a los dioses salvajes, a los que llamaban «Augustos Celestiales», deidades benévolas, y establecieron un sistema de adoración centrado en estos extraordinarios seres. A cambio, los dioses salvajes transmitieron conocimiento a los pandaren, cultivando sus vínculos con la filosofía y el mundo

natural. Bajo la protección de los Augustos Celestiales, los pandaren erigieron una civilización que buscaba la paz y la armonía con su entorno.

Pero pronto un nuevo líder mogu se alzaría para desafiar estas filosofías. Se llamaba Lei Shen, y su mandato supondría una amenaza no solo para las razas mortales del valle, sino también para los Augustos Celestiales.







LOS MOGU DEFENDIENDO SUS TIERRAS DE LOS  
MÁNTIDE



# EL REY DEL TRUENO

ENTRE 15.000 Y 12.200 AÑOS  
ANTES DEL PORTAL OSCURO

Mientras los pandaren y otras razas prosperaban en las inmediaciones del Valle de la Flor Eterna, los mogu continuaban sus eternas contiendas. Al abrigo de este ciclo de violencia, un guerrero llamado Lei Shen ascendió al poder.

Descendiente de un señor de la guerra menor, el joven Lei Shen se crió inmerso en la brutalidad de las guerras entre clanes. A pesar de su pericia y su destreza en combate, consideraba los incesantes conflictos y maniobras políticas como una traición al potencial de los mogu. No obstante, se mantuvo como leal vasallo de su padre. Un día, uno de sus fieles consejeros le traicionó y asesinó al padre de Lei Shen. Casi todos los soldados del señor de la guerra buscaron refugio en las filas de otros clanes y abandonaron a Lei Shen. Solo unos pocos guerreros leales se negaron a abandonarlo. En vez de buscar venganza y perpetuar la violencia, Lei Shen escogió partir al exilio. Vagó por la tierra, meditando sobre lo que él consideraba las debilidades de su pueblo.

Pronto, Lei Shen ansió respuestas que su intelecto y su juicio no podían proporcionarle y partió en busca del Alto Guardián Ra, el maestro de los mogu desaparecido mucho tiempo atrás.

En los últimos siglos, el alto guardián era conocido como Ra-den que significaba «Maestro Ra» en el nuevo idioma mogu. Pocos

integrantes de la raza de Lei Shen creían que siguiera convida. ¿Por qué su antiguo creador habría permitido que sufrieran la maldición de la carne? Lei Shen creía que Ra-den tenía un plan, un propósito supremo, y que los problemas que atenazaban a los mogu eran en realidad simples pruebas. Quizá representaban la voluntad de los mismos titanes. A fin de cuentas, Ra-den era su instrumento viviente.

Tras años de búsqueda, Lei Shen encontró la entrada a las cámaras ocultas bajo la tierra al norte del valle, unas bóvedas secretas olvidadas por los mogu debido a sus incesantes guerras. Allí encontró al alto guardián, sentado en silencio en la tranquilidad que impera bajo la tierra. Ra-den no reaccionó de forma alguna a la llegada del joven mogu. El alto guardián mantuvo su silencio, incluso cuando Lei Shen empezó a hacerle preguntas sobre el verdadero propósito de los mogu.



## LA LOCURA DE LEI SHEN

*La decisión de abandonar la disputa por el poder de su padre marcó para siempre la vida de Lei Shen. Cuando el líder de un clan moría asesinado, era costumbre que los rivales acabaran inmediatamente con su familia para así exterminar el linaje del clan para siempre. Muchos vieron las meditaciones de Lei Shen como una señal de desesperación y de locura, y asumieron que ya nunca supondría una amenaza para ningún mogu.*



Pasaron los días y las semanas, y Lei Shen se sentía frustrado por el silencio de su maestro. Al final, el mogu se dio cuenta de que Ra

no tenía en mente ningún plan sutil ni servía a la obra de los titanes... El alto guardián simplemente se había rendido. El sufrimiento de los mogu era consecuencia de la ausencia de su maestro. Nada más.

Leí Shen libero su furia sobre Ra y lo acuso de abandonar a los titanes y su propósito. Sus duras palabras despertaron al alto guardián de su estupor. Ra llevó a Lei Shen hasta la cercana Montaña Atronadora, donde rugían interminables tormentas que partían los cielos. Hasta la fecha, ningún mogu se había atrevido a escalar sus laderas, pues creían que la montaña era territorio prohibido. En el interior de una gigantesca y ornamentada cámara, Ra-den invocó el poder latente de Aman'Thul y le mostró a Lei Shen las respuestas que buscaba: los titanes del Panteón habían muerto, asesinados por uno de los suyos. Su última esperanza residía en el mundo de Azeroth, que ya se encontraba infestado por las criaturas del Vacío.

El alto guardián pensaba que semejante revelación destruiría el alma de Lei Shen como destruyó antes la suya. Sin embargo, el mogu reaccionó de una forma inesperada para Ra-den.

Lei Shen decidió que, si su maestro no tenía intención de continuar con la obra de los titanes, la continuaría él. Sin previo aviso, golpeó a Ra-den y lo dejó inconsciente. Entonces, Lei Shen ató al poderoso ser con bandas de metal encantado. No solo robó el increíble poder de Ra—den sino también el poder contenido de Aman'Thul.

Un poder más allá de toda comprensión recorrió el alma de Lei Shen, Encerró a Ra-den en el interior de la Montaña Atronadora, ignorando la rabia del alto guardián y su confusión ante la traición. Cuando Lei Shen descendió de la montaña para encontrarse con sus hombres, estos se asombraron nada más verlo. Los rumores del nuevo poder de Lei Shen corrieron por los clanes mogu. Algunos creían que le había arrancado el corazón a un dios y se lo había comido. Otros proclamaban que controlaba los antiguos poderes



del mismo valle. Y unos pocos susurraban que, de hecho, era un titán renacido.

Pero todas las historias compartían un detalle: este «Rey del Trueno» exigía que todos los mogu se postraran ante él. Este autoproclamado heredero de los titanes destruiría a todo aquel que se negara a someterse a su voluntad.

Entonces, Lei Shen partió a unificar a los mogu y forjarles un nuevo destino como amos de Azeroth y guardianes de su alma-mundo. Las triviales disputas y las guerras internas que plagaban su raza ya no serían toleradas. Con el rayo y el trueno bajo su mando, Lei Shen aplastó a todos sus opositores. Los afortunados murieron rápidamente, mientras que los demás terminarían encadenados durante siglos.

Al principio, muchos mogu se unieron a él por miedo, pero sus «milagros» pronto inspiraron devoción. El Rey del Trueno controlaba las herramientas encantadas de los guardianes. Una de ellas era el Motor de Nalak'sha, un poderoso artefacto que Lei Shen descubrió enterrado al norte del valle. Los mogu emplearon esta extraordinaria máquina para crear nuevas criaturas de carne y piedra. Incluso hallaron la forma de invertir la maldición de la carne que les afectaba.

Bajo el mando de Lei Shen, el valle entró en un periodo de prosperidad y brutalidad. Para los mogu suponía el principio de un poderoso imperio. Sin embargo, para las demás razas de la región marcó el inicio de una era de tiranía.

# LOS DOS IMPERIOS

Cuando el imperio de Lei Shen expandió su poder y su ocupación, él no tardó mucho en considerar a todas las criaturas de sus dominios como sus siervos. La maldición de la carne era una debilidad, según él, y aunque no todos los mogu podrían librarse para siempre de la mácula, los demás seres de carne siempre serían inferiores a ellos.

El Rey del Trueno lanzó una campaña esclavista por las tierras que rodeaban el valle. Los sabios jinyu habían establecido un pequeño imperio pero, aunque lucharon con gran valor, al final sucumbieron ante el poder de Lei Shen. Los mogu saquearon sus ciudades y derruyeron por completo su civilización.

Nada más enterarse del destino de los jinyu, los pandaren huyeron hacia la Cima Kun-Lai, al norte del valle. Allí buscaron la protección de Xuen, el Tigre Blanco. Cuando Lei Shen llegó al pie de la montaña con sus ejércitos, desafió a Xuen a un duelo que decidiría el destino de los pandaren. Xuen aceptó y, durante muchos días, la batalla entre el Tigre Blanco y el Rey del Trueno retumbó sobre los cielos de Kun-Lai. Al final, Xuen no fue rival para el poder de los titanes que Lei Shen había robado. Lei Shen encadenó a Xuen cerca del pico de la montaña, obligando al Augusto Celestial a presenciar como los mogu esclavizaban a los pandaren. Temeroso de que la filosofía pacifista de los pandaren socavara su mandato, Lei Shen les prohibió la lectura y la escritura, e incluso a hablar otro idioma que no fuera la lengua mogu. La desobediencia implicaba una muerte lenta y brutal.

Los mogu forjaron sus mejores palacios y monumentos con la sangre y el sudor de las razas que esclavizaban. Pronto, su imperio contó con un idioma unificado, un sistema de pesos y medidas y el primer compendio de leyes escrito en Azeroth, un brutal código que encumbraba a los mogu sobre las demás criaturas. Lei Shen también obligó a sus esclavos a luchar como soldados o a ampliar las toscas fortificaciones que antaño sirvieron para defender el valle del ataque de los mántide. Así nació la Espina de la Serpiente, un gigantesco muro de piedra que separaba a los mogu de las tierras insectoides. Cuando los esclavos perecían o perdían su eficiencia, Lei Shen creaba nuevos esclavos con el poder del Motor de




## LA TRAICIÓN DE LOS HOZEN

*En los años de mayor esplendor de su imperio, los jinyu mantenían estrechos vínculos con los hozzen. Ambos acordaron apoyarse mutuamente para resistirla acometida de los mogu. Sin embargo, en la víspera de la última batalla de los jinyu contra Lei Shen, los hozzen les traicionaron. En secreto, los supuestos aliados de los jinyu juraron lealtad al Rey del Trueno a cambio de trato preferente (una promesa que jamás se cumplió). Esta traición aseguró la derrota de los jinyu y dio pie a un amargo enfrentamiento racial con los hozzen que duraría generaciones.*



# EL DESTINO DE LOS AUGUSTOS CELESTIALES

*Cuando Lei Shen aprisionó al Tigre Blanco, los otros celestiales acudieron a ayudar a los pandaren. No obstante, al igual que Xuen, todos sucumbieron ante el Rey del Trueno. Seguidamente, Lei Shen prohibió adorar a los celestiales bajo pena de muerte. Los pandaren perdieron muchos de sus vínculos con los dioses salvajes, pero no todos. Unos pocos esclavos valientes continuaron en secreto las enseñanzas de los celestiales.*



Nalak'sha. Esto llevó al nacimiento de una miríada de seres como los diminutos pero resistentes grummles y los salvajes reptiles llamados saurok.

El imperio mogu pronto atrajo la atención de otras civilizaciones de Azeroth. Los trols Zandalari, en particular, se maravillaron ante los poderes del Rey del Trueno. Uno de los líderes Zandalari, un reverenciado sumo sacerdote llamado Zulathra, vio una oportunidad de oro en los mogu. Junto a un retén de trols, visitó los dominios del Rey del Trueno con una simple proposición: aunque los mogu poseyeran el poder del mundo, los trols ostentaban el conocimiento de la tierra. Los dos imperios se fortalecerían mutuamente y compartirían sus secretos. Si se aliaban, ninguna fuerza en Azeroth osaría plantarles cara.

La oferta intrigó a Lei Shen. Por primera vez, se encontraba ante criaturas que deseaban dominar la tierra en vez de limitarse a vivir



en paz con ella. Los mogu raras veces se aventuraban fuera de sus fronteras; la superstición y su profundo deber como protectores del valle aún controlaban sus acciones. Podían continuar explorando el mundo desde una posición de ignorancia o aliarse con los trols y aprender sus misterios con rapidez.

En realidad, ambos líderes planeaban traicionar al otro. Zulathra creía que los Zandalari podrían robar los poderes divinos de Lei Shen una vez aprendieran los secretos de los mogu. Mientras, el Rey del Trueno planeaba esclavizar a los Zandalari en cuanto dejaran de ser útiles. Pero aun así mantuvieron sus planes en secreto, incluso ante su gente, y firmaron un acuerdo en público. A cambio del conocimiento de los Zandalari, los mogu los entrenarían en las artes de la magia Arcana. También prometieron a los Zandalari una franja de tierra fértil cerca del valle.

Lei Shen llegó incluso a un trato secreto con Zulathra. El Rey del Trueno había ideado una forma de revivir completamente su espíritu si algún día moría, pero no deseaba confiar tamaño conocimiento a sus propios siervos. Los mogu eran un pueblo sediento de poder, y seguramente tratarían de hacerse con el imperio si Lei Shen caía. Solo los Zandalari tendrían la llave de la resurrección de Lei Shen. Sin él, los trols eran conscientes de que nunca aprenderían los secretos de la magia Arcana... ni podrían hacerse con su increíble poder.

Aunque ambos líderes continuaron con sus maquinaciones, sus traiciones nunca llegaron a puerto. De hecho, ambos terminaron convirtiéndose en aliados invaluableles y su acuerdo duró muchos años.





EL REY DEL TRUENO LUCHANDO CONTRA  
XUEN, EL TIGRE BLANCO



# CATARATAS DEL TRUENO

Mientras Lei Shen consolidaba su imperio, el guardián tol'vir Uldum se esforzaba por superar la maldición de la carne. La enfermedad se había extendido por sus filas, debilitando lentamente a los forjados por los titanes. Sin embargo, los tol'vir aguardaron pacientemente noticias del Alto Guardián Ra o de sus servidores mogu del este.

Al final, los tol'vir fueron convocados por un líder mogu que se hacía llamar el Rey del Trueno. No sabían nada del ascenso del imperio mogu. Presos por la curiosidad, los tol'vir enviaron embajadores al este. Cuando estos alcanzaron las fronteras de los dominios del Rey del Trueno, contemplaron maravillados el progreso que sus primos raciales mogu habían alcanzado. En algunos casos, los mogu incluso habían conseguido revertir la maldición de la carne.

Lei Shen recibió a los tol'vir con gran cariño y les mostró las maravillas de su imperio, desde la gigantesca Espina de la Serpiente a los dorados palacios imperiales del valle. Los tol'vir se horrorizaron ante el deplorable trato que los mogu dispensaban a las razas mortales que habían esclavizado, pero aun así no hicieron nada al respecto. Su única preocupación era proteger la maquinaria de Uldum, forjada por los guardianes.

El Rey del Trueno estaba completamente de acuerdo. Las obras de los guardianes, como la Forja de la Creación situada en Uldum,

eran de gran importancia... y por tanto Lei Shen anunció que las reclamaba como parte de su reino.

Entonces reveló que había derrotado a Ra-den y le había robado su poder, lo que otorgaba dominio a Lei Shen sobre los instrumentos de los guardianes. Con el Motor de Nalak'sha y la Forja de la Creación bajo su control, podía reformar Azeroth a su voluntad. Como forjados por los titanes afines, los tol'vir ascenderían a una posición de honor en el Imperio mogu, pero Lei Shen ocuparía la cúspide, ahora y siempre.

Al descubrir que Lei Shen había traicionado al Alto Guardián Ra, los tol'vir montaron en cólera. Rechazaron la oferta del Rey del Trueno, jurando no servir jamás a un traidor, y abandonaron airadamente su tiránico imperio. Lei Shen permitió marchar a los embajadores, pero les advirtió de que tomaría lo que deseaba por la fuerza. Sus ejércitos no eran rival para los del Rey del Trueno.

Tal era la confianza del Rey del Trueno que invitó a Zulathra a presenciar lo que él predecía como la mayor victoria del imperio mogu hasta la fecha. El anciano líder Zandalari aceptó. Lei Shen había extendido la vida del trol de forma artificial, pero cuando las construcciones de los guardianes estuvieran bajo control de los mogu, les revelarían los secretos de la inmortalidad. La mayoría de los Zandalari de alto rango acompañaron a Zulathra como su guardia de honor, con la esperanza de regresar a su capital, Zuldazar, con el don de la vida eterna.

Lei Shen condujo a sus hordas mogu y a los trols hacia el oeste. Los Zandalari conocían historias sobre las tierras cercanas a Uldum, pero era la primera vez que contemplaban con sus propios ojos las luctuosas selvas de la región, salpicadas de lagos cristalinos y cataratas. Era un paraíso vibrante de vida desconocida y maravillas que llegaban hasta donde alcanzaba la vista.



LA FORTALEZA DE LOS FORGADOS, ULDUM





Las hordas del imperio de Lei Shen arrasaron la tierra, deteniéndose solo ante las monolíticas pirámides que componían el bastión de los guardianes en Uldum. Solo un pequeño número de tol'vir emergieron de la fortaleza para resistir los envites de los mogu. Lei Shen se burló de su número, pues sabía que él solo podría aplastarlos.

Ciertamente, los tol'vir eran conscientes de que sería imposible derrotar en combate a los ejércitos del Rey del Trueno. Mientras Lei Shen marchaba hacia Uldum, los forjados por los titanes habían preparado una última defensa: la Forja de la Creación guardada en la fortaleza. En vez de activarla a máxima potencia —lo que erradicaría toda la vida de Azeroth— los tol'vir configuraron la Forja de la Creación para que arrasara solo las tierras cercanas.

Al mismo tiempo que Lei Shen lideraba la carga, vanagloriándose de su inevitable victoria, los tol'vir activaron el arma. En las profundidades de la tierra, la máquina cobro vida con un rugido. La tierra se estremeció, retorciéndose ante la intensidad de las oleadas de energía surgidas de Uldum, bañando las tierras colindantes con las energías de la anticoncreación. Aquel día, los defensores tol'vir y casi todas las criaturas sobre la superficie de Uldum fallecieron al instante.

Las criaturas de toda Kalimdor vieron el resplandor en el horizonte meridional. Cuando se apagó, Lei Shen y sus aliados habían dejado de existir. La potencia de la descarga también purgó las zonas cercanas a Uldum de casi toda vida, dejando un desierto yermo y quebrado a su paso. Con los milenios, pequeños reductos de flora y fauna regresarían lentamente, pero la gigantesca selva ya jamás recuperaría su vitalidad.

Los tol'vir de Uldum supervivientes trabajaron para que nunca más nadie tratara de hacerse con semejante poder. Los tol'vir

envolvieron los pocos pasos de montaña que conducían a la región con magia, sellando Uldum a ojos de los mortales.

El noble sacrificio de los tol'vir impidió que la Forja de la Creación cayera en manos de Lei Shen y evitó que ningún otro emperador mogu siguiera sus pasos. Las muertes de Lei Shen y de la casta dominante de los Zandalari abrieron gigantescas brechas de poder en ambos imperios. Antes de que los tol'vir envolvieran Uldum en su gran ilusión, un puñado de lealistas del Rey del Trueno se llevaron el cadáver de Lei Shen de la región. Lo trajeron de vuelta al imperio y lo enterraron en la Tumba de los Conquistadores, pero con gran parte de los líderes Zandalari muertos, nadie podía resucitar al Rey del Trueno.

Una retahíla de emperadores siguieron a Lei Shen, pero ninguno alcanzó las cotas de poder que él ostentó. Los Zandalari también tardaron generaciones en recuperarse de las pérdidas sufridas en Uldum. El catastrófico acontecimiento supuso un golpe mortal para ambos imperios, y ninguno recobraría nunca su esplendor pasado. Y, con el tiempo, ambos imperios caerían.

# **LA REVOLUCIÓN DE LOS PANDAREN**

## **12.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO**

La muerte del Rey del Trueno debilitó a los mogu, pero su civilización continuó dominando el valle. Los esclavos del imperio sufrieron largamente a manos de los bárbaros sucesores de Lei Shen, cada uno más cruel que el anterior.

El último emperador mogu, Lao-Fe, se ganó el título de «Ataesclavos» muy al principio de su mandato. Vivió una vida de decadencia, seguro de que su reserva de esclavos serviles jamás se agotaría. Para conseguir su obediencia, Lao-Fe destruía familias enteras de esclavos por las más nimias infracciones. Separaba a los padres de sus hijos y enviaba a los retoños a la Espina de la Serpiente para morir como carne de cañón ante el enjambre mántide.

Este fue el destino que aquejó a la familia de un maestro cervecero pandaren llamado Kang; su hijo fue enviado a combatir a los mántide y su esposa murió tratando de impedirlo. Después de que los mogu arruinaran su hogar y su vida, Kang casi sucumbió a la desesperación. Pero pronto sus pensamientos se centraron en una pregunta en concreto: ¿Por qué? ¿Por qué, los mogu infligían tanto dolor?

Kang meditó sobre la esclavitud de su pueblo y llegó a una conclusión extrema. La salvaje crueldad con la que trataban a sus esclavos no era una muestra de la fuerza de los mogu; era un síntoma de su debilidad. Dependían tanto de sus siervos que sin ellos, no eran nada.

Kang dedicó su vida a exponer la vulnerabilidad de los mogu. Aparte de los que eran enviados a la Espina de la Serpiente, a ningún esclavo se le permitía tocar un arma (un crimen castigado con la muerte). Por tanto, Kang aprendió a convertir su cuerpo en un arma. Para esquivar los siempre vigilantes ojos de los mogu, aprendió a disfrazar sus ataques bajo la apariencia de un baile.



Cuando dominó por fin sus técnicas, retó a sus compañeros esclavos a que le golpearan. Ninguno lo consiguió. Su «baile», sus movimientos fluidos, le mantenían libre de daño. Los esclavos suplicaron a Kang que les enseñara a luchar sin armas, Kang los entrenó y el rumor de su nueva y extraña técnica de combate se extendió como la pólvora entre los pueblos oprimidos del imperio mogu.

Cientos de esclavo adoptaron las enseñanzas de Kang y se entregaron al aprendizaje de este nuevo arte, que bautizaron como el camino del monje. Cuando los rumores de este nuevo movimiento llegaron a oídos de los mogu, Kang trasladó a sus seguidores a la Cima Kun-Lai, consciente de que sus aprendices no eran lo bastante fuertes como para derrotar a sus opresores. En secreto, los pandaren rebeldes construyeron un monasterio entre los picos azotados por el viento y continuaron entrenándose para convertirse en instrumentos de justicia.

En la Cima Kun-Lai, Kang encontró algo realmente inesperado: la prisión de Xuen, el Tigre Blanco. Kang entabló largas conversaciones con el Augusto Celestial y aprendió los secretos de la fuerza interior que reside en todos los corazones. El maestro pandaren transmitió los conocimientos de Xuen a sus seguidores. Al fin, los monjes pandaren estaban listos para la batalla.

Su primera gran victoria llegó en las Cámaras Mogu'shan, las bóvedas sagradas que albergaban el Motor de Nalak'sha. Allí, los rebeldes expulsaron a los mogu, privándolos de su capacidad de moldear la carne. El arrollador asalto de los pandaren evitó que los mogu continuaran creando nuevos soldados abominables.

Esta primera victoria no solo animó a los pandaren, sino que espoleó a otras razas a la rebelión. Los hozen, los jinyu, los grummles y una raza de fornidos bovinos conocidos como los

yaungol se unieron a los pandaren en su lucha por derrotar al imperio mogu.

Poco a poco, la revolución fue creciendo. Kang tenía razón: los mogu dependían demasiado de sus esclavos y, a medida que se iban revelando, el imperio se sumió en el caos. Los grummes, auténticos maestros de las comunicaciones y el comercio, sabotearon las líneas de suministros de los mogu. Los poderosos yaungol sembraban la anarquía en el noroeste con sus grupos de asalto. Los astutos hozen excavaron túneles para infiltrarse en los bastiones mogu más fortificados. Los místicos jinyu comulgaron con las aguas de la tierra para predecir el futuro, indicando así a las tropas de Kang dónde atacar y cuándo huir.

Finalmente, las tropas de Lao-Fe se retiraron al Valle de la Flor Eterna, la capital real del Imperio mogu. Kang sabía que la tierra encantada les proporcionaría sustento ilimitado. Por tanto, para derrotar a los mogu, los rebeldes necesitaban revelar su presencia y asaltar el valle.

Kang no lo dudó un segundo. Lideró personalmente la carga hacia lo más hondo del valle. Combatió cuerpo a cuerpo con Lao-Fe y lo derrotó, pero a cambio el pandaren resultó herido de muerte.

El Ataesclavos y el esclavo libre murieron juntos.


Enardecidos por la victoria, algunos esclavos liberados pensaron en vengarse de los mogu supervivientes y masacrarlos como ellos masacraron a sus vasallos durante milenios. No obstante, uno de los alumnos aventajados de Kang calmó su sed de sangre. Como guardián secreto de la historia pandaren, el pupilo Song había memorizado muchos de los relatos del Maestro Kang y sus reflexiones filosóficas. Una y otra vez, Song contó las historias de



# LOS SHA

*Cuando Y'Shaarj murió, sus marchitos restos quedaron repartidos por el Valle de la Flor Eterna y las regiones colindantes. Con el tiempo, la maldad del dios antiguo se filtró a la misma tierra.*

*Durante sus viajes, Song tomó conciencia del poder oscuro que acechaba en la tierra. La esencia latente de Y'Shaarj se aferraba a las emociones negativas y las amplificaba, dando vida a unos espíritus malévolos conocidos como los sha. Al difundir las enseñanzas de Kang Song esperaba ayudar a los pandaren y a las demás razas a rechazarla influencia del dios antiguo y neutralizar a los sha.*



Kang a los esclavos libres, recordándoles su entrega a la verdadera justicia, no a la venganza. Durante el resto de su vida, Song recorrió el imperio caído de una punta a otra, compartiendo la sabiduría de Kang y conminando a todas las criaturas a encontrar el equilibrio emocional en su interior.

A medida que las historias de Kang se extendían, otros empezaron a seguir sus pasos. Cada vez más pandaren recorrían la tierra, contando historias y difundiendo la paz interior a todos los que encontraban. Estos «Eremitas», como terminarían por conocerlos, se convirtieron no solo en hábiles cuentacuentos sino también en mediadores expertos en desactivar situaciones tensas con alegorías y parábolas que inspiraban buen juicio a ambos bandos y los empujaba a buscar lugares comunes.

Así empezó una era de paz y prosperidad en el Valle de la Flor Eterna y sus alrededores. Los pandaren, junto a las demás razas que habitaban el valle, prosperaron. Un nuevo imperio, esta vez construido sobre los principios de la justicia, la sabiduría y la benevolencia, emergió para cuidar de una tierra arrasada por la guerra.

# LA MIGRACIÓN DE LOS YAUNGOL

Durante la época de mayor esplendor del Imperio mogu, una raza de bovinos inteligentes conocidos como los yaungol vagaban por las verdes praderas de Kalimdor central. Estas fornidas criaturas vivían en armonía con la naturaleza gracias a la protección del sabio semidiós Cenarius,

Al contrario que muchos otros dioses salvajes, Cenarius tenía un aspecto más humanoide. El majestuoso semiciervo, envuelto en una capa de lianas y flores, caminaba a menudo entre los nómadas yaungol. Les enseñó los secretos de la naturaleza y se deleitó viéndolos prosperar.

Con el tiempo, los yaungol se hartaron de compartir territorios de caza con sus vecinos trols y decidieron buscar nuevas tierras, A pesar de que su adorado semidiós Cenarius les urgió a permanecer en sus tierras y buscar la paz, partieron hacia el sur. Cazaron y



forrajearon para obtener comida durante todo el camino hasta alcanzar los límites del Imperio mogu.

La inmensa fuerza física de los yaungol fascinaba al emperador mogu de la época, Qiang el Despiadado. Ordenó a sus formadores de carne que capturaran a los nómadas y los transformaran en servidores aún más fuertes e inteligentes, pero mitigando en gran medida sus instintos más salvajes. Los yaungol sufrieron la tiranía de la opresión mogu durante generaciones hasta que se rebelaron junto a los demás esclavos para derrocar a sus crueles amos.

Aunque los yaungol se ganaron la libertad, sus pérdidas fueron cuantiosas. Su robusta tradición narrativa oral desapareció debido a las estrictas leyes mogu que prohibían a los yaungol hablar de su cultura. Gran parte de su historia se desvaneció. Algunos yaungol se aferraban a vanos recuerdos y mitos incompletos sobre un benevolente semidiós que antaño los protegió. Otros, en cambio, insistían en que los yaungol debían abandonar toda tradición pasada y forjarse un nuevo destino por la fuerza. Las desavenencias se tornaron en enfrentamientos y, en ocasiones, en derramamiento de sangre. Muchos yaungol aborrecían la violencia, por lo que partieron hacia el norte decididos a regresar a una vida de caza entre los espíritus de la naturaleza.

Algunas de las tribus más nómadas atravesaron el continente entero, deteniéndose únicamente al alcanzar los gélidos climas de las Cumbres Tormentosas. Otras tribus se asentaron en las zonas templadas de Kalimdor central y se reunieron con su antiguo benefactor, Cenarius. Regresar a sus territorios de caza ancestrales permitió a los yaungol redescubrir sus antiguas tradiciones. Los que estudiaron junto a Cenarius aprendieron la magia drúidica del mundo natural, mientras que otros practicaban las artes de los poderes chamánicos.

Pero no todos los yaungol abandonaron el valle. Aquellos que se quedaron pronto entraron en desacuerdo con los pandaren y otros esclavos liberados. Los formadores de carne de los mogu no anularon del todo la naturaleza salvaje de los yaungol, y los enfrentamientos por la tierra y los recursos desencadenaron conflicto tras conflicto.

Temiendo una guerra abierta con sus antiguos aliados, los yaungol partieron hacia el oeste para asentarse cerca de la Espina de la Serpiente, lo que los dejaba expuestos a los mántide. Cada cien años, el enjambre amenazaba con exterminarlos. El ciclo mántide y las constantes disputas entre los yaungol espolearon una fuerte tradición guerrera en ellos, que los volvería mucho más salvajes que los yaungol que se trasladaron al norte.

Con el paso de las generaciones, las energías que emanaban del Pozo de la Eternidad y de las máquinas de los guardianes repartidas por Kalimdor cambiaron a los yaungol de forma única. Los yaungol cercanos al valle conservaron el nombre, a pesar de que se volvieron más beligerantes que sus primos lejanos. Los de Kalimdor central, próximos al Pozo de la Eternidad, adoptarían el nombre «tauren». Las tribus que se aventuraron al norte, cerca de la Forja de los Deseos, recibirían el nombre de «taunka» y se adaptarían al terreno congelado de la región.

Estos lejanos grupos mantuvieron el contacto durante muchos años, pero cuando el Gran Hendimiento partió el mundo, las tribus perdieron toda conexión.



# LA INVASIÓN

## ZANDALARI

11.900 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

Tras la muerte de Lei Shen, los Zandalari siempre mantuvieron una relación distante con los mogu. Aunque los trols consideraban útiles a los mogu por sus conocimientos de la magia Arcana, detestaban sus constantes disputas internas y sus tensas intrigas políticas. Cuando se hizo evidente que ningún clan mogu obtendría la supremacía total, los Zandalari se cuidaron de jurar lealtad a ninguna facción en particular.

Pero nunca olvidaron la promesa de Léi Shen: una gran franja de tierra cercana al Valle de la Flor Eterna pertenecería por siempre a los trols. Cuando el Imperio mogu se desmoronó, los Zandalari vieron la oportunidad de reclamar lo que ellos consideraban su derecho. No se trasladaron inmediatamente, sino que se estableció un debate candente en la capital Zandalari de Zuldazar entre los partidarios de tomar el territorio por la fuerza y aquellos que preferían emplear la democracia.

Al final, fue un descendiente del sumo sacerdote Zulathra quien se llevó el gato al agua. Se llamaba Mengazi, y sabía que era poco probable que los pandaren honraran el acuerdo entre los Zandalari y los mogu. Los antiguos esclavos también habían derrotado a sus

amos y, por tanto, eran más que capaces de organizar una fuerte resistencia contra los trols si les daban tiempo para prepararse. Para que su invasión tuviera éxito, los trols debían atacar sin previo aviso y con la suficiente fuerza como para quebrar la voluntad de los pandaren.

Con dicho fin, los trols marcharon hacia el sur para apoderarse de una región fértil al norte de la Cima Kun-Lai. Los Zandalari entraron a sangre y fuego en el asentamiento principal de la zona: un tranquilo poblado de granjeros pandaren. Imbuidos de poderes místicos y a lomos de colosales monturas de guerra saurias, los trols masacraron a casi todos los habitantes del pueblecito. Seguidamente, las tropas Zandalari se dirigieron hacia el Bosque de Jade, una densa selva convertida en el corazón del recién establecido imperio pandaren.

Cuando las noticias de la invasión llegaron a otros asentamientos pandaren, cundió el pánico. Ningún ejército podía plantar cara a los trols. En las décadas que siguieron a la revolución de los esclavos, pocos habían visto la necesidad de continuar con la beligerancia de los mogu. Los residentes vivían en armonía sin necesidad de una autoridad gobernante. La única tropa de combate de la que disponían era una orden de monjes encargados por el emperador de patrullar la Espina de la Serpiente y hacer frente a los periódicos enjambres mántide.

Aunque los monjes partieron a toda prisa de la Espina de la Serpiente para defender su tierra de los trols, estos los superaban irremediablemente en número y en capacidad de maniobra. Los trols practicaban un estilo de combate que nadie había visto, ya que descendían a la batalla montados sobre pterroalas reptilianos y murciélagos gigantes. Los pandaren no tenían forma de contrarrestar estos feroces ataques aéreos.





JINETE DE SERPIENTE PANDAREN GOLPEANDO  
A UN TROL ZANDALARI



Sin embargo, al final la salvación llegó de la mano de una joven pandaren llamada Jiang. De niña, Jiang encontró una cría de serpiente nubosa sola y herida después de que una terrible tormenta destruyera su nido. En aquella época, los pandaren consideraban a las serpientes nubosas como bestias indomables y violentas, pero Jiang cuidó de la cría y se hizo su amiga. A menudo, los habitantes de su pueblo los veían volando juntos.

Mientras los monjes luchaban una batalla perdida en lo alto de los acantilados del Bosque de Jade, Jiang y su compañero reptil, Lo, cargaron desde las nubes. El fuego y la furia de Lo rompieron las filas Zandalari, obligándolos a retirarse. Las noticias de la victoria se extendieron por todo el reino y otros siguieron los pasos de Jiang. Domesticaron a poderosas serpientes nubosas y pronto un pequeño ejército se alzó para combatir junto a Jiang. Estos valientes pandaren serían conocidos como la Orden de la Serpiente Nubosa.

La guerra dio un vuelco. Los trols sabían que ya no podrían vencer mediante métodos convencionales, por lo que Mengazi recurrió a una estratagema final; resucitar al Rey del Trueno, Lei Shen.

Lei Shen entregó el secreto de su resurrección a los Zandalari, pues no confiaba en que ninguno de sus subordinados pudiese le devolviera la vida si algún día caía. Los trols sabían que el Rey del Trueno poseía el poder necesario para exterminar a los molestos jinetes de serpiente y destruir cualquier ejército terrestre. Una feroz batalla estalló cerca de la Tumba de los Conquistadores, que albergaba el mausoleo de Lei Shen. Jiang se sacrificó en un último y desesperado ataque, matando a Mengazi. Los demás Zandalari no tardaron en romper filas y huir de vuelta a su hogar presos de la vergüenza. Con su heroico sacrificio, Jiang evitó que los trols resucitaran al terrible Rey del Trueno.

El imperio entero celebró la victoria con entusiasmo, pero también lloró a los caídos, sobre todo a Jiang. En las décadas posteriores al conflicto, Lo fue visto sobrevolando en círculos el Bosque de Jade, como si buscara a su amiga y jinete. Los demás jinetes de serpiente honraron la memoria de Jiang poniendo sus enseñanzas por escrito. En la Orden de la Serpiente Nubosa, su tradición de entrenar y entablar amistad con estas majestuosas criaturas perduraría durante milenios.



# EL POZO DE LA ETERNIDAD Y EL ASCENSO DE LOS ELFOS DE LA NOCHE

15.000-10.000 AÑOS ANTES DEL  
PORTAL OSCURO

Antes de su guerra contra los aqir, las tribus trol conquistaron grandes extensiones de Kalimdor. Muchos de estos grupos, como los Gurubashi y los Amani, se enfrentaban de forma regular por las fronteras y el territorio de caza. Sin embargo, una tribu se mantenía ajena a estas disputas por la tierra y el poder. Conocidos como trols oscuros, vivían en una red de cavernas que se extendía bajo el Monte Hyjal. Aborrecían la luz del día y solo emergían de sus madrigueras subterráneas por la noche. Con el tiempo, los hábitos nocturnos cambiaron a los trols oscuros, tornando su piel azulada a una paleta de grises.

Los trols oscuros valoraban mucho su independencia del resto de la sociedad trol. Tanto que normalmente ignoraban por completo a las demás tribus. Al contrario que sus primos Gurubashi y Amani,



ansiaban establecer una conexión pacífica con el mundo natural. Los místicos de los trols oscuros investigaban a menudo nuevas formas de entrar en comunión con la tierra y vivir en armonía con ella. Gradualmente, muchos de estos trols migraron hacia el centro de Kalimdor. Exploraron las laberínticas arboledas del corazón del continente, donde se cruzaron en el camino de esquivos dragones faéneos, quimeras y dríades. Tiempo después, los trols oscuros también descubrieron un enorme lago de resplandecientes energías, un lago que más tarde bautizarían como el Pozo de la Eternidad. Asombrados por su descubrimiento, los trols oscuros se asentaron en las orillas del Pozo de la Eternidad. Con las generaciones, las energías del lago bañaron la carne y los huesos de los trols, elevando sus formas a la altura de sus gráciles espíritus. Se transformaron en seres de gran inteligencia y virtualmente inmortales.



## LA HERMANDAD DE ELUNE

*La ciudad de Suramar se convirtió en el centro del culto de los elfos de la noche y en el hogar de la Hermandad de Elune. Esta orden, compuesta por elfos de la noche, se dedicaba a venerar a la diosa de la luna. Las sacerdotisas de la Hermandad intervenían en casi todos los aspectos de la civilización de los elfos de la noche, desde su papel como líderes espirituales a su servicio defendiendo sus florecientes territorios de amenazas exteriores.*

Estos antiguos trols abandonaron gradualmente sus antiguas tradiciones y legados. Los místicos de la tribu empezaron a adorar a la diosa de la luna, Elune, a la que creían vinculada al Pozo de la Eternidad. Clamaban que, durante las horas del día, la diosa dormía en las profundidades de la fuente.

Los antiguos trols también descubrieron el nombre de «Kalimdor» y el de otros mundos forjados por los titanes mediante sus comuniones con Elune e investigando los extraños artefactos repartidos por la periferia del Pozo.

Influidos por este nuevo lenguaje, se hicieron llamar *kaldorei* — «hijos de las estrellas»— o elfos de la noche.

Los árboles, las flores y las criaturas salvajes contemplaron en silencio el ascenso de los elfos de la noche mientras susurraban sus progresos a los dioses salvajes del Monte Hyjal. Entre ellos, el semidiós Cenarius se interesó especialmente por los nuevos habitantes de las orillas del Pozo de la Eternidad. Los elfos de la noche lo declararían hijo del Ciervo Blanco, Malorne, y la misma Elune. Cenarius adoraba a los elfos de la noche y creía que poseían el potencial para convertirse en unos grandes guardianes de la naturaleza. Cenarius tenía la esperanza de que los elfos de la noche lucharían por vivir en armonía con la flora y la fauna.

Durante muchos siglos, los elfos de la noche así lo hicieron. Construyeron una grácil sociedad alrededor del Pozo de la Eternidad. La capital de su pequeña nación recibió el nombre de *Elun'dris*, o «el Ojo de Elune», y se fundó en la orilla de la fuente de poder. Los elfos de la noche también cultivaron sus vínculos con los bosques colindantes y sus minadas de habitantes. Cuando era necesario, Cenarius guiaba a los elfos de la noche, satisfecho por la sabiduría y la benevolencia que tamborileaba en sus corazones.

Pero con el tiempo, muchos de los elfos de la noche ansiaron una vida distinta. Estos individuos se obsesionaron con desvelar los secretos del Pozo de la Eternidad. Estudiaron las energías arcanas de la fuente con gran rigor y se convirtieron en doctos hechiceros. Aprendieron a controlar el poder del lago arcano y construyeron maravillosos templos y caminos a su alrededor. La magia se convirtió en parte integrante de la vida a medida que los elfos disfrutaban del poder que ostentaban. Superar los límites de su propio intelecto pasó a ser el motor principal de su cultura.

Fue durante esta era de crecimiento sin precedentes cuando la líder más prolífica de los elfos de la noche se alzó con el poder. Era la reina Azshara. Espoleada por su inconmensurable ambición, la reina elevó a su pueblo a nuevos y extraordinarios niveles... y sembró las semillas de su destrucción.

## LA REINA AZSHARA

Hermosa y sabia más allá de su edad, la reina Azshara personificaba los rasgos más codiciados por su pueblo. Se embarcó en mágicas empresas y construyó un asombroso palacio enjorado en las costas del Pozo de la Eternidad. Allí, los nobles de mayor poder —que también serían conocidos como quel'dorei o «Altonato»— respondían a sus más nimios deseos.

Los Altonato eran hechiceros de enorme talento y ambición. Algunos, como Lady Vashj, servían como fervientes y leales asistentes de la reina. Otros, como Lord Xavius, asesoraban a Azshara en los asuntos de gobierno y ejercían como fieles consejeros. Pero, sin importar su rol específico, todos los Altonato

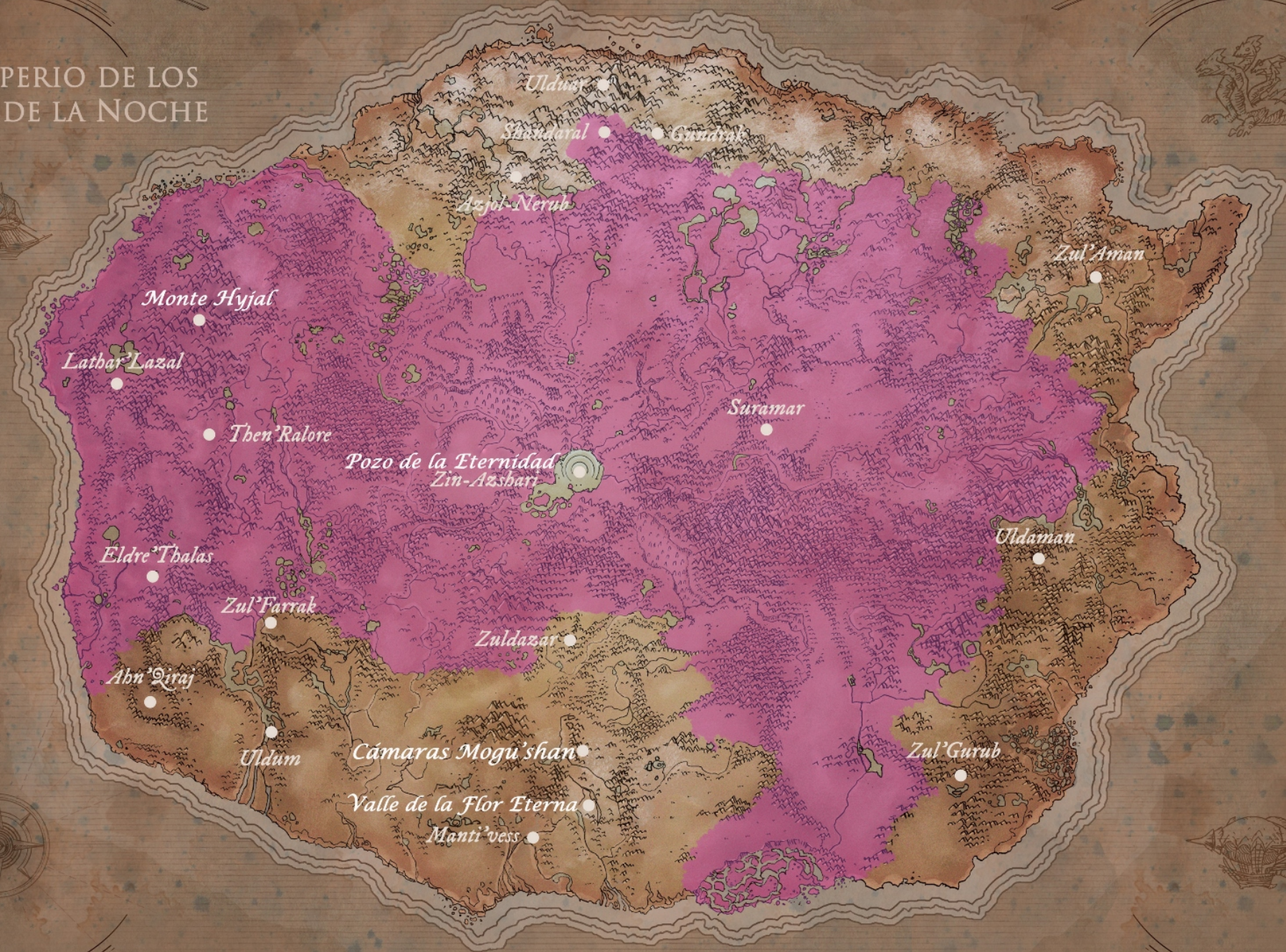
apoyaban a la reina, pues ocupaban el escalón más alto de la sociedad de los elfos de la noche. Se creían superiores al resto de su raza, lo que suscitó la ira de los elfos de la noche «nacidos inferiores».

Sin embargo, este desprecio no se extendía a Azshara. Aunque la reina nació en la más alta de las cunas, los elfos de la noche de todos los estratos sociales la adoraban. Los elfos amaban tanto a su reina que rebautizaron su maravillosa capital como Zin-Azshari o «la Gloria de Azshara», en su honor.





EL IMPERIO DE LOS  
ELFOS DE LA NOCHE



Ulduar

Shondaral

Gurdrak

Azjol-Nerub

Zul'Aman

Monte Hyjal

Lathar'Lazal

Then'Ralore

Saramar

Pozo de la Eternidad  
Zin-Azshari

Uldaman

Eldre'Thalas

Zul'Farrak

Zuldazar

Abn'Qiraj

Uldum

Cámaras Mogú'shan

Zul'Gurub

Valle de la Flor Eterna

Manti'vess





Durante el reinado de Azshara, la civilización de los elfos de la noche se convirtió en un próspero imperio, un paraíso de ensueño repleto de chapiteles dorados, grandes ciudades y otras maravillas sin parangón incluso en la edad moderna. Los entramados de calzadas luminiscentes, delineadas por la luz plateada de Elune, se extendían hasta los rincones más alejados de Kalimdor.

A petición de Azshara, tropas expedicionarias partieron a explorar el mundo y a ampliar las fronteras del imperio. A menudo regresaban a Zin-Azshari con especímenes de flora y fauna, y relatos sobre los míticos vuelos de dragón que gobernaban el techo del mundo. Las tropas expedicionarias también fundaron docenas de avanzadas y repositorios, como Shandaral en los gélidos bosques septentrionales de Canto de Luna, Then'Ralore en las espesuras centrales (más adelante conocidas como Los Baldíos) y Eldre'Thalas en las junglas de Feralas, al sur. La reina en persona supervisó la construcción de un nuevo y sensacional templo dedicado a Elune situado en la costa occidental de Kalimdor y consistente en una expansión de puentes incrustados de joyas y lagos efervescentes. Cuando estuvo terminado, bautizó la fascinante estructura como Lathar'Lazal o «Trono del Cielo».

Ningún territorio había extendido tanto sus fronteras y su poder desde el Imperio Negro de antaño. La inmensa influencia que Azshara ejercía sobre el mundo y sus habitantes eclipsaba incluso los sueños de grandeza más salvajes de Lei Shen.

Existía, sin embargo, un lugar que tanto Azshara como sus ejércitos evitaban: el Monte Hyjal. Los espíritus y semidioses que vagaban por los bosques silvanos importunaban a la reina. En lo más hondo, Azshara sabía que de algún modo Hyjal escapaba a su influencia. La montaña rezumaba magia antigua; era una tierra indómita, imperecedera^ salvaje que desafiaba su visión de un nuevo Kalimdor. En público, Azshara prohibía la expansión a Hyjal por respeto a la antigua fraternidad de los elfos de la noche con los

bosques, pero en realidad despreciaba la montaña y la armonía que esta representaba.

Cenarius era consciente de la opinión que Azshara tenía de Hyjal. Con creciente preocupación, fue testigo de la expansión del imperio de los elfos de la noche. Año tras año, se sentía más y más frustrado por los actos irresponsables y arrogantes de los hechiceros Altonato. La mayoría de la sociedad de los elfos de la noche continuaba honrando las viejas tradiciones arraigadas en la naturaleza. Que esta gente aún viviera en armonía con la tierra solazaba el corazón de Cenarius, pero sabía que carecía de influencia alguna sobre Azshara y sus arrogantes seguidores.

Con el paso del tiempo, los elfos de la noche renunciaron a la diplomacia y pasaron a ignorar a las otras culturas de Azeroth. Las dogmáticas creencias de Azshara respecto a la pureza racial impregnaron la psique de los elfos de la noche, generando una atmósfera plagada de xenofobia.

Solo las hostiles naciones trols conseguían atraer la atención de los elfos. De vez en cuando, ambos bandos se enfrentaban en batallas esporádicas. En todas ellas, los trols cedían ante la devastadora magia de los elfos de la noche. Azshara, sin embargo, no tenía interés en la conquista. A sus ojos, los trols eran una molestia menor, y su sed de guerra un mero síntoma de sus primitivas mentes ignorantes. Al final, la reina estableció un acuerdo con la tribu Zandalari, que poseía una enorme influencia sobre las demás tribus trol. A cambio del cese de las incursiones en territorio elfo de la noche, los Zandalari podrían conservar —por la gracia de Azshara— las sagradas Montañas Zandalari situadas al sur del Pozo de la Eternidad.

Los trols aceptaron a regañadientes, plenamente conscientes de que no eran rivales para los poderes arcanos de sus enemigos. Esta vergonzosa capitulación encendió en los trols un profundo

resentimiento hacia los elfos de la noche, un amargo odio que se perduraría durante generaciones.

Ahora que los trols ya no eran una amenaza, Azshara continuó expandiendo sus dominios, pero en cambio permanecía más y más tiempo en los confines de su palacio, obsesionada con el Pozo de la Eternidad y los secretos arcanos que este albergaba. Azshara creía que los elfos de la noche apenas habían explorado una pequeña parte del poder de la fuente. Empujó a los Altonato a sondear las profundidades del Pozo de la eternidad para expandir su conocimiento y alcanzar nuevas cotas de progreso cultural y tecnológico.

Sus irresponsables experimentos liberaron torrentes de energía y explosiones en El Vacío Abisal. Como polillas a una llama, los habitantes demoníacos del Vacío se sintieron atraídos por la irresistible fuente de poder.

Sargeraz y la Legión Ardiente no tardarían demasiado en percibirla. Tras tanto tiempo, Sargeraz había descubierto el emplazamiento de Azeroth. El alma-mundo mítica. Sin demora, reunió toda su rabia y a todas sus terribles legiones y volvió su maligna mirada hacia el lejano mundo. Ahora Sargeraz solo necesitaba un modo de alcanzar Azeroth.





# LA GUERRA DE LOS ANCESTROS

10.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

Mientras los Altonato continuaban experimentando con el Pozo de la Eternidad, un joven elfo de la noche llamado Malfurion Tempestira reforzaba sus lazos con la naturaleza. Bajo la tutela del sabio Cenarius, Malfurion se había convertido en el primer druida mortal de Azeroth. Era un excelente aprendiz que a menudo recorría los bosques de Hyjal durante días.

Cenarius estaba encantado con los progresos de Malfurion. Había percibido algo especial en su alumno desde la primera vez que el espíritu del elfo exploró el Sueño Esmeralda. Cenarius tenía la esperanza de que Malfurion difundiría el druidismo entre los elfos de la noche y les ayudaría a regresar a sus armoniosas raíces.

Sin embargo, Azshara y sus seguidores se mantendrían ajenos a este cambio. A espaldas de la sociedad de los elfos de la noche, los Altonato comulgaban con Sargeraz. El titán caído pretendía utilizar a los hechiceros y su magia para acelerar el viaje de la Legión a Azeroth. Sargeraz sabía que, sin un portal adecuado, sus tropas tardarían eones en alcanzar el mundo.





CENARIUS Y MANNOROTH DURENTE LA GUERRA DE LOS ANCESTROS



Tal y como hizo con los eredar de Argus, Sargerass entró en contacto con los Altonato y se aprovechó de su arrogancia. Lord Xavius fue el primer Altonato en escuchar la llamada de Sargerass.

El ambicioso Xavius rápidamente comunicó a Azshara la existencia de Sargerass. El titán caído prometía un poder inenarrable a la reina de los elfos de la noche y a sus servidores, un poder que les permitiría convertir Kalimdor en un paraíso. Sargerass solo pedía a cambio que Azshara y sus seguidores invocaran a sus agentes al mundo de Azeroth para que pudieran concederle el poder a los Altonato.

Seducidos por el poder de Sargerass, Azshara y sus Altonato emplearon la energía del Pozo de la Eternidad para traer a los esbirros de la Legión a Azeroth. Oleadas de guerreros demoníacos emergieron del palacio de la reina, masacrando a todos los elfos de la noche con los que se cruzaron a excepción de sus aliados Altonato.

Liderada por entes como Mannoroth el Destructor, Hakkar el Maestro de Canes y Archimonde el Rapiñador, la Legión arrasó el Imperio elfo de la noche con una marea de muerte y destrucción. Los ardientes infernales abrasaban los cielos, destruyendo las ciudades de los elfos de la noche, mientras cientos de sanguinarios guardias apocalípticos y voraces canes manáfagos reducían los tranquilos bosques de Kalimdor a verdes cenizas humeantes.

Una guerra de dimensiones desconocidas para cualquier imperio mortal había llegado a Azeroth.

Los elfos de la noche organizaron una resistencia, liderada por un noble llamado Lord Kur'talos Cresta Cuervo, para hacer frente al salvaje asalto de la Legión. Entre los defensores se encontraban Malfurion, su hermano hechicero Illidan y una hermosa sacerdotisa

amada por ambos hermanos, Tyrande Susurravientos. Estos tres héroes inesperados cambiarían para siempre el destino de Kalimdor.

Aunque al principio las tropas de Cresta Cuervo sufrieron muchas bajas a manos de los demonios, los elfos de la noche también obtuvieron victorias. El propio Malfurion asestó uno de los primeros golpes más decisivos contra la Legión y sus aliados Altonato. Desde las profundidades del Sueño Esmeralda, liberó sus energías sobre Xavius, el leal consejero de Azshara, y acabó con él. Este acto no solo destruyó a uno de los hechiceros más poderosos de los Altonato, sino que también demostró el increíble potencial de la magia drúidica a los aliados de Malfurion.

Illidan también se convirtió en un elemento vital de la resistencia. Durante una batalla, su valor y su dominio de la magia Arcana salvaron la vida de Cresta Cuervo. Por este acto desinteresado, Illidan fue nombrado hechicero personal del comandante. Más tarde, se convertiría en el líder de la hueste de hechiceros que luchaban por la resistencia de los elfos de la noche.

Por su lado, la sacerdotisa Tyrande se reveló como una de las mejores integrantes de la Hermandad de Elune. A través de su inquebrantable fe en Elune, salvó incontables vidas de los asaltos de la Legión. Con el tiempo, Tyrande se convertiría en la suma sacerdotisa de Elune y en la venerada líder de su sagrada Hermandad.

No obstante, a pesar del valor de la resistencia, los demonios continuaban accediendo a Azeroth a través de los portales de los Altonato. La Legión también incrementó sus filas con una nueva clase de demonios nacidos de los habitantes del propio Azeroth.

La primera de estas abominaciones fue Xavius. Sargeraz distorsionó el cuerpo del Altonato derrotado y lo convirtió en una demoníaca amalgama de cuernos afilados y pezuñas hendidas. Esta nueva



forma, que recibiría el nombre de sátiro, marcaría a Xavius como servidor eterno de la Legión. Por orden de Sargerass, Xavius condenó a muchos de sus hermanos Altonato, transformándolos a su vez en sátiros.

A medida que la guerra avanzaba y las filas de la Legión aumentaban, Malfurion tuvo que aceptar que los elfos de la noche no podrían resistir solos. Convenció a Tyrande y a Illidan para que le acompañaran al sereno Claro de Luna, cercano al Monte Hyjal, donde imploraron la ayuda de Cenarius. El gran semidiós aceptó reunir a los dioses salvajes contra la Legión, pero se trataba de seres impredecibles, poco acostumbrados a luchar juntos.

Se necesitaba tiempo para incitarlos a la batalla... un lujo del que los elfos de la noche no disponían.

# ALAMUERTE Y EL ALMA DE DRAGÓN

Mientras Cenarius reunía a los dioses salvajes, Malfurion llamó a los poderosos Aspectos de Dragón a defender Azeroth. Liderados por Alexstrasza la Protectora, los dragones se congregaron en el Templo del Reposo del Dragón, su antiguo punto de reunión, para discutir la mejor forma de resistir a la invasión de la Legión.

Durante una de estas reuniones, Neltharion el Vigilante de la Tierra propuso una solución. Convenció a los demás Aspectos de Dragón para que sacrificaran una parte de su poder y lo imbuyeran en el

Alma de Dragón, un singular artefacto de su creación. El arma, decía, concentraría sus poderes combinados y borraría a la Legión de la faz de Azeroth.

Los otros Aspectos desconocían que Neltharion había sido presa de los dioses antiguos. Con el paso de las eras, la influencia de las viles entidades había contaminado la tierra que rodeaba sus prisiones subterráneas. El vínculo innato de Neltharion con la tierra lo hizo susceptible a su maldad. Poco a poco, la oscuridad se adueñó del antaño benévolo corazón del Aspecto. Su descenso al tormento y la locura lo impulsó a crear el Alma de Dragón, aunque más tarde recibiría un nombre más apropiado: el Alma de Demonio.

Los cinco vuelos de dragón sobrevolaron la furiosa batalla entre la Legión y la resistencia de los elfos de la noche y lanzaron su asalto final contra la Legión. Junto a sus compañeros, Neltharion liberó toda la energía del Alma de Dragón cargada y diezmó a la Legión. Pero cuando la esperanza empezaba a aflorar entre las filas defensoras, Neltharion apuntó el arma contra sus aliados, dragones y elfos de la noche por igual.

El salvaje ataque del Neltharion acabó con casi todos los vuelos de dragón azules. Aunque los demás dragones trataron de detenerlo, se vieron obligados a huir. Los elfos de la noche también mostraron su sorpresa y su horror ante la inesperada traición. Ellos también escaparon del campo de batalla para evitar la furia de Neltharion.

A medida que la energía del Alma de Dragón fluía por su interior, el cuerpo de Neltharion empezó a desintegrarse. Un poder tan inmenso como el hirviente corazón de un volcán envolvió su alma. Ardientes grietas cruzaron la escamosa piel de Neltharion, De estas heridas surgieron geiseres de fuego blanco y lava. Con un aullido de rabia, Neltharion se retiró finalmente de la contienda y desapareció en el cielo.

Aunque el asalto de Neltharion fue corto, cambió el mundo para siempre ya que consiguió, en solitario, quebrar la unidad y el poder de los grandes vuelos de dragón. Ya nunca jamás serían los mismos. Malygos, líder de los vuelos de dragón azules, sufriría más que ningún otro Aspecto. Contemplar la muerte de sus seguidores lo sumió en una tristeza enloquecedora que le atormentó durante miles y miles de años.

Desde aquel día, Neltharion recibiría el nombre de Alamuerte. Su traición condenaría a sus propios vuelos de dragón negros a una vida de miedo y exclusión. En las eras venideras, los otros vuelos los perseguirían hasta casi extinguirlos debido a la imperdonable traición de Alamuerte.

## LA TRAICIÓN DE ILLIDAN

La traición de Alamuerte supuso un terrible golpe para la moral de los elfos de la noche. Y peor aún, Illidan había desaparecido misteriosamente de sus filas. Muchos elfos de la noche temían por su vida» pero ninguno podía imaginar que, de hecho, el excelso hechicero había abandonado la resistencia.

Illidan tomó la decisión de emprender su propio camino por su relación con Malfurion. El hechicero siempre vivió a la sombra de su hermano. Aunque Illidan también estudió con Cenarius, carecía de la paciencia necesaria para dominar el druidismo y en vez de eso se decidió por la magia Arcana. Durante la guerra, una ferviente determinación de superar a su hermano se apoderó de Illidan, ansioso por convertirse en un héroe ante su pueblo.

Pero una y otra vez, las hazañas de Malfurion eclipsaban las de Illidan. Esto se hacía más evidente —pero no menos doloroso— en el deseo del hechicero de ganar el corazón de Tyrande Susurravientos. Cuando Illidan reunió finalmente el coraje necesario para profesarle su amor, la sacerdotisa lo rechazó. Illidan consideró su negativa como una señal de que había escogido a Malfurion como compañero.

Tras este amargo rechazo, Illidan se vio asaltado por pensamientos oscuros. Sin que el hechicero lo supiera, el sátiro Xavius estaba distorsionando sutilmente su mente y avivando las llamas de su desesperación.

El incipiente descontento de Illidan le llevó a abandonar la resistencia de los elfos de la noche. Partió dispuesto a unirse a la Legión con la esperanza de obtener un poder superior al de cualquier elfo. De este modo, creía Illidan, trascendería por fin a Malfurion y demostraría al mundo su grandeza.

Contra todo pronóstico, Illidan consiguió una audiencia con Sargeraz. Su plan, robar la poderosa Alma de Dragón, intrigó al titán caído. Tan complacido estaba Sargeraz que le concedió un poder excepcional a Illidan. Mutiló el cuerpo del elfo de la noche con tatuajes viles y abrasó sus ojos, iluminando las cuencas huecas con fuego de otro mundo. A pesar del terrible dolor, este acto final otorgó finalmente a Illidan la habilidad de percibir miríadas de clases de magia.


Nada más recibir sus poderes, Illidan partió a robar el Alma de Dragón. Durante el transcurso de esta peligrosa misión, el elfo de la noche rebelde encontró a Alamuerte y contempló el atormentado y destrozado cuerpo del Aspecto. Para mantener unido su cuerpo quebrado, Alamuerte se había clavado placas de adamantio a la espina dorsal.





# LA DERROTA DE XAVIUS

*Malfurion derrotó finalmente a Xavius durante uno de los últimos enfrenamientos de la guerra. Con la ayuda de un joven elfo de la noche llamado Shandris Plumaluna, Malfurion atrapó al señor sátiro y distorsionó su cuerpo y su espíritu hasta transformarlo en un retorcido roble. El legado de Xavius, sin embargo, persistiría en Azeroth y hoy aún se encuentran sátiros en el mundo que contaminan la naturaleza con su magia maligna.*



Al final, Illidan se hizo con el Alma de Dragón y entregó el artefacto a los expectantes Altonato, que emplearon de inmediato el arma para llevar a cabo la siguiente fase de su plan. Gracias al Alma de Dragón, pretendía abrir un gigantesco portal en el corazón del Pozo de la Eternidad.

Un portal que permitiría a Sargeras entrar en el mundo de Azeroth, Más adelante, Illidan clamaría que sus actos respondían a una causa noble, que se unió a la Legión para averiguar más sobre los demonios y la forma de destruirlos. Sin embargo, su insensata búsqueda de grandeza le atormentaría por siempre como un espectro, manchando para siempre su reputación.

# SURAMAR Y LOS PILARES DE LA CREACIÓN

A medida que las batallas azotaban el centro de Kalimdor, un grupo de siervos de Azshara empezaron a preocuparse por su propio futuro. Este pequeño culto de hechiceros Altonato actuaban como una extensión de la voluntad de la reina. Desde su cuartel general en Suramar, se embarcaban en actividades secretas dirigidas a asegurar el dominio de Azshara y reforzar su imperio.

A medida que las batallas azotaban el centro de Kalimdor, un grupo de siervos de Azshara empezaron a preocuparse por su propio futuro. Este pequeño culto de hechiceros Altonato actuaban como una extensión de la voluntad de la reina. Desde su cuartel general en Suramar, se embarcaban en actividades secretas dirigidas a asegurar el dominio de Azshara y reforzar su imperio.

De entre los muchos deberes que estos Altonato cumplían, se les daba especialmente bien encontrar y adquirir artefactos de gran poder. Muchas de estas reliquias estaban guardadas en la Cámara de Antigüedades, un enorme repositorio construido en Suramar. Uno de los mayores descubrimientos arqueológicos de este grupo de Altonato fueron los antaño perdidos Pilares de la Creación, un extraordinario conjunto de reliquias con las que los guardianes ancianos moldearon Azeroth en el pasado.

Aunque la élite Altonata de Suramar profesaba una lealtad inquebrantable a la reina, sus opiniones sobre ella fueron cambiando a medida que avanzaba la guerra. La Gran Magistrix Elisande, líder del grupo, temía que la Legión no tuviera en consideración los intereses de los Altonato. Los monstruosos demonios habían destruido gran parte del glorioso imperio de los elfos de la noche y envenenado las tierras colindantes con su magia vil.

La desconfianza de Elisande hacia la Legión no hizo sino aumentar cuando descubrió que los demonios planeaban transformar Suramar en un nuevo frente de guerra. Los agentes de la Legión habían iniciado la construcción de un portal a El Vacío Abisal en la estructura más prominente de la ciudad, el Templo de Elune. Una vez abierto, el portal permitiría que los refuerzos de la Legión tomaran Azeroth y aplastaran la resistencia de los elfos de la noche en un segundo frente.

Pero Elisande opinaba que semejante portal seguramente destruiría Suramar y a todos sus habitantes. Por tanto, la gran magistrix y sus seguidores idearon un plan para sabotear las maquinaciones de la Legión. Rompieron sus lazos con los demás Altonato y se dispusieron a sellar el nuevo portal de los demonios. Para ello, Elisande y sus aliados recurrieron a los poderosos artefactos reunidos a lo largo de los años. En particular, sabían que los Pilares de la Creación poseían el poder bruto necesario para neutralizar el portal de la Legión.

Con los artefactos en su poder, Elisande y sus Altonato atacaron a los demonios de Suramar. Justo cuando el nuevo portal empezaba a rugir de vida, los hechiceros canalizaron su magia a través de los Pilares de la Creación, generando un gran hechizo que cerró el aullante conducto para luego sellarlo con un conjunto de encantamientos irrompibles.

Aunque habían frustrado la creación de un nuevo portal, los Altonato rebeldes no tenían intención de unirse a la resistencia de los elfos de la noche y continuar combatiendo a la Legión. Temiendo el desastre, Elisande y sus seguidores fortificaron su posición en Suramar. Emplearon el Ojo de Aman'Thul, uno de los Pilares de la Creación, para crear una inmensa fuente de magia Arcana. Conocido como el Pozo de la Noche, esta fuente de poder proporcionaría energía a los hechiceros y los protegería de futuras amenazas. En los milenios siguientes, la fuente también cambiaría a Elisande y a sus seguidores, transformándolos en una nueva raza conocida como los nocheterna.

## LA CAÍDA DE ZIN-AZSHARI Y EL HENDIMIENTO DEL MUNDO

A pesar de una serie de aplastantes derrotas, la resistencia de los elfos de la noche no perdió la esperanza. Un nuevo y valiente líder, Jarod Cantosombrío, asumió el manto del liderazgo. Al contrario que sus predecesores, Jarod no provenía de un origen noble. Luchador fiero y estratega brillante, Jarod se esforzó al máximo por reforzarla resistencia. Se deshizo de la xenofobia inherente de los elfos de la noche e invitó a muchas otras razas de Azeroth —como los terráneos, los tauren y los poderosos fúrbolgs— a unirse al ejército de los elfos de la noche.

La resistencia también encontró aliados entre los enemigos de los Altonato. Un grupo de hechiceros liderados por Dath'Remar



Caminante del Sol creían que su alianza con los demonios traería la ruina a Azeroth. Estos Altonato abandonaron a Azshara y juraron lealtad a la resistencia.

Espoleados por Cenarius, incluso los dioses salvajes emergieron finalmente de los bosques, listos para combatir con uñas y dientes por la resistencia. Los bosques retumbaron cuando estos gigantescos seres descendieron por las laderas de Hyjal. Cada Dios Salvaje poseía una fuerza y un poder que los demonios no habían visto jamás. Algunos, como Golfrinn, el Lobo Blanco, superaban en tamaño incluso a los demonios más grandes.

Los dioses salvajes llegaron acompañados de una hueste de criaturas faéricas como dríades del bosque y quimeras de múltiples cabezas. Incluso los esquivos antárboles, unos míticos seres arbóreos de gran fuerza y sabiduría, emergieron para combatir a los demonios.

Con Cantosombrio a la cabeza, el ejército combinado lanzó un ataque desesperado contra la propia Zin-Azshari. La resistencia entró en la derruida capital y se enfrentó a las aparentemente ilimitadas tropas de la Legión. El coste fue terrible. Miles y miles de demonios murieron, pero también muchos de los bravos defensores de Azeroth. Los sanguinarios demonios de la Legión derrotaron incluso a algunos dioses salvajes. Una tras otra, estas criaturas primordiales sucumbieron a las hojas negras envenenadas y a los viles poderes de los demonios. Con cada muerte, los bosques de Hyjal se retorcían y los vientos aullaban de pena.

Mientras la batalla se recrudecía, Malfurion y Tyrande se dirigieron a las costas del Pozo de la Eternidad con un pequeño contingente de élite. Esperaban hacerse con el Alma de Dragón y evitar así que la Legión empleara sus poderes. Illidan pronto se unió a Malfurion y sus aliados, proclamando su anterior alianza con los Altonato y la Legión como una treta para averiguar sus planes.

Aunque Malfurion desconfiaba de su hermano, una amenaza aún más terrible consumía su atención. Descubrió que el Pozo de la Eternidad se había convertido en un gigantesco portal que serviría de acceso directo para que Sargeras entrara en Azeroth.

Malfurion era consciente de que ningún ejército, por grande que fuera, podría resistirla terrible fuerza de Sargeras. La victoria, determinó, solo sería posible mediante la destrucción del Pozo de la Eternidad. Aunque se trataba de un acto impensable, el Pozo de la Eternidad era el conducto que conectaba la Legión con el mundo físico. Malfurion sabía que la destrucción de la fuente de poder supondría el fin de la civilización de los elfos de la noche tal y como la conocían, pero era la única oportunidad de salvar el mundo.

Tras hacerse con el Alma de Dragón, Malfurion y sus compañeros se infiltraron en el palacio de Azshara, donde descubrieron a muchos Altonato realizando un hechizo para reforzar el portal del Pozo de la Eternidad. En un desesperado intento de desbaratar su magia, Malfurion aprovechó las poderosas energías del Alma de Dragón y las enfocó hacia sus enemigos. El gran druida convocó una gigantesca tormenta eléctrica que devoró los cielos sobre el palacio quebrado. La tempestad azotó Zin-Azshari con feroces vientos y descargas de relámpagos, diezmado a los Altonato y a los demonios de la ciudad.

Tal y como Malfurion esperaba, sus intentos para frustrar los planes de los Altonato y destruir el portal funcionaron. Cuando Sargeras se preparaba para emerger por el portal, el hechizo de los Altonato se desvaneció y el inestable vórtice de energía arcana ardió en el interior del Pozo de la Eternidad. La fuente se retorció y, en aquel instante, Sargeras volvió de repente a El Vacío Abisal. Energías volátiles emergieron del Pozo de la Eternidad, enviando a la mayor parte de la Legión devuelta al Vacío. Mientras sus rugidos de furia retumbaban por el Vacío, unos gigantescos terremotos empezaron a quebrarla superficie de Azeroth.

Malfurion y la resistencia de los elfos de la noche habían vencido, pero no tenían tiempo de saborear la victoria, ahora que el mundo se venía abajo bajo sus pies.

De forma masiva, los elfos de la noche se alejaron a toda prisa del Pozo de la Eternidad mientras este se derruía. Al colapsarse, la fuente provocó una explosión de proporciones cataclísmicas que oscureció los cielos. El aullante océano se alzó para llenar el vacío dejado por la explosión, devorando las ruinas de Zin-Azshari en el proceso.

Cuando los apocalípticos terremotos cesaron al fin, los elfos de la noche supervivientes comprobaron que su mundo se había desmoronado. La destrucción del Pozo de la Eternidad obliteró casi el ochenta por ciento de la tierra de Kalimdor, dejando tras de sí un puñado de continentes separados y pequeños archipiélagos. Un tumultuoso torrente de energía —conocido como la Vorágine— había devorado el mismo Pozo de la Eternidad. Incluso tiempo después, el vórtice permanecería, girando siempre, como recordatorio del terrible coste de la guerra.

Para los elfos de la noche y para todas las criaturas vivas de Azeroth, el mundo había cambiado para siempre.



## EL DESTINO DE AZSHARA Y SUS ALTONATO

*La reina Azshara y muchos de sus leales Altonato sobrevivieron al Hendimiento, pero no sin consecuencias. Al implosionar, el Pozo de*

*la Eternidad los arrastró a las insondables profundidades de la Vorágine. Algunos quedaron malditos y distorsionados irremediablemente hasta convertirse en una nueva y despreciable raza ofidia conocida como los naga. La más poderosa de estas retorcidas abominaciones era la antigua asistente de la reina, Lady Vashj. Ocultas a ojos del mundo, Azshara y ella construyeron en secreto la capital naga de Nazjatar en la fría oscuridad del lecho marino.*



# LAS RESPONSABILIDADES DE SHAOHAO

## 10.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

El Hendimiento diezmó a la población de todo Azeroth, pero una apartada región del sur de Kalimdor escapó milagrosamente a la destrucción: Pandaria. Durante siglos, una sucesión de emperadores pacíficos gobernó el misterioso reino. Antes de la invasión de la Legión Ardiente, un nuevo emperador pandaren acababa de subir al trono, repleto de confianza y esperanza por el futuro.

Se llamaba Shaohao y, aunque entonces lo desconocía, su reinado marcaría el inicio de un nuevo capítulo de la historia de Pandaria. Como era tradición entre los nuevos emperadores, Shaohao consultó a un místico jinyu orador del aguapara averiguar qué le depararía el



futuro. El mensaje que recibió fue funesto: el jinyu predijo una terrible invasión de demonios sanguinarios, reinos arrasados por un enfermizo fuego verde y la tierra misma aullando de dolor y tormento.

Azotado por la incerteza, Shaohao acudió a ver a los legendarios Augustos Celestiales y a su gran amigo el Rey Mono para que le ayudaran a interpretar la terrible visión. Con su ayuda, el emperador expulsó las oscuras emociones que plagaban su corazón: su duda, desespero, miedo, ira, odio y violencia. Al hacerlo, estas emociones negativas tomaron forma física. Se manifestaron como unas poderosas entidades espirituales conocidas como los sha.

Shaohao empleó su sabiduría para, uno tras otro, combatir contra estos sha y encerrarlos en las profundidades de Pandaria. Allí permanecerían, pudriéndose bajo tierra. Para guardar a los sha encarcelados, Shaohao también fundó los Shado-pan, una unidad de soldados pandaren de élite muy bien entrenados.

Repleto de confianza y con un nuevo propósito, Shaohao se dispuso a salvar Pandaria del inminente Hendimiento. Su idea consistía en separar su tierra del resto de Kalimdor. El emperador llevaría a cabo su gran plan en el corazón de Pandaria: el sagrado Valle de la Flor Eterna.

Una vez en el valle, Shaohao concentró sus poderes para separar su imperio de Kalimdor. Pero, por mucho que lo intentara, no lo conseguía. Sus dudas y miedos regresaron. Por todo Pandaria, los sha se revolviéron en su reclusión, alimentándose de las incertezas del emperador.

Mientras las viles energías de la Legión incendiaban los cielos, Shaohao solicitó a la desesperada la ayuda del Augusto Celestial más sabio, la Serpiente de Jade. La serpiente apareció en los rugientes cielos y le confió a Shaohao que Pandaria era más que su

imperio. Todo en Pandaria estaba conectado. Todo en Pandaria era uno.

Fue entonces cuando Shaohao comprendió la advertencia de la Serpiente de Jade: para salvar su tierra, necesitaba ser uno con ella. A pesar de su sueño de vivir una vida larga y próspera, sabía que no podría ser así.

Con la mente clara y el corazón puesto en su misión, Shaohao fusionó su espíritu con la tierra y la obligó a alejarse del resto de Kalimdor. Su misma esencia envolvió Pandaria con una densa neblina que la ocultaría del mundo exterior y la protegería del terrible Hendimiento.

Durante los siguientes diez mil años, Pandaria permanecería oculta y caería en la leyenda.



## EL SHA DEL ORGULLO

*De entre todas las emociones negativas, Shaohao jamás pudo purgar una de su alma: el orgullo. Este sha permanecería acechando en silencio en Pandaria durante los milenios que siguieron al momento en que el emperador salvó a su pueblo y a su tierra del Hendimiento.*







# EL MUNDO DEL CATACLISMO

RASGANORTE



El Mar del Norte

El Mar Gélido

LAS ISLAS ABRUPTAS

REINOS DEL ESTE

LA VORÁGINE

Nazjatar

Suramar

Tumba de Sargeras

Zul'Aman

Mar de la Bruma

KALIMDOR



KEZAN

El Mare Magnum

Uldaman

El Mar Adusto

El Mar del Sur

ZANDALAR

Zul'Gurub

Isla del Trueno (Montaña Atronadora)

PANDARIA

LA ISLA HERRANTE

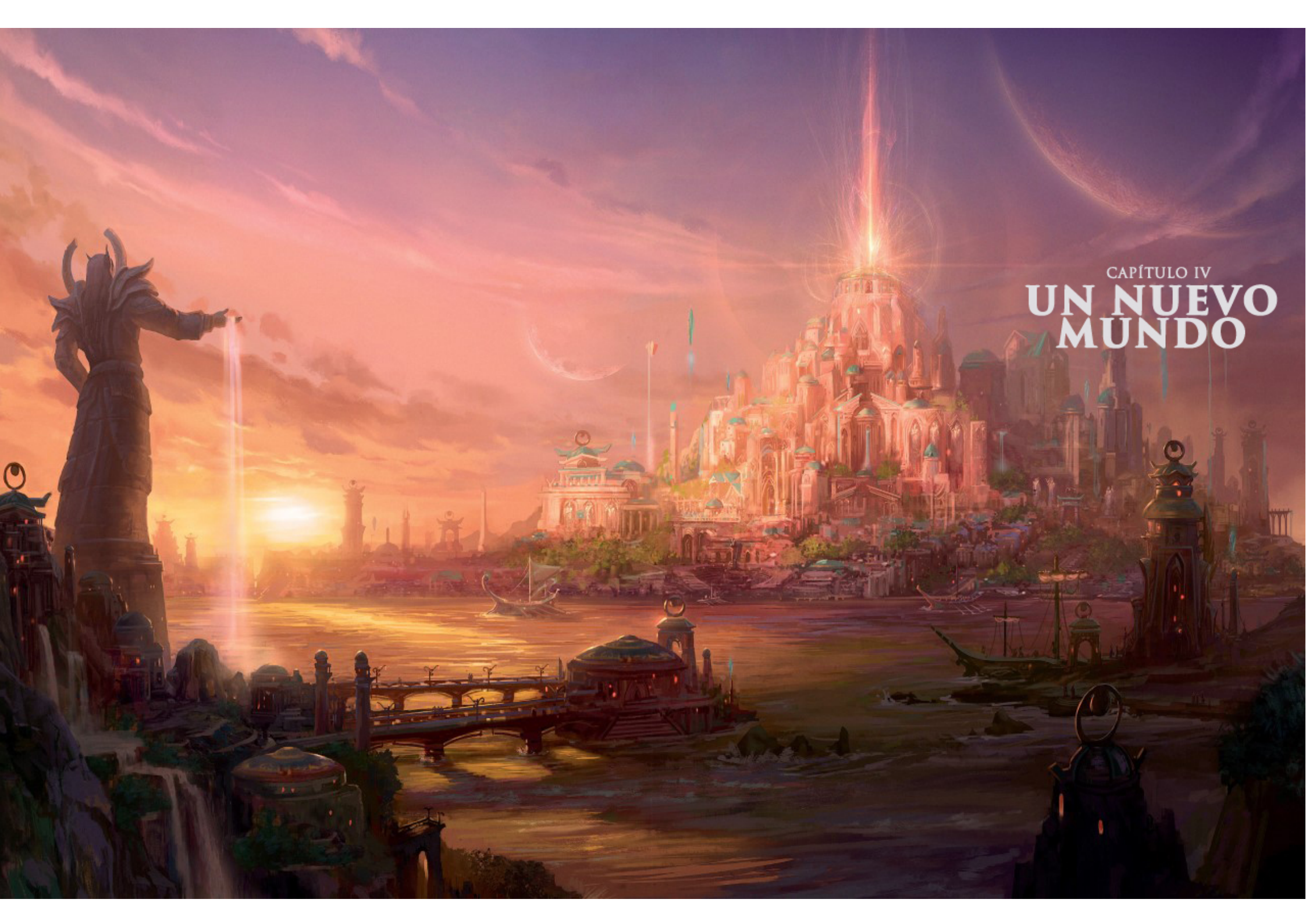
Cámaras Mogu'shan

Valle de la Flor Eterna

Manti'vess







CAPÍTULO IV  
**UN NUEVO  
MUNDO**



CAPÍTULO IV

# UN NUEVO MUNDO

## EL MONTE HYJAL Y EL ÁRBOL DEL MUNDO

10.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

El Hendimiento dejó un mundo roto. El Pozo de la Eternidad había desaparecido y, con él, la codiciada fuente del poder arcano de los elfos de la noche. Desesperados por encontrar un refugio, los elfos supervivientes huyeron hacia el Monte Hyjal, uno de los pocos lugares que se salvó de la destrucción.

En el camino, Malfurion Tempestira y los demás elfos de la noche acordaron que la magia Arcana era demasiado peligrosa y prohibieron su uso para evitar una nueva catástrofe como la Guerra

de los Ancestros. Sin embargo, cuando alcanzaron la cima de Hyjal, se horrorizaron al descubrir un segundo Pozo de la Eternidad más pequeño que el original. Y, esperando junto a la orilla, contemplaron una silueta que incrementó su sorpresa aún más: Illidan.

Antes del Hendimiento, Illidan llenó diversos viales con el fluido encantado del Pozo de la Eternidad. A su llegada al Monte Hyjal, vertió algo de este líquido en el lago que coronaba la cumbre, lo que convirtió sus idílicas aguas en una nueva fuente de poder arcano.

Este hallazgo desató la ira de los elfos y Malfurion tuvo que contener a su hermano cuando el enfrentamiento llegó a las manos. Aun así, Illidan insistió en la necesidad de un nuevo Pozo de la Eternidad, pues su poder arcano permitiría a los elfos de la noche defenderse del próximo asalto de la Legión Ardiente... porque no había duda alguna de que regresaría.

Aunque algunos Altonato supervivientes estaban de acuerdo con Illidan, la gran mayoría de su pueblo discrepaba abiertamente. Le reprendieron por su egoísmo y temeridad, argumentando que Sargerass podía servirse de este nuevo pozo para abrir otro portal para su Legión, pero sus críticas no afectaron en absoluto a Illidan ni le hicieron cambiar de parecer.

Convencidos de que no les quedaba otra alternativa, los elfos decidieron acabar con Illidan de una vez por todas. Al final, decidieron encarcelar a Illidan y Malfurion en persona se encargaría de apresarlos. Con la ayuda de Cenarius, Malfurion encadenó a su hermano en las profundidades de un túmulo. Seguidamente, encargó a la sacerdotisa Maiev Cantosombrio su vigilancia. Más adelante, Maiev asumiría el manto de alcaide y fundó una orden secreta de carceleros elfos de la noche de élite.





LOS DRAGONES ASPECTOS BENDICIENDO EL  
ÁRBOL DEL MUNDO NORDRASSIL



Cuando supieron del nuevo pozo, tres de los Dragones Aspecto volaron a Hyjal. Al igual que los elfos de la noche, sabían que, mientras existiera una fuente de poder, la Legión dispondría de un conducto para invadir Azeroth de nuevo. Por ello, Alexstrasza, Aspecto de la Vida, sembró una semilla encantada de la que brotó un gigantesco árbol que cubrió el nuevo Pozo de la Eternidad. Las ramas del árbol pronto se alzaron a gran altura sobre el lago, casi tocando el cielo, y sus raíces se adentraron en las profundidades de la tierra, extendiendo sus energías curativas por el mundo devastado por la guerra. A partir de aquel día, el gran árbol actuaría como un sello sobre el nuevo Pozo de la Eternidad para impedir que la Legión o cualquier otro abusara de su poder.

Malfurion y el resto de los elfos contemplaron el gigantesco árbol y lo bautizaron como Nordrassil, que significa «Corona de los Cielos». Además, juraron cuidar del árbol y proteger el Pozo de la Eternidad a cualquier precio.

Para honrar esta decisión, los Dragones Aspecto depositaron sus bendiciones sobre los elfos de la noche para ayudarles a cumplir con su misión. Alexstrasza transmitió fuerza y vitalidad renovadas a Nordrassil que también se extenderían a los elfos de la noche.

Ysera, la Aspecto de los Sueños, bendijo el árbol y lo ligó al Sueño Esmeralda junto a los druidas elfos. Malfurion y sus seguidores conocían el reino de Ysera, pero en el pasado solo podían acceder al mismo mediante un complicado ritual de meditación. Ahora, gracias al nuevo encantamiento que bendecía a Nordrassil, podían viajar al Sueño a voluntad.

Por último, Nozdormu, el Aspecto del Tiempo, transmitió su energía a las ramas y las raíces de Nordrassil; mientras el Árbol del Mundo se mantuviera en pie, los elfos de la noche serían inmortales.

Una vez completada su tarea, los Dragones Aspecto regresaron a sus guaridas secretas. Gracias a sus encantamientos, el segundo Pozo de la Eternidad no atraería a los demonios, ni serviría para que la Legión creara un nuevo portal de acceso en Azeroth. Esta vez, se convertiría en un símbolo del lazo de los elfos de la noche con el mundo natural y un monumento sagrado que bendeciría a su especie con la inmunidad a la enfermedad, la pestilencia y el envejecimiento.

# LAS CENTINELAS

## 9.400 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Con el paso de los siglos, la próspera sociedad de los elfos de la noche se expandió hasta ocupar los densos bosques de Vallefresno, al sur del Monte Hyjal. Tyrande Susurravientos, suma sacerdotisa de las Hermanas de Elune, lideró la reconstrucción de su sociedad. Su orden se encontraba en una oposición privilegiada para ocupar el vacío de poder causado por el Hendimiento, puesto que emergió de la Guerra de los Ancestros relativamente indemne.

De forma muy hábil, Tyrande posicionó a las Hermanas como líderes del gobierno élfico y del ejército. También fundó una nueva fuerza de combate, las Centinelas. Esta orden, compuesta por guerreras de élite, se dedicaba a proteger la emergente sociedad élfica. Las Centinelas partieron a patrullar los bosques, entablando amistad con las criaturas nativas y defendiendo su hogar de cualquier amenaza.

Mientras, Malfurion continuó avivando la cultura del druidismo entre su gente. Tras abandonar la magia Arcana, muchos antiguos hechiceros abrazaron sus enseñanzas y buscaron la armonía con la naturaleza. Estos primeros druidas carecían de la estricta organización militar jerárquica de las Centinelas. Los seguidores de Malfurion eran libres para explorar las profundidades del Sueño Esmeralda a voluntad. También experimentaron con el arte del cambio de forma para convenirse en poderosos osos, ágiles sables

---

---

## SHANDRIS PLUMALUNA

*Entre las Centinelas se contaban diversas el/as de la noche que lucharon con valentía durante la Guerra de los Ancestros. La más destacada era Shandris Plumaluna. Tyrande tomó a Shandris bajo su protección cuando esta quedó huérfana durante la invasión de la Legión Ardiente. La joven Shandris se distinguió en combate incontables veces durante la guerra. Sus hazañas le granjearon un lugar al lado de Tyrande y, cuando esta fundó las Centinelas, Shandris fue nombrada capitana de la nueva orden.*



de la noche, veloces cuervos y otras criaturas que habitaban en las profundidades del bosque.

A menudo, los druidas pasaban largos periodos hibernando mientras exploraban el Sueño Esmeralda. Esta despreocupación irritaba a Tyrande y a sus Centinelas, pues aunque a menudo

solicitaban la ayuda de los druidas para proteger las tierras de los elfos, pocos seguidores de Malfurion permanecían despiertos para responder a la llamada.

A medida que la nueva sociedad de los elfos iba tomando forma, un antiguo enemigo reforzaba su presencia en Kalimdor. Tras la Guerra de los Ancestros, los sátiros supervivientes se ocultaron en los confines más oscuros del mundo, esperando su oportunidad para vengarse de los elfos de la noche. Finalmente, una de estas aberraciones cornudas, Xalan el Temido, movilizó a sus hermanos y la preparó a los sátiros para la guerra.

El ascenso de Xalan llamó la atención de los remanentes de la Legión Ardiente que permanecían atrapados en Azeroth desde el Hendimiento. Guardianes apocalípticos y otras criaturas malvadas emergieron de sus guaridas para responder a la llamada del sátiro. Unido, el nuevo ejército demoníaco lanzó un brutal asalto sobre la fortaleza élfica de Senda de la Noche, sumiendo de nuevo a la frágil sociedad en la guerra.

# LA GUERRA DE LOS SÁTIROS

9.300 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

Al principio, los elfos de la noche sufrieron terribles pérdidas durante los asaltos de los sátiros. No obstante, el curso de la batalla



cambió cuando Shandris Plumaluna, hija adoptiva de Tyrande y capitán de las Centinelas, propuso una nueva estrategia para combatir a los demonios. Shandris sugirió convocar de regreso a los druidas de sus deambulares por el Sueño Esmeralda y convertirlos en una tropa de combate.

Tras contemplar la corrupción que Xalan había sembrado en los bosques de los elfos, Malfurion aceptó la petición de Shandris y llamó a los druidas más poderosos de Kalimdor. Los druidas y las Centinelas se lanzaron al corazón del territorio sátiro luchando como un ejército unido. Las brillantes maniobras de guerrilla de Shandris permitieron a los elfos derrotar a muchos de sus enemigos, incluyendo al propio Xalan.

Pero, mientras la vanguardia elfa lograba victoria tras victoria, una nueva amenaza surgió de entre sus filas. Un grupo de druidas renegados que buscaban blandir la furia del Dios Salvaje Goldrinn tomaron la forma de enormes lobos salvajes. Liderados por Ralaar Colmillo de Fuego, estos druidas recibieron el nombre de Huargen. Ralaar y sus feroces compañeros eran esclavos de su propia ira; en combate, atacaban a enemigos y a aliados por igual. Sin embargo, lo peor era que todo elfo de la noche mordido por un huargen contraía una virulenta maldición que lo transformaba a su vez en otro huargen.

La debacle de los huargen obligó a Malfurion a reflexionar profundamente sobre el estado del druidismo. Sin restricciones, concluyó, siempre existirían individuos como Ralaar, dispuestos a ir demasiado lejos para obtener poder. Por ello, Malfurion y sus compañeros crearon el Círculo Cenarion, una orden armoniosa que guiaría y regularía las prácticas de los druidas del mundo entero.

La primera tarea del Círculo Cenarion fue lidiar con la amenaza de los huargen. En contra de su voluntad pero sin otra solución aparente, Malfurion exilió a Ralaar y a sus huargen al Sueño





HUARGEN, SÁTIROS Y ELFOS DE LA NOCHE  
LUCHANDO DURANTE LA GUERRA DE LOS  
SÁTIROS



Esmeralda. Allí, creía que entrarían en un pacífico sueño eterno bajo el árbol encantado conocido como Daral'nir.

Tras la expulsión de los huargen, las posibilidades de victoria de los sátiros se esfumaron. Los elfos de la noche asediaron los territorios de sus enemigos y eliminaron la corrupción de los bosques. Los pocos sátiros supervivientes desaparecieron en las sombras. Ya nunca supondrían una gran amenaza para la sociedad élfica.

# EL EXILIO DE LOS ALTOS ELFOS

7.300 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

En los siglos posteriores al Hendimiento, los Altonato supervivientes trataron de integrarse en la nueva sociedad élfica, pero muchos tuvieron dificultades. Irresistiblemente se veían tentados por la magia Arcana, a pesar de las estrictas leyes que prohibían la hechicería.

Con el tiempo, muchos de ellos recibieron repetidos avisos para cejar en su empeño de interferir con los poderes sobrenaturales. El castigo para los reincidentes era la muerte. No obstante, a pesar de este terrible castigo, los Altonato eran incapaces de parar. La tentación de las energías arcanas era demasiado intensa como para ignorarla.

Un venerado elfo Altonato llamado Dath'Remar Caminante del Sol se revelaba ante las cadenas que lastraban a su gente. Incluso llegó a proclamar que la magia Arcana era un derecho natural de los Altonato y los que la temían no eran más que cobardes. Él y sus seguidores pronto empezaron a practicar las artes arcanas de forma abierta, desafiando así al resto de la sociedad de los elfos de la noche a actuar.

Para Dath'Remar y los de su casta, la magia Arcana era más que un acto de rebelión. Ellos siempre habían creído que el destino de los elfos era la grandeza. Aunque no condonaban completamente las maldades de Azshara, creían de corazón que la sociedad de los elfos de la noche podía convertirse de nuevo en un gran imperio. Pero, para lograrlo, sería necesario revivir el estudio y la práctica de los poderes arcanos.

El temerario desafío de los Altonato fue tan repentino como sorprendente. Al final, los elfos de la noche fueron incapaces de ejecutar a tantos de sus hermanos y hermanas. En vez de eso, expulsaron a los Altonato del Monte Hyjal por siempre jamás. Dath'Remar y sus seguidores fueron exiliados y perdieron su

---

---

---

## LA DINASTIA CAMINANTE DEL SOL

*Dath'Remar Caminante del Sol descendía de un largo linaje de Altonato ilustres que siempre sirvieron al trono de los elfos de la noche. Su nombre era una singularidad entre una raza de adoradores de la luna. Los ancestros de Dath'Remar escogieron*



*«Caminante del Sol» como símbolo de su predilección por abrirse camino en lo desconocido, romper con las expectativas y buscar la grandeza sin preocuparse del miedo o los recelos. Al igual que sus audaces progenitores, Dath'Remar continuó esta tradición con orgullo.*



acceso a las energías del Pozo de la Eternidad.

La mayoría de los Altonato aceptaron felizmente el castigo. Por fin eran libres de las estúpidas restricciones de los otros elfos de la noche. Liderados por Dath'Remar, los exiliados construyeron una flota de poderosos navíos y se hicieron a la mar, abandonando Kalimdor en busca de nuevas tierras más allá de la tormentosa Voráquine, La determinación de los Altonato se vio recompensada cuando, unos pocos años más tarde, tocaron tierra en un nuevo continente. Esta región, repleta de exuberantes bosques y vida animal, sería conocida algún día como los Reinos del Este.

Los Altonato caminaron durante meses hasta establecerse en un lugar marcado por una enorme escultura de una extraña mano de plata. Las primitivas tribus humanas nativas conocían a esta tierra como Tirisfal. Al principio, los humanos mantuvieron la distancia pero, con el paso del tiempo, les hablaron de un valiente guardián de piel metálica llamado Tyr, que sacrificó su vida milenios atrás para derrotar a un monstruoso enemigo en Tirisfal.

Ciertamente, los Altonato percibieron en la tierra potentes energías mágicas, energías que los primitivos humanos eran incapaces de detectar. No era el Pozo de la Eternidad, pero la persistente presencia sobrenatural intrigaba a los practicantes de las artes arcanas. Algunos elfos sugirieron que, con el tiempo, podrían desentrañar sus secretos y restaurar su gloria perdida.

Además, el tiempo les apremiaba. Tras su exilio del Pozo de la Eternidad, los Altonato empezaban a notar los efectos del envejecimiento y la enfermedad. Su piel perdió su lustre violáceo y su estatura se encogió progresivamente. Muchos de ellos temían que los efectos empeoraran con el tiempo.

Liderados por Dath'Remar, los Altonato construyeron una nueva vida en los Claros de Tirisfal. Durante un tiempo, vivieron en paz y disfrutaron de su independencia. Pero, al explorar las fuerzas mágicas latentes de su nuevo hogar, descubrieron trazas de energías oscuras. Estos poderes sombríos enloquecieron a algunos de los Altonato. Alegaban que los humanos habían construido sus asentamientos sobre las líneas Ley más poderosas de la región. Por tanto, los Altonato tendrían que obligarlos a trasladarse... o incluso conquistar a las primitivas criaturas.

Dath'Remar se opuso. No tenía deseo alguno de iniciar una guerra contra una gente que no suponía una amenaza para los elfos. El sabio líder también había percibido las energías malignas que emanaban de la tierra y sospechaba que podían ser el origen del repentino brote de locura y beligerancia que afligía a su pueblo.

Finalmente, Dath'Remar tomó la decisión de abandonar Tirisfal para evitar un estallido de violencia y desgracia. Decidió que los elfos establecerían su nuevo hogar en el norte. Los exploradores de Dath'Remar habían descubierto una tierra de bosques frondosos y poderosas energías Ley. Los agotados Altonato partieron de nuevo hacia el norte, adentrándose en lo desconocido para alcanzar esta nueva tierra.

# LA LARGA VIGILIA

## 7.300 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

El exilio de los Altonato cerró un capítulo oscuro en la historia de los elfos de la noche. No obstante, Tyrande y Malfurion no tenían tiempo de descansar.

Malfurion y el Círculo Cenarion continuaron guardando el equilibrio de la naturaleza y restaurando la tierras contaminadas por la corrupción demoniaca, a menudo junto a Ysera y su vuelo de dragones verdes en las profundidades del Sueño esmeralda. A veces, Malfurion y sus druidas pasaban décadas enteras en trance mientras sus formas espirituales vagaban por los reinos de Ysera. Tyrande, Shandris y las Centinelas mantuvieron su tutela sobre los dominios de los elfos de la noche. Patrullaban los bosques sin descanso, siempre atentas ante la posibilidad de un resurgimiento demoníaco. Su buen trabajo desembocó en un periodo de ansiada paz y tranquilidad, durante el cual la vida prosperó y los bosques del Monte Hyjal florecieron.

Con el tiempo, los mágicos guardianes del bosque y las dríadas emergieron de su morada en el aislado Claro de Luna. Los elfos de la noche veneraban a estas criaturas como hijas e hijos de Cenarius. Su presencia en las tierras salvajes de Vallefresno era un buen augurio para los tiempos venideros.

Junto a los guardianes de la arboleda y las dríadas, otras criaturas mágicas hicieron acto de presencia con mayor frecuencia. Los sabios antárboles, los escurridizos dragones feéricos y las míticas quimeras recorrían los bosques cercanos a los asentamientos de los elfos de la noche. En los siglos venideros, los elfos de la noche desarrollaron fuertes lazos con estas criaturas mágicas y recurrieron a ellas en tiempos de necesidad.

Mientras Malfurion dormitaba en el Sueño Esmeralda, el gobierno del día a día de los elfos de la noche recaía sobre Tyrande. Era un trabajo duro y exigente, pero ella lo disfrutaba. Sin embargo, a pesar del optimismo y la esperanza que reinaba entre su gente, Tyrande presentía que se acercaban tiempos difíciles. Aunque expulsaron a la Legión Ardiente, no habían destruido a Sargeras. Tyrande tenía el convencimiento que el titán caído continuaba oculto en la oscuridad entre las estrellas mientras maquinaba un nuevo asalto sobre Azeroth. Quizá era solo cuestión de tiempo de que Sargeras reiniciara su Cruzada Ardiente para acabar con toda la vida en el universo.

Tyrande solo podía rezar para que, cuando ese día llegase, ella y su gente estuvieran preparados.





# LA FUNDACIÓN DE QUEL'THALAS

## 6.800 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Lejos de los espesos bosques de Vallefresno, Dath'Remar Caminante del Sol y los Altonato continuaban buscando un nuevo hogar en los Reinos del Este, Siguieron los caminos de esencia mágica, buscando las intersecciones de las líneas Ley que sus exploradores habían encontrado al norte. Su viaje resultó inesperadamente duro. Una ventisca feroz los atrapó durante un mes entero en los pasos de montaña, sin posibilidad de avanzar o de escapar.

Los Altonato pronto se dieron cuenta de su vulnerabilidad ahora que carecían del Pozo de la Eternidad. Por primera vez en su historia, empezaron a morir de hambre. Solo la compasión de algunos humanos primitivos que moraban en las montañas evitó que la expedición entera pereciera víctima del duro invierno.

Una vez amainó la tormenta, los Altonato continuaron su camino, nerviosos pero determinados a encontrar un nuevo hogar. A medida que se acercaban a las tierras descubiertas por sus exploradores, la esperanza se iluminó de nuevo en sus corazones. Exuberantes bosques cubrían la región y la tierra bajo sus pies vibraba con potentes energías mágicas. Sin embargo, los elfos pronto

descubrieron que otra raza también había establecido su hogar en esta región: los salvajes trols Amani.

La llegada de los Altonato enfureció a los trols, que albergaban un profundo odio hacia los elfos desde los días de la reina Azshara. De inmediato, los Amani enviaron a sus grupos de asalto y los Altonato pronto aprendieron a temer las emboscadas de los trols en los densos bosques. Aun así, los elfos siguieron avanzando, empleando su destreza mágica para acabar con cualquier Amani que se cruzara en su camino. Pronto los trols aprendieron a andar con cuidado. Las continuas escaramuzas suscitaron una profunda enemistad entre los Amani y los Altonato.

A pesar de la ferocidad de los trols, los elfos alcanzaron finalmente el nexo de líneas Ley que buscaban. Se trataba de un punto en que los poderosos torrentes de energía arcana convergían entre los verdosos bosques. Dath'Remar proclamó que en este lugar nacería de nuevo su civilización.

Ante los atentos ojos de sus seguidores, Dath'Remar reveló un secreto que mantuvo guardado durante el largo y tortuoso viaje hacia el norte: un vial con una pequeña cantidad de las aguas encantadas del Pozo de la Eternidad original. Justo antes de que los Altonato fueran exiliados del Monte Hyjal, Dath'Remar sustrajo en secreto uno de los pocos viales restantes que los elfos confiscaron a Illidan Tempestira.

Dath'Remar vertió el contenido del vial en un pequeño lago del centro del nexo y una brillante fuente de energía se alzó hacia los cielos de Azeroth. Los Altonato bautizaron su nueva y gloriosa fuente de poder como la Fuente del Sol en honor a Dath'Remar y su audaz misión de Revivir la cultura de los elfos exiliados.

Desde aquel día, los Altonato abandonaron su tradicional culto de la luna y extrajeron su poder del sol. Con el tiempo, incluso

recibieron un nuevo nombre: los altos elfos. La cantidad de poder arcano disponible para los elfos aumentó de forma increíble, y muchos proclamaron que Dath'Remar había obrado su salvación. Bautizaron su nuevo reino como Quel'Thalas, que significa «Alto Hogar», y declararon que la civilización de sus primos elfos de la noche palidecería ante él, y que perduraría durante milenios.

Pero los trols no compartían el júbilo de sus nuevos vecinos. Los altos elfos edificaron su nuevo reino sobre unas antiguas ruinas Amani que estos aún consideraban terreno sagrado. Los Amani, que superaban en número a los elfos por un factor de diez a uno, lucharon ferozmente para expulsar a los invasores de su tierra sagrada.

Los altos elfos recurrieron a su nuevo poder y rechazaron por poco los asaltos de los trols. El propio Dath'Remar lideró casi todas las batallas contra los fieros Amani. Poco a poco, los elfos consolidaron las fronteras de su nuevo reino y aseguraron su hogar, pagado con la sangre de muchos de sus hermanos y hermanas.

Sin embargo, muchos altos elfos estaban preocupados por el abuso que se hacía de la magia Arcana, pues temían que atrajera de nuevo a la Legión Ardiente hasta Azeroth. Dath'Remar ordenó encontrar una solución a sus arcanistas más poderosos. Durante décadas, los arcanistas erigieron grandes piedras rúnicas monolíticas en las fronteras de Quel'Thalas. Esta barrera era conocida como Ban'dinoriel, «el Portero» en la lengua de los altos elfos. Además de ocultar el uso de la magia Arcana de los elfos, la barrera ahuyentaría a los supersticiosos Amani.

Al final, los trols se retiraron a su ciudad-templo de Zul'Aman tras decidir que era más seguro y provechoso emboscar las caravanas de altos elfos que abandonaban la protección de la barrera mágica en vez de lanzar un ataque a gran escala contra Quel'Thalas. En respuesta, los elfos crearon un grupo de forestales de élite.

Dentro de las fronteras de Quel'Thalas, la nueva civilización prosperó. Una vez superado su temor a la magia, los altos elfos crearon maravillosas construcciones y bañaron sus tierras en una primavera eterna. Ya nunca pasarían un invierno tan brutal como el que sufrieron durante su viaje hasta esta tierra. Su capital, la Ciudad de Lunargenta, se convirtió en un resplandeciente monumento a la memoria de su antiguo imperio.

Tras la fundación del nuevo imperio, Dath'Remar se retiró como líder de los altos elfos. Su estirpe heredó un reino bendecido por la paz y la prosperidad. Sin embargo, el reino llegaría a su fin cuando su bisnieto Anasterian asumió el liderazgo en un tiempo en que su gente se vio de nuevo amenazada por una nueva guerra contra los trols.

# LA MALDICIÓN DE CANTO DE CRISTAL

## 6.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Mientras Quel'Thalas florecía, otras comunidades de Altonato luchaban por sobrevivir. Una de ellas moraba en la ciudad de Shandaral, un repositorio de reliquias y artefactos arcanos construido en el extremo norte de Kalimdor durante el apogeo del Imperio de los elfos de la noche. Tras el Hendimiento, el continente principal de Azeroth se rompió en muchos pedazos. Ahora, la



ciudad de Shandaral y sus habitantes élficos se encontraron atrapados en el gélido corazón de un duro continente conocido como Rasganorte.

Los Altonato de Shandaral permanecieron totalmente aislados de sus primos de Kalimdor y los Reinos del Este. La distancia del nuevo Pozo de la Eternidad los dejó vulnerables a las enfermedades y otras aflicciones. Pero, a diferencia de los seguidores de Dath'Remar, los Altonato de Shandaral carecían de viales de las aguas del Pozo de la Eternidad original. No disponían de los medios para crear una nueva fuente de poder. Durante siglos, estos Altonato buscaron desesperadamente nuevas formas de nutrirse en los cercanos bosques de Canto de Luna.

Durante este tiempo, algunos Altonato vieron cómo los dragones del vuelo azul empleaban hechizos para cristalizar formas vivientes y absorber su poder. Aunque los dragones empleaban esta magia por simple curiosidad, los elfos creyeron que esta técnica terminaría para siempre con su sufrimiento.

Los Altonato trataron de interactuar con los dragones, pero siempre eran ignorados o, a veces, recibidos con hostilidad. Finalmente, presos de la desesperación, un grupo de hechiceros Altonato se infiltraron en el Nexo, la mágica guarida del vuelo azul. Los Altonato aprendieron las técnicas secretas de los dragones, pero su codicia los arrastró a llevarse más de lo que debían. Los elfos robaron algunas de las poderosas reliquias almacenadas en el Nexo pero, al hacerlo, dispararon las alarmas mágicas del lugar. Los dragones azules entraron en frenesí y, aunque los ladrones huyeron con vida, sabían que los dragones se vengarían.

Su ira no se hizo esperar. Docenas de dragones se lanzaron sobre Shandaral, enfurecidos por el robo cometido por unos seres «inferiores» como los Altonato. Los hechiceros elfos, desesperados por ahuyentar a sus enemigos, se agruparon en un gélido acantilado

sobre Canto de Luna y acordaron emplear las nuevas técnicas que habían aprendido en el Nexo. Al unísono, los hechiceros Altonato concentraron su poder para cristalizar un pequeño fragmento de bosque y emplear su energía como arma contra los dragones.

El resultado fue desastroso. El imprudente hechizo de los Altonato desencadenó una gigantesca explosión visible desde Kalimdor y los Reinos del Este. El rugiente torrente de energía cristalizó todo el bosque de Canto de Luna en un instante. Los dragones azules percibieron el hechizo y huyeron a tiempo. La enorme descarga de energía hizo añicos las formas físicas de todas las criaturas vivientes de la región, mientras sus espíritus, intactos pero deformados por el poderoso hechizo, fueron condenados a vagar por esas tierras, que en adelante recibirían el nombre de Bosque Canto de Cristal.

# LA TALA DE ANDRASSIL

## 4.500 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Cuando el Hendimiento desgarró Azeroth, la devastación tectónica agitó a los dioses antiguos cautivos y debilitó las prisiones construidas por los vigilantes milenios atrás. El apocalíptico acontecimiento también despertó a las malignas entidades a nuevos y letales niveles de consciencia. En los milenios posteriores, gigantescos zarcillos de corrupción se filtraron desde sus resquebrajadas prisiones hasta la superficie del mundo, Rasganorte, donde estaba encerrado Yogg-Saron, fue la zona más afectada. Grandes vetas de un nuevo mineral, la saronita, se

extendieron por la corteza terrestre de la región, minando la energía vital de la flora y fauna nativas.

Al descubrir la saronita, un pequeño grupo de druidas del Círculo Cenarion se propusieron erradicarla. Dedujeron que, si las energías vivificantes del Árbol del Mundo sanaban las tierras que rodeaban el Monte Hyjal, otro gran árbol tendría el mismo efecto en Rasganorte. Su líder, un druida llamado Fandral Corzocelada, se obsesionó por completo con esta idea.

Algunos druidas le aconsejaron solicitar la ayuda de los Dragones Aspecto, ya que sus bendiciones y su conocimiento dieron vida a Nordrassil; sin ellos, plantar un nuevo gran árbol podía acarrear consecuencias inesperadas. Sin embargo, Corzocelada creía que no había tiempo que perder. La saronita se extendía sin control por Rasganorte y otras regiones del mundo. En vez de perder el tiempo en debates inútiles, Corzocelada tomó la iniciativa por su cuenta sin consultar a los Aspectos o al resto del Círculo Cenarion.

En secreto, Fandral y sus seguidores más cercanos cortaron seis esquejes encantados de las ramas de Nordrassil. Con estas ramas en su poder, recorrieron el mundo visitando los lugares aquejados por floraciones de saronita. En cada lugar, plantaron un esqueje con la esperanza de atajar la expansión de la corrupción. Fandral y sus seguidores dejaron su marca en zonas como Vallefresno, el Bosque Canto de Cristal, Feralas y dos remotas regiones de los Reinos del Este que en un futuro serían conocidas como el Bosque del Ocaso y las Tierras del Interior.

Rápidamente, las ramas echaron raíces y crecieron hasta convertirse en nuevos árboles. Juntos, estos árboles integraban una red que canalizaba los poderes del Sueño Esmeralda hacia el mundo físico, fortaleciendo la vida salvaje cercana y purgando los depósitos de saronita. Alentados por su éxito, los druidas plantaron la última rama —la más grande— en las montañas de Rasganorte,

sobre el mayor depósito de saronita. Este nuevo Árbol del Mundo, llamado Andrassil, o «Corona de la Nieve», creció con asombrosa rapidez y los beneficios fueron casi inmediatos. La expansión de la saronita se detuvo y la vida salvaje recuperó su vitalidad perdida. Malfurion y el resto del Círculo Cenarion montaron en cólera al descubrir que Fandral plantó los esquejes sin su permiso. No obstante, reconocieron que, al parecer, el plan había funcionado. Durante décadas, Andrassil se alzó imponente sobre Rasganorte y todo parecía en paz.

Pero, con el tiempo, las circunstancias cambiaron. Estallaron sangrientas batallas entre los taunka y las ninfas de los bosques, dos razas poco dadas a la guerra. Los combates fueron repentinos y especialmente violentos, repletos de barbarie y actos de una vileza extraordinaria. Poco a poco, las noticias del conflicto llegaron a oídos de los druidas y el Círculo Cenarion envió una expedición a investigar el origen la violencia.

Sus hallazgos llenaron a los druidas de terror. Las raíces de Andrassil habían penetrado a gran profundidad bajo tierra, hasta entrar en contacto con la prisión subterránea de Yogg-Saron. El dios antiguo había envenenado el árbol con sus fuerzas oscuras. Por ello, todas las criaturas vivientes de la región estaban cayendo lentamente en la locura.

El Círculo Cenarion sabía que, sin la bendición de los Aspectos, Andrassil era vulnerable a la corrupción. También sabían que no existía modo alguno de salvar al Árbol del Mundo o de aliviar su sufrimiento. Apesadumbrado, el Círculo decidió que la única solución era destruir Andrassil. Con la mayor de las tristezas, talaron el gran árbol. Andrassil cayó sobre la superficie helada de Rasganorte con un atronador impacto que se escuchó en los



DRAGONES AZULES DESCENDIENDO SOBRE LOS  
ALTONATOS EN EL BOSQUE DE CANTO DE LUNA





bosques etéreos del Sueño Esmeralda. A partir de entonces, los druidas se referirían al Árbol del Mundo caído como Vordrassil, o la «Corona Rota».

Aunque matar a Andrassil resultó terriblemente doloroso, el Círculo Cenarion estaba satisfecho pues había contenido la expansión de la saronita. Pero, sin que los druidas lo supieran, algo tenebroso había echado raíces en el Sueño Esmeralda.

Yogg-Saron empleó los árboles plantados por Fandral como un portal para acceder al Sueño. Se convirtieron en un portal mediante el cual él y los otros dioses antiguos podían alcanzar el reino etéreo. Pequeñas semillas de corrupción penetraron en el reino de Ysera y, con el tiempo, contaminaron los caminos del Sueño» marcando el inicio de lo que llegaría a conocerse como la Pesadilla Esmeralda.

# EL ÉXODO DE LOS GNOMOS

## 3.000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Mientras las guerras assolaban el mundo y nuevas civilizaciones se alzaban sobre la superficie de Azeroth, los terráneos llevaban una existencia solitaria, indiferentes a las actividades de los otros habitantes del planeta. Algunos permanecían aislados bajo las gélidas montañas de Rasganorte. Otros, que llegaron al sur milenios atrás junto al Vigilante Archaedas y la gigante Hierraya,

dormían en las catacumbas de Uldaman. Solo unos pocos de estos terráneos decidieron permanecer despiertos para vigilar y mantener el complejo junto a sus compañeros mecagnomos.

Durante aquel tiempo, Archaedas y Hierraya se distanciaron aún más de sus siervos. Se obsesionaron con encontrar una cura para la maldición de la carne. Archaedas y Hierraya se retiraban a menudo durante años a las profundidades de Uldaman para meditar. Con el tiempo, los dos gigantes forjados por los titanes desaparecieron por completo y entraron en hibernación durante un largo tiempo. Nada se supo de ellos durante siglos, y Uldaman quedó al cuidado de los mecagnomos y los terráneos.

Cuando el hendimiento desgarró Azeroth, muchos terráneos despiertos sintieron el dolor del mundo en su propio cuerpo. Afligidos por la catástrofe, excavaron nuevos caminos en las profundidades de Uldaman y se encerraron en las cámaras de hibernación junto a sus hermanos durmientes.

Los mecagnomos se quedaron solos cuidando Uldaman. Pero con el tiempo, ellos también sucumbieron a la maldición de la carne. La enfermedad los hizo degenerar hasta convertirlos en criaturas mortales de carne y hueso conocidas en el futuro simplemente como 'gnomos'. Estas criaturas, debilitadas física y mentalmente, perdieron su propósito y abandonaron las grandes estancias de Uldaman. Huyeron a las cavernas y las montañas cercanas, aunque unos pocos mecagnomos permanecieron en la fortaleza, impulsados por su compromiso con los forjados por los titanes.

La primera generación de gnomos se estableció en las montañas nevadas al oeste de Uldaman. Al carecer de fuerza o resistencia naturales, los gnomos vivieron una existencia dura entre la inclemencia de los elementos, los salvajes trols de hielo y otras amenazas que acechaban en la región. Sin embargo, conservaban su intelecto y su ingenio natural. Con el paso de las generaciones,

los gnomos se entregaron al desarrollo de su tecnología y a la investigación, pues representaban su única baza para sobrevivir en un mundo tan hostil. Por ello, abandonaron toda tradición oral y escrita, considerándolas inútiles para su supervivencia.

En unas pocas generaciones, los gnomos perdieron todo recuerdo de sus orígenes como forjados por los titanes. A cambio, sin embargo, obtuvieron una sociedad nueva. Sus conocimientos de ciencias e ingeniería les permitieron superar reto tras reto. Los gnomos excavaron una serie de moradas altamente fortificadas en las profundidades de las frías montañas que en un futuro se convertirían en Dun Morogh.

# EL NACIMIENTO DE ARATHOR

## 2.800 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Durante miles de años, la humanidad prosperó en los Reinos del Este. Esta joven raza tuvo su origen en un grupo de vrykul que se asentaron en los Claros de Tirisfal. Aunque los humanos eran más pequeños y endebles que sus precursores, poseían un poderoso instinto de supervivencia y una gran fuerza de voluntad.

Grupos de humanos cazadores y recolectores proliferaron en los bosques y las colinas del continente. A medida que su sociedad evolucionaba y avanzaba, los humanos se agruparon en distintas tribus. Cada tribu practicaba sus propias creencias animísticas,



basadas generalmente en formas primitivas de chamanismo o druidismo. A pesar de la presencia de los trols Amani, los altos elfos y otras amenazas potenciales, el mayor enemigo de los humanos eran ellos mismos. Las primeras tribus protagonizaban constantes guerras entre ellas por el territorio y, por extensión, por el poder.

Una de las tribus, los Arathi, se percató de que su modo de vida era erróneo. En unas pocas décadas, las incursiones trol en territorio humano se volvieron más frecuentes y violentas. Algo estaba cambiando en los salvajes Arathi que habitaban en el norte. Los Arathi sabían que, si la humanidad permanecía dividida, no soportaría una guerra abierta contra sus enemigos de piel musgosa. Liderados por el señor de la guerra Thoradin, la tribu se embarcó en una campaña para unificar a todos sus rivales bajo una misma bandera, ya fuera mediante la diplomacia o por la fuerza.

Los Arathi vivían en el límite noroeste de las tierras humanas y tenían un largo historial de escaramuzas con los trols. Esta amplia experiencia convirtió a Thoradin en un maestro estratega y, en tan solo seis años, sometió a las demás tribus. En algunos casos, las ganó con matrimonios políticos; en otros, provocando enfrentamientos entre sus rivales. Solo en contadas ocasiones, el astuto líder se vio obligado a conquistar algunas de las tribus más beligerantes.

Para sorpresa de aquellos de los vencidos, Thoradin no reinó como un tirano. Ofreció a sus antiguos enemigos paz e igualdad como integrantes de la gloriosa nueva nación que anhelaba construir: un reino humano unificado de infinito potencial. Los líderes tribales no caerían en el olvido; en vez de eso, servirían como grandes generales. Con sus actos, Thoradin se ganó la lealtad de sus adversarios y fue coronado rey.

El Rey Thoradin nombró su nuevo reino Arathor. Encargó a sus arquitectos de mayor talento la construcción de una imponente capital al sureste de los Claros de Tirisfal que recibiría el nombre de Strom. El terreno semiárido que rodeaba la ciudad haría de barrera entre los humanos y los Amani para impedir que los trols tendieran sus temidas emboscadas. Thoradin también ordenó a su gente la construcción de un gran muro cerca de la capital para protegerla aún más de los Amani. El poderío de Strom pronto llegó a los oídos de muchas de las dispares tribus humanas del continente, muchas de las cuales acudieron a la fortaleza en busca de seguridad.

Tal y como Thoradin esperaba, los trols Amani hicieron notar su presencia en los territorios fronterizos humanos. El rey envió a dos de sus mejores generales para recabar información sobre sus enemigos y acabar con cualquiera que traspasara las fronteras de Arathor.

Uno de estos generales era Ignaeus. Él y su gente eran originarios de las escarpadas Montañas de Alterac. Aunque los humanos de otras regiones los consideraban toscos y salvajes, Ignaeus y sus

---

---

---

## LA LEYENDA DE LA MANO DE PLATA

*Nadie sabe que fue de la famosa mano de plata de Tyr, olvidada eones atrás en el corazón de los Claros de Tirisfal. La mano de plata era un símbolo común entre las tribus humanas de la región. La bordaban en sus ropas, la grababan en joyas, la empleaban para ahuyentara los espíritus malignos, para proteger a los guerreros en*

*la batalla o para curar enfermedades. Siglos más tarde, se convertiría en el símbolo de una gran orden de paladines que blandían la Luz y que consideraban el sacrificio como la mayor de las virtudes.*



norteños no tenían parangón en fuerza y valentía. Sus tropas se aventuraron más allá de las fronteras de Arathor, masacrando a los trols que acechaban en los bosques. Ignaeus se ganó el sobrenombre «Azote de los Trols» por la sangre Amani vertida por su mano.

El otro general predilecto del rey Thoradin era Lordain, originario del corazón de los Claros de Tirisfal. Él y sus soldados eran más refinados que Ignaeus y los pueblos de las montañas, y poseían una apariencia y un comportamiento caballerescos. Las tropas de Lordain patrullarían las fronteras septentrionales de Arathor de forma incasable para acabar con cualquier fuerza incursora Amani que osara acercarse al reino.

Tanto Lordain como Ignaeus regresaban frecuentemente a Strom con relatos sobre un enorme conflicto en ciernes entre los Amani y los altos elfos del lejano norte. También se rumoreaba que algo más oscuro crecía en los bosques, cuentos sobre extraños rituales vudú y criaturas sobrenaturales al acecho entre la maleza ocultas por el manto de la noche.

Aunque estos relatos resultaban preocupantes, Thoradin y sus generales acordaron no poner en peligro a su gente ayudando a los huraños altos elfos. De momento, el grueso de sus tropas permanecería tras las enormes murallas de Strom, seguros de rechazar a cualquier enemigo.



# LAS GUERRAS TROLL



*La Fuente del Sol*

*Ciudad de Lunargenta*

QUEL'THALAS

LOS REINOS  
DEL ESTE

*Zul'Aman*

IMPERIO AMANI

*Fortaleza de Alterac*

ARATHOR

*Strom*





# **LAS GUERRAS TROL,**

## **PARTE I: EL ASEDIO DE**

### **QUEL'THALAS**

**2,800 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO**

Milenios después de su derrota a manos de los altos elfos, los trols Amani planearon su venganza desde la ciudad-templo de Zul'Aman. Sin embargo, aun siendo fieros guerreros, carecían de un líder fuerte que los condujera a la victoria. Además, los conflictos internos amenazaban con desgarrar la tribu desde dentro. Afortunadamente, su suerte cambió cuando recibieron ayuda de la venerada tribu Zandalari.

Los Zandalari se veían a sí mismos como los protectores y líderes espirituales de los trols. Estaban ansiosos por fortalecer las sociedades trol de todo Azeroth, muchas de las cuales languidecían desde el Gran Hendimiento. Los Zandalari también sufrieron por la catástrofe; su antaño glorioso hogar, Zandalari, había sido engullido por el mar, que solo dejó una pequeña isla en su lugar.

Los Zandalari veían en los Amani una oportunidad de revitalizar la que antaño fue una de las tribus más poderosas de su raza y

reestablecer el dominio de los trol sobre los Reinos del Este. Derrotar a los altos elfos no sería tarea fácil, pero los Zandalari confiaban en sus posibilidades de victoria. Quel'Thalas no era tan poderosa como el antiguo Imperio de los elfos de la noche que diezmó a los trols en el pasado. Además, los Zandalari llevaban milenios perfeccionando sus artes vudú.

Un grupo de sabios emisarios Zandalari viajó desde su isla a Zul'Aman. Una vez allí, prometieron ayudar a los Amani a prepararse para la guerra. Además, se asegurarían de que los semidioses loa ayudarían a los trols en la batalla. Para zanjar la crisis de liderazgo, los Zandalari nombraron líder de la tribu a Jintha, uno de los guerreros más poderosos de los Amani.

Pequeñas partidas de guerra Amani emergieron de los bosques para atacar las fronteras de Quel'Thalas, con la intención de evaluar las fuerzas de los altos elfos. Los astutos trols procuraban siempre ocultar sus verdaderos efectivos y, tras varias escaramuzas exitosas, los Amani decidieron que era la hora de declarar una guerra abierta.

Sin previo aviso, decenas de miles de guerreros trol surgieron de los sombríos bosques. Monstruosos semidioses loa marchaban con ellos, imbuyendo a los guerreros con una fuerza sobrenatural. Los altos elfos lucharon a la desesperada por contener a sus enemigos, pero se vieron obligados a ceder terreno. Con una rapidez y ferocidad asombrosas, los Amani arrasaron los territorios exteriores de Quel'Thalas.

Desde Zul'Aman, los emisarios Zandalari Contemplaban satisfechos el proceder de la guerra. Incluso los elfos y sus increíbles artes arcanas eran incapaces de resistir el poder de los Amani, que era el poder de la raza trol.

La victoria final era solo cuestión de tiempo.

# **LAS GUERRAS TROL,**

## **PARTE II: FUEGO**

### **DESDE LOS CIELOS**

El rey Thoradin mantuvo un ojo avizor sobre el creciente conflicto entre los altos elfos y los trols. Sus exploradores regresaban a Strom con historias de columnas de humo alzándose hacia el cielo a lo largo de la frontera de Quel'Thalas y de cadáveres élficos mutilados desperdigados por los antaño tranquilos bosques del norte. Era evidente que los trols estaban venciendo, pero Thoradin se aferraba a su testaruda convicción de que intervenir pondría en peligro de forma innecesaria a su pueblo.

Sin embargo, Thoradin cambió de opinión cuándo un grupo de embajadores altos elfos enviados por el rey Anasterian Caminante del Sol llegaron sin avisar a Strom. Thoradin escuchó horrorizado sus relatos sobre la brutalidad de los Amani y sobre los extraños semidioses que luchaban a su lado.

La amenaza de los Amani era mayor de lo que Thoradin y sus consejeros imaginaban. Los altos elfos argumentaron que, sin la ayuda de los humanos, los trols pronto destruirían Quel'Thalas, tras lo cual lanzarían a sus sangrientas partidas de guerra contra la misma Strom.

Tras la reunión, Thoradin consultó a sus asesores. Todos estaban de acuerdo en establecer una alianza con los elfos, pero también eran conscientes de que Arathor carecía de la fuerza necesaria para entrar en conflicto abierto con los trols. Thoradin y sus asesores debatieron hasta altas horas de la noche antes de llegar a una conclusión: si los humanos aprendían a usar la magia, quizá podrían inclinar la balanza a su favor.

La magia de los elfos era legendaria entre los humanos, pero estos nunca habían aprendido sus secretos. Aunque Thoradin desconfiaba profundamente de cualquier forma de hechicería, sabía que sus tropas la necesitarían para derrotar a los Amani. Al día siguiente, Thoradin se presentó ante los embajadores con una oferta: a cambio de su apoyo militar, los elfos enseñarían a los humanos a emplear la magia.

Los altos elfos enviaron mensajeros para consultar con el rey Anasterian. Como todos los de su especie, el rey conocía bien los peligros de la magia descontrolada. Educar en su uso a los humanos podría resultar desastroso. No obstante, por mucho que esta posibilidad le inquietara, su gente se enfrentaba a la extinción. Sabiendo que no tenía elección, el rey consintió que los altos elfos enseñaran a cien humanos los caminos más rudimentarios de la magia.

Al poco tiempo, los magi elfos se desplazaron a Strom y rápidamente iniciaron el aprendizaje de los humanos. Al cabo de algunos meses, los maestros advirtieron algo extraordinario en sus alumnos: aunque los humanos adolecían de una importante falta de refinamiento y sutileza en sus encantamientos, poseían una sorprendente afinidad natural con la magia.

Mientras tanto, Thoradin ordenó a sus generales construir un bastión en la base de las Montañas de Alterac que serviría de punto de salida para su ofensiva contra los trols. A su vez, los generales



de Thoradin edificaron otras toscas fortificaciones en los Páramos del Este, una franja de fértiles colinas al este de los Claros de Tirisfal.

Una vez los elfos educaron a los magi humanos, Arathor inició su ofensiva. Más de veinte mil soldados humanos se agruparon en la Fortaleza de Alterac. Desde allí, el mismo Thoradin lideró a sus tropas hacia Quel'Thalas. Sin embargo, no llevó consigo a los cien magi humanos, que permanecieron ocultos tras las murallas de Alterac. Si los acontecimientos se desarrollaban como Thoradin esperaba, los magi desempeñarían un papel específico en la guerra...

Los generales Ignaeus y Lordain formaron la vanguardia del ejército de Arathor. Cabalgaron días por delante del ejército principal, masacrando a los exploradores y grupos de asalto trols que se cruzaban en su camino. Tras varias semanas de dura marcha, los ejércitos de Arathor finalmente alcanzaron las inmediaciones de Quel'Thalas y cargaron sobre el flanco sur de los Amani. A la vez, los altos elfos lanzaron un contraataque desde el norte que diezmó el frente de las tropas trol.

Los Amani se encontraban atrapados entre dos frentes, pero Jintha aún confiaba en la victoria de los trols. Que los elfos hubieran forjado una alianza con los primitivos humanos era una prueba de su desesperación. Aunque los Arathi tenían fama de ser fieros guerreros, no poseían habilidades mágicas ni la disciplina en combate de los elfos. Los humanos no eran más que una pequeña molestia que Jintha aplastaría con facilidad. Dispuesto a destruir los ejércitos de Arathor, Jintha dirigió sus soldados hacia el sur para aplastar a los humanos. Una vez acabaran con los humanos, sus tropas se concentrarían de nuevo sobre Quel'Thalas y exterminarían a los elfos de una vez por todas.

Por orden de Thoradin, los humanos iniciaron una lenta retirada hacia Alterac. Durante semanas de cruentos y brutales combates, los confiados Amani persiguieron a los ejércitos de Arathor hacia las montañas.

Mientras los humanos se desplazaban hacia el sur, los elfos salieron de Quel'Thalas y marcharon hacia Alterac, hostigando la retaguardia de los trols y reduciendo poco a poco sus efectivos.

Cuando los humanos alcanzaron finalmente la Fortaleza de Alterac, Thoradin contempló con satisfacción que los Amani aun los perseguían. Preparó a sus tropas para el inminente ataque. Una mañana, mientras la niebla envolvía las colinas de Alterac, el ejército trol cayó sobre los humanos. Aun viéndose superados en número, los Arathi lucharon con una tenacidad inesperada. La batalla duró días sin que ningún bando cediera terreno. Al poco tiempo, los altos elfos llegaron desde el norte y atacaron a los Amani desde un segundo frente.

Cuando los humanos y los elfos sintieron que habían infligido suficientes pérdidas a sus enemigos, revelaron su arma secreta: los cien magi humanos. Thoradin los había mantenido ocultos en la Fortaleza de Alterac desde el inicio de la guerra. Había llegado la hora de comprobar su valía en la batalla.

Junto a los hechiceros elfos, los humanos invocaron sus nuevos poderes. En vez de atacar individualmente, los magi recurrieron a una táctica sin precedentes: combinaron sus poderes y tejieron un único y temible hechizo. Las Montañas de Alterac se estremecieron mientras lenguas de fuego emergían de un cielo enrojecido como la sangre. Las fuerzas mágicas atraparon al ejército Amani en una enorme deflagración, calcinando a trols y loa de forma indiscriminada.





MAGI HUMANOS LIBERANDO SUS PODERES  
SOBRE LOS TROLS AMANI



Jintha fue uno de los primeros Amani en ser consumido por las llamas mágicas. Tras perder a su líder, las tropas trol rompieron filas y huyeron hacia el norte. Los elfos y los humanos les dieron caza, masacrando a todos los Amani que encontraron.

La batalla fue devastadora para las pretensiones de los emisarios Zandalari. Tan confiados estaban en la victoria que ahora regresaron a su isla avergonzados. Para ellos, la derrota marcó un punto de inflexión en la historia de los trols, del cual quizá nunca se recuperarían.

Sin embargo, para Quel'Thalas y Arathor la guerra marcó el principio de una nueva era dorada. Durante meses tras el fin del conflicto, las calles de Strom y de la Ciudad de Lunargenta vivieron celebraciones constantes. Además, los agradecidos elfos prometieron lealtad eterna a Arathor y a los descendientes de Thoradin.

---

---

## EL SACRIFICIO DE LORDAIN

*Durante la retirada a Alterac, los Amani se acercaron demasiado a las fuerzas humanas, amenazando con flanquear y superar al ejército de Arathor. Para evitar el desastre, el general Lordain se ofreció voluntario para retener a los trols, consciente de que no regresaría de su misión. Ely quinientos de sus hombres más valientes contuvieron el avance de la hueste Amani en un valle estrecho para que el resto de las tropas humanas pudieran continuar con la retirada. Lordain y sus guerreros pagaron el precio final por su valentía, pero su sacrificio permitió que los*



*humanos y los elfos derrotaran a su enemigo. Su legado de altruismo perduró entre su gente durante milenios.*



# LA EXPANSIÓN DE ARATHOR

## 2.700 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Una vez concluido el reinado del rey Thoradin, nuevas generaciones de humanos expandieron el poder y el tamaño del reino de Arathor. Muchos de los primeros magi humanos adiestraron a sus pupilos en las artes arcanas. En unas pocas décadas, el número de hechiceros en Arathor se multiplicó de forma drástica.

Protegidos de las amenazas naturales por estos poderosos magi, humanos más emprendedores fundaron muchos nuevos asentamientos en las tierras fronterizas. Algunos se establecieron en los verdes prados de los Páramos del Este, antaño pertenecientes a los trols. Otros migraron a la Fortaleza de Alterac y a otras pequeñas fortificaciones construidas durante las Guerras Trol, muchas de las cuales se convirtieron en bulliciosos centros de comercio.

Las tierras más preciadas y fértiles se encontraban en los Claros de Tirisfal. Allí, los Arathi establecieron una fortaleza para proteger sus granjas de los gnolls, los kóbolds y otras criaturas salvajes. Muchos antiguos soldados se asentaron en esta región, a la que nombraron Lordaeron en honor al gran general Lordain.

Otros Arathi se establecieron por la región costera de Gilneas, donde construyeron una serie de importantes puertos. Los colonos se dedicaron a la pesca y a comerciar con otras regiones de Arathor. Los más valientes de estos marineros exploraron los mares que rodeaban Gilneas y, con el tiempo, descubrieron una gran isla al sur rica en minerales y otros recursos valiosos. Algunos de estos marineros se establecieron en la isla, donde fundaron un puesto avanzado marítimo llamado Kul Tiras.

Con el paso de las décadas, estas nuevas ciudades continuaron crecer y desarrollaron sus propias costumbres. Los poderes de la capital, Strom, miraban con recelo el crecimiento de sus asentamientos, temerosos de que adquirieran demasiada independencia. A pesar de los intentos de los gobernantes por mantener el control sobre el reino, muchas ciudades obtuvieron una mayor autonomía. El primer y más notable ejemplo fue el puesto comercial de Dalaran.

Situada en el corazón de Arathor, Dalaran pronto se convirtió en un centro de comercio de gran importancia e influencia. Ciudadanos de todo Arathor acudían a la ciudad en busca de fortuna y nuevas oportunidades. Uno de estos inmigrantes era un brillante y excéntrico magi llamado Ardogan que se ganó la admiración de los habitantes de la ciudad y a fue elegido gobernante de la misma.

Bajo el gobierno de Ardogan, Dalaran continuó expandiendo su poder hasta convertirse en una ciudad-estado autónoma. También se convirtió en un refugio muy necesario para los magi de Arathor,

ya que el resto de la población del reino los veía con creciente desconfianza y recelo.

# EL CONCILIO DE TIRISFAL

## 2.680 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

El crecimiento y la prosperidad de Arathor se debían en gran parte a los magi y la protección que ofrecían a los colonos. Aun así, la población cada vez desconfiaba más de los hechiceros. Con el tiempo, las supersticiones del pueblo se acrecentaron, causando conflictos entre los practicantes de la magia y el resto de la sociedad. La mayoría de los magi abandonaron los núcleos urbanos, furiosos ante las infundadas paranoias de sus conciudadanos.

El líder de Dalaran, Ardogan, invitó a muchos de estos magi a su ciudad. Allí, proclamó, vivirían libres de prejuicios. Muchos magi respondieron a la llamada de Ardogan y se establecieron en Dalaran. Los primeros residentes en llegar decidieron reformar Dalaran como un glorioso centro de conocimiento. Empleando sus increíbles poderes, los magi expandieron Dalaran en todos los sentidos. Erigieron resplandecientes torres por toda la ciudad y construyeron enormes bibliotecas y repositorios de maravillas arcanas.

Ardogan y los magi más poderosos formaron una magicracia para gobernar la creciente ciudad. Este cuerpo gobernante fomentó el estudio y la práctica de las artes arcanas. A medida que la reputación de Dalaran aumentaba, la ciudad se convirtió en un símbolo de libertad y esperanza para los magi de Arathor.

En unos pocos años, la población de la ciudad se incrementó ampliamente. Aunque solo un pequeño porcentaje de sus residentes conocía las artes arcanas, su presencia y la seguridad que ofrecían permitieron que el comercio y la industria de la ciudad crecieran de forma ininterrumpida. El crimen era prácticamente inexistente y los peligros del mundo salvaje se convirtieron en cosa del pasado. Pero el uso indiscriminado de la hechicería tuvo consecuencias desastrosas. El temerario uso de la magia desgarró el tejido de la realidad en la región. Los magi de Dalaran desconocían que oleadas de energía arcana manaban de la ciudad y penetraban en El Vacío Abisal. Estas corrientes de poder arcano llamaron la atención de algunos demonios de la Legión Ardiente. Algunos de ellos cruzaron la barrera entre las dimensiones y se infiltraron en Dalaran. Aunque se trataba de criaturas débiles y generalmente solas, sembraron el caos y aterrizaron la pacífica ciudad. La magicracia tuvo dificultades para lidiar con estas intrusiones sin revelar su existencia ante el grueso de la población. Cada vez más los gobernantes de la ciudad temían que, si la supersticiosa población descubría la verdad, se desataría el pánico y habría disturbios. Al final, la magicracia buscó ayuda más allá de los muros de Dalaran. Los magi gobernantes enviaron un mensaje urgente a los altos elfos de Quel'Thalas con la esperanza de que estos, en su infinita sabiduría, sabrían ocuparse de la repentina aparición de demonios.

El cuerpo gobernante de Quel'Thalas, el Consejo de Lunargenta, envió de inmediato a los magi más poderosos del reino a investigar el suceso. Estos determinaron que unos pocos demonios habían penetrado en el mundo físico, pero los elfos sabían que no era más



que el principio. El problema empeoraría sin cesar si la magicracia no limitaba al uso de la magia en Dalaran.

Los líderes de la ciudad rechazaron la recomendación de los altos elfos. Los magi acudieron a Dalaran porque aquí podían practicar las artes arcanas con total libertad. La imposición de restricciones entrañaría todo tipo de problemas. Muchos de los magi más brillantes abandonarían la ciudad y proseguirían sus estudios arcanos en otras partes o, todavía peor, la economía de la ciudad se colapsaría por completo, causando una revuelta y la desbandada general de los magi residentes. De uno u otro modo, el uso de la magia Arcana continuaría, ya fuera tras los muros de Dalaran o en otros lugares. No importaba lo que sucediera... la amenaza de la Legión Ardiente seguiría existiendo.

Tras convenir que no podían prohibir el uso de la magia, el Cónclave de Lunargenta y la magicracia de Dalaran acordaron otra solución. Juntos, fundaron una orden secreta para hacer frente a los invasores demoníacos. Este nuevo grupo, que se reunía en una arboleda secreta de los Claros de Tirisfal, recibió el nombre de Concilio de Tirisfal. Los miembros de dicha orden se encargarían de localizar y expulsar a los agentes de la Legión que penetraran en el mundo físico, además de educar a otros magi sobre los peligros del uso irresponsable de la magia.



# EL PRIMER GUARDIÁN

## 2.610 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Durante décadas, los primeros miembros del Concilio de Tirisfal persiguieron y desterraron a cuantos demonios encontraron de forma discreta. Cuando se veían obligados a enfrentarse a enemigos muy poderosos, los miembros del concilio canalizaban sus poderes en un único individuo, que ejercería como recipiente único de su poder durante un tiempo limitado.

El ritual para transferir tanto poder a un único campeón era peligroso, y por ello solo recurrían a él en situaciones desesperadas. El ritual requería que todos los miembros del concilio se reunieran físicamente, lo que los hacía vulnerables. Además, existía el riesgo de que el enorme flujo de energía destruyera a su campeón. Pero si sobrevivía, el campeón podía incluso derrotar a los agentes más poderosos de la Legión Ardiente. A pesar de los riesgos, el concilio empleó este ritual con éxito durante muchos años.

Pero todo cambió cuando un señor del terror llamado Kathra'natir se infiltró en Dalaran. El astuto demonio acechaba entre las torres de la ciudad, extendiendo su influencia corruptora por los corazones y las mentes de sus ciudadanos. Una horrible plaga se apoderó de Dalaran. La expansión de la enfermedad, además, suscitó un clima de paranoia y desconfianza.

Tras investigar estos sucesos, el Concilio de Tirisfal descubrió al demonio y se enfrentó a Kathra'natir. Los magi pronto comprobaron que su enemigo era demasiado fuerte y rápidamente ejecutaron el ritual para empoderar a un alto elfo llamado Aertin Manobrillante como campeón. Aertin se lanzó contra Kathra'natir invocando el poder del concilio, pero el astuto demonio aprovechó la situación en su beneficio. En vez de enfrentarse al campeón, atacó a los otros miembros del concilio, indefensos tras ceder parte de su poder a Aertin. El ataque sombrío de Kathra'natir rompió la conexión entre el concilio y su campeón, lo que debilitó a Aertin y permitió al demonio acabar con él. Solo la intervención de un joven semielfo llamado Alodi evitó la destrucción del concilio.

Con cautela, el concilio se preparó para una nueva batalla, pero esta vez como magi individuales, sin un campeón que aglutinara sus poderes. Kathra'natir se deleitó con la confusión del concilio y aprovechó su falta de organización para vencerlos.

Esta nueva derrota quebró la confianza y la esperanza del Concilio de Tirisfal. Los magi sabían que no podían acabar con Kathra'natir por si solos pero tampoco confiar en el ritual de empoderamiento. Cuando toda esperanza parecía perdida, Alodi y sus aliados descubrieron una nueva manera de emplear su poder, una que no requeriría que los miembros del concilio estuvieran presentes en la batalla. A través de un complejo ritual» era posible transferir una porción de su poder a un individuo de forma permanente. Alodi fue el primero en probar esta técnica experimental y, cuando el ritual culminó con éxito, se proclamó no campeón del concilio, sino su Guardián.

Con sus nuevos poderes, Alodi se enfrentó a Kathra'natir y desterró al señor del terror a las profundidades de El Vacío Abisal. Aclamado como un héroe, Alodi se convirtió en el primer Guardián de Tirisfal. Empleó sus grandes poderes para extender su vida y, durante cien años, dio caza a los esbirros de la Legión. Pasado un

siglo, Alodi renunció a sus poderes voluntariamente para vivir el resto de sus días en paz y tranquilidad.

Así empezó la tradición del Guardián. Cada siglo, un nuevo mago dedicaba su vida a proteger Azeroth. Los magi elegidos por el concilio demostrarían su humildad y su virtud renunciando voluntariamente a sus extraordinarios poderes tras cien años de servicio.

Durante más de un milenio, una era de prosperidad sin precedentes reinó en todo Azeroth. Aunque era imposible erradicar del todo el conflicto y el sufrimiento, los Guardianes protegieron el mundo de la amenaza de los demonios. Mientras estos nobles héroes libraban su solitaria guerra secreta contra la Legión, Dalaran continuó siendo uno de los mayores centros de conocimiento e investigación arcanos del mundo.

# FORJAZ Y EL DESPERTAR DE LOS ENANOS

2.500 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

Lejos de Dalaran, al sur, la antigua bóveda de Uldaman permanecía oscura y en silencio. Hierraya y el Archaedas llevaban miles de años hibernando. La mayoría de los mecagnomos que antaño cuidaron del gigantesco complejo lo abandonaron tras verse aquejados por la maldición de la carne. Unos pocos continuaban en



Uldaman, pero sus antaño resistentes cuerpos se fueron degradando con el tiempo hasta que todos sucumbieron excepto una.

Aunque esta última mecagnomo hizo cuanto pudo por cuidar de Uldaman, gran parte de la fortaleza cayó en el abandono. Poco tiempo después, la maldición de la carne empezó a resquebrajar su cuerpo metálico. La enfermedad la transformó en una gnomo que envejeció hasta aproximarse a la muerte. Consciente de que no le quedaba mucho tiempo, la gnomo liberó a los terráneos que dormían en las profundidades de Uldaman. No podía soportar la idea de que, una vez ella desapareciera, los terráneos permanecieran atrapados para siempre en los tétricos pasillos de las bóvedas.

Con su último aliento, la gnomo activó las máquinas de hibernación de los terráneos. Las cámaras cobraron vida de nuevo con un zumbido. Los forjados por los titanes que dormían en su interior despertaron a un nuevo mundo... y a un nuevo destino.

Al despertar, los terráneos descubrieron lo mucho que habían cambiado. La maldición de la carne los había transformado en criaturas de carne y hueso, unas criaturas que recibirían el nombre de enanos.

Aturdidos por su largo sueño, los enanos salieron de la decrepita fortaleza de Uldaman y emergieron a la superficie del mundo. Se sintieron atraídos hacia el oeste, donde una imponente cordillera montañosa ascendía hasta las nubes. Al igual que los gnomos que abandonaron Uldaman siglos atrás, los enanos se enfrentaron a toda clase de peligros. No obstante, a diferencia de los primeros, que se valían de su ingenio para sobreponerse a las amenazas, los enanos dependían de su enorme resistencia y en su fuerza física. Al final, alcanzaron las montañas que se dibujaban en el horizonte y se establecieron en la fría región de Dun Morogh.

Aunque la maldición de la carne emborronó sus recuerdos, los enanos aún conservaban tenues lazos con sus orígenes como forjados por los titanes. Inspirados por estas visiones del pasado, bautizaron su nuevo hogar como Khaz Modan o «Montaña de Khaz», en honor al titán forjador Khaz'goroth. Los enanos conservaron además una afinidad natural por la mampostería y la minería. Excavaron bajo el pico más alto de Khaz Modan y allí construyeron una enorme forja. A su alrededor, los enanos erigieron una gran ciudad llamada Forjaz que se convertiría en su capital y en el corazón de una poderosa nación que se extendería por las profundidades de las montañas.

Cuando los enanos empezaron a excavar bajo las montañas de Khaz Modan para expandir sus territorios, descubrieron a los gnomos que se habían establecido en las cavernas cercanas. Los habitantes de Forjaz se vieron cautivados por el ingenio y la tecnología de sus diminutos vecinos. Los enanos, además, sentían una afinidad natural hacia los gnomos, pues ambos compartían un pasado como forjados por los titanes.

Los enanos compartieron con los gnomos sus conocimientos de masonería y sus dotes para la construcción, y les ayudaron a establecer los cimientos de una gran ciudad que más tarde recibiría el nombre de Gnomeregan. A su vez, los gnomos enseñaron ingeniería y ciencias a los enanos, lo que trajo a Forjaz avances y mejoras muy necesarios. Aunque en los siglos venideros los gnomos y los enanos se concentrarían mayormente en sus asuntos, ambas razas establecieron un vínculo inquebrantable y se ayudaban mutuamente en tiempos de necesidad.



# LA GUERRA CIVIL

## GURUBASHI

### 1.500 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

En los límites meridionales de los Reinos del Este, los trols Gurubashi selváticos languidecían entre la pobreza y la penuria, pues nunca se recuperaron plenamente de la destrucción causada por el Hendimiento. Muchos terrenos agrícolas y zonas de caza se perdieron para siempre y la hambruna se convirtió en la acompañante perenne del imperio.

Desesperados por recuperar su antigua gloria, los Gurubashi de la Vega de Tuercespina clamaron finalmente a los poderosos espíritus loa venerados por los trols. Uno de ellos respondió a su llamada: Hakkar el Cazador de Almas, Loa de la Sangre. El malvado espíritu prometió a los Gurubashi ayudarles a extender su imperio por la mitad inferior de los Reinos del Este. A cambio, les exigió una gran cantidad de sacrificios de sangre.

Los Gurubashi que juraron lealtad a Hakkar recibirían el nombre de Hakkari. Estos trols derrotaron con contundencia a manadas de gnolls cercanas y a tribus de murlocs, además de a otros trols que se oponían a Hakkar. Los prisioneros pronto deseaban haber muerto en combate; durante años, el espíritu incorpóreo de Hakkar

se atracó con la sangre de los cautivos. Bajo el dominio de los Hakkari, los Gurubashi alcanzaron sus ansiados objetivos y conquistaron amplias franjas de tierra, además de muchas de las islas que salpicaban las costas de los Mares del Sur.

Al principio, los Zandalari, que contemplaban estos acontecimientos a una prudente distancia, mostraron su satisfacción por el retorno de los Gurubashi a la conquista y a su moralidad original. Pero, cuando se hizo evidente que Hakkar jamás saciaría su sed de sangre, se dieron cuenta de que el maligno dios no solo destruiría la raza de los trols, sino el mundo entero.

Los Zandalari congregaron sus tropas y marcharon hacia los Reinos del Este. Allí, se reunieron con los trols Gurubashi que habían ocultado su desacuerdo con los Hakkari. Los Zandalari y sus nuevos aliados descubrieron que una facción de los sacerdotes más fervorosos de Hakkar, los Atal'ai, trataban de invocar al espíritu del loa en un cuerpo físico, lo que a su vez despertaría nuevas dimensiones de su poder y condenaría definitivamente a la raza trol.

Horrorizados por los planes de los Atal'ai, los Zandalari asaltaron la capital Gurubashi de Zul'Gurub. Los ejércitos combatieron entre los zigurats cubiertos de parras que poblaban la ciudad templo durante todo un día y toda una noche. Al final, en lo alto del sangriento altar de Hakkar, los Zandalari derrotaron al Loa de la Sangre y a la mayoría de sus enloquecidos seguidores.

A pesar de la victoria, los Zandalari y sus aliados acordaron permanecer alerta por si Hakkar reaparecía. El loa no estaba realmente muerto; simplemente, su espíritu había sido expulsado del mundo físico.

Además, algunos de sus fanáticos sacerdotes Atal'ai escaparon hacia las selvas que rodeaban Zul'Gurub. Estos trols se



establecieron en el Pantano de las Penas, al norte de la capital Gurubashi. En el corazón de las salvajes marismas, construyeron un gran templo dedicado a su sanguinario loa: el Templo de Atal'Hakkar.

En las profundidades del templo, los Atal'ai continuaron venerando a Hakkar. Condujeron oscuros rituales y ceremonias con la esperanza de convocar al loa de vuelta al mundo físico. La magia tenebrosa retorció la flora y la fauna que rodeaban el templo, lo que atrajo la atención del Dragón Aspecto verde, Ysera.

Tras descubrir los planes de los Atal'ai para invocar a Hakkar, Ysera desato sus poderes sobre el templo y sus ocupantes. El ataque de la Dragona Aspecto derrumbó los muros del templo y reventó sus cimientos. El gigantesco zigurat se hundió en la tierra. Mientras el cenagoso lodazal se tragaba el templo, los aterrorizados Atal'ai abandonaron sus rituales y se perdieron en las marismas.

Aunque Ysera logró frustrar el retorno de Hakkar, los Atal'ai podían tratar de resucitar de nuevo a Hakkar en un futuro. Por ello, envió a algunos de sus leales dragones verdes a vigilar las ruinas del templo para asegurar que no lo volvieran a utilizar para traer a semejante mal a este mundo.



# ELDRE'THALAS Y LA CAPTURA DE IMMOL'THAR

1.200 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

Lejos del Imperio Gurubashi, al otro lado del mar, una sociedad secreta de Altonato supervivientes al Gran Hendimiento se enfrentaba a un futuro incierto. Eran conocidos como los Shen'dralar o «Aquellos que permanecen ocultos». Casi diez mil años atrás, la reina Azshara les encargó salvaguardar sus tomos más preciados. Liderados por el príncipe Tortheldrin, los Shen'dralar obedecieron fielmente a su reina. Marcharon hasta el neblinoso corazón de las junglas del sur de Kalimdor y erigieron una gran ciudad llamada Eldre'Thalas.

Más tarde, cuando el Gran Hendimiento diezmó el mundo, Eldre'Thalas se salvó por poco de la destrucción gracias a Tortheldrin y sus seguidores. Juntos, tejieron un gigantesco hechizo que protegió Eldre'Thalas de la devastación del Hendimiento.





LA CIUDAD DE LOS ALTONATOS ELDRE'THALAS  
(MÁS TARDE CONOCIDA COMO DIRE MAUL)



Aunque salvaron su ciudad, los Shen'dralar pronto descubrieron que el Hendimiento había consumido el Pozo de la Eternidad. Sin la fuente de poder, la inmortalidad de Tortheldrin y sus seguidores se vio en entredicho. Los Shen'dralar pronto cayeron en un profundo letargo y languidecieron en su remoto santuario.

Con el tiempo, Tortheldrin ideó un plan para revitalizar a los Shen'dralar. Forjó unos pilares en una de las zonas ruinosas de Eldre'Thalas que servirían de prisión para una nueva fuente de poder: un demonio llamado Immol'thar. Para sorpresa de los otros Shen'dralar, Tortheldrin invocó a la criatura en secreto y la capturó. De este modo, podía drenar el poder del demonio y traspasárselo a sus seguidores. Las objeciones cesaron rápido cuando los otros Shen'dralar experimentaron la energía del demonio. A pesar de su naturaleza oscura y volátil, el poder de Immol'thar era revitalizante y adictivo, más aún de lo que nunca fue el Pozo de la Eternidad.

Los Shen'dralar aprovecharon plenamente su nueva fuente de poder, aunque sabían que era peligroso mantener a Immol'thar tan cerca. Por ello, desarrollaron una forma de emplear el poder del propio demonio para mantenerlo encerrado. Durante miles de años, todo parecía funcionar.

Pero las ataduras de Immol'thar requerían de más y más energía. Casi nueve mil años después del Hendimiento, la prisión del demonio alcanzó un peligroso umbral. Necesitaba tanta energía que los Shen'dralar ya no podían drenar energía para ellos. En apenas un día, el ingenioso plan de Tortheldrin se desmoronó y los Shen'dralar vieron interrumpido su acceso al demonio.

Los Shen'dralar no solo perdieron de nuevo su inmortalidad, sino que ahora eran irremediabilmente adictos a la intensa energía de Immol'thar. Desesperado por recuperar su poder, Tortheldrin conspiró con sus aliados más cercanos y asesinó al resto de Shen'dralar a sangre fría.



El traicionero plan de Tortheldrin funcionó. Tras reducir su población, los elfos restantes podían subsistir indefinidamente con el poder de Immol'thar.

El número de Shen'dralar era tan ínfimo que Tortheldrin y sus seguidores abandonaron gran parte de su antaño gloriosa ciudad. La mayor parte de Eldre'Thalas cayó en la oscuridad y la ruina. Pronto, otras criaturas de las junglas colindantes se apoderaron del ruinoso refugio elfo.

# LA FRACTURA DE ARATHOR

## 1.200 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Cuando Tortheldrin y sus seguidores se retiraron a las profundidades de Eldre'Thalas, el reino de Arathor empezó a desmoronarse. Los pequeños puestos avanzados y ciudades establecidos tras las Guerras Trols se habían convertido en poderosas ciudades—estado por derecho propio. Con el tiempo, Strom perdió su influencia sobre dichas regiones.

La isla bastión de Kul Tiras continuó su tradición marítima y comerciante. La ciudad\*estado poseía una flota enorme, la más grande de Arathor. Sus capitanes más audaces exploraron las costas

de los Reinos del Este y regresaron con artículos exóticos y relatos de tierras extrañas en los confines del continente.

La economía de Kul Tiras, basada en la pesca y el comercio marítimo, eclipsaba el poder naval de su vecino del norte: Gilneas. Los habitantes de Gilneas se veían incapaces de competir con la extensa flota de Kul Tiras, por lo que se concentraron en reforzar sus ejércitos terrestres y su potencial mercantil. El ejército de Gilneas se convirtió en uno de los más poderosos de Arathor, solo igualado por el de la ciudad-estado de Alterac, que controlaba gran parte de las tierras del norte.

A menudo, Gilneas y Alterac combinaban sus fuerzas en grandes expediciones destinadas a reforzar las fronteras de Arathor. Al sur de Strom, en Khaz Modan, descubrieron a los enanos y a los gnomos. Las tropas expedicionarias quedaron asombradas ante las maravillas de la construcción y la ingeniería que eran Forjaz y Gnomeregan. Los humanos pronto congeniaron con ambas razas, sobre todo con los enanos, que compartían su amor por el combate, las historias y la cerveza. Las tres culturas se embarcaron en amplios intercambios que afectaban a campos tan diversos como la herrería, la minería, la ingeniería e incluso la magia Arcana.

Con los años, el poder de Strom continuó disipándose. Atenazada por el terreno montañoso y su falta de recursos naturales, Strom era incapaz de competir con la economía de las otras ciudades-estado. Poco a poco, muchas de las familias nobles de Strom partieron hacia los fértiles valles y pastos del norte. Allí, fundaron una nueva ciudad—estado y la bautizaron en honor a la región que la rodeaba: Lordaeron. Los nobles emplearon sus riquezas para edificar grandes parcelas de tierra, algunas de las cuales ya habían sido cultivadas por colonos anteriores. Estas zonas incluían los Molinos de Agamand y las haciendas de las familias Balnir y Solliden.

Lordaeron también acogía a ascetas profundamente religiosos que creían en la Luz, un poder cósmico que, según clamaban, colmaba a todo ser vivo de la existencia. Muchos enfermos y ancianos viajaban a las comunas religiosas de Lordaeron con la esperanza de encontrar una cura para sus males. Otros peregrinaban a la

---

---

---

## LORDAERON Y LA LUZ SAGRADA

*Tras las Guerras Trols, unos cuantos sacerdotes humanos experimentaron confusas visiones y sueños sobre seres angélicos de formas geométricas que emanaban luz viviente. Aunque lo desconocían, los sacerdotes humanos habían establecido contacto con los naaru de la Gran Oscuridad del Más Allá. A través de esta conexión, los naaru guiaron a algunos humanos y los introdujeron a la Luz Sagrada.*

*Durante sus tenues encuentros con los naaru, los sacerdotes aprendieron a controlarlos extraordinarios poderes sanadores de la Luz. Estos mismos sacerdotes, además, fundaron un movimiento religioso basado en los principios de la justicia, la paz/ el altruismo. El movimiento prosperó gracias a su gran popularidad entre la gente sencilla.*



Ciudad-estado en busca de iluminación y sabiduría. Las fronteras de Lordaeron no tardaron en expandirse y la ciudad-estado pronto

se convirtió en un reino. Con el tiempo, las familias nobles rebautizaron el corazón de su próspera: nación como Ciudad Capital.

Poco después de que los señores de Strom partieran hacia el norte, los últimos descendientes vivos del rey Thoradin también abandonaron Arathor. Bajo el liderazgo de un descendiente directo de Thoradin llamado Faldir, se hicieron a la mar y navegaron hacia el sur empujados por rumores de la existencia de una tierra virgen y luctuosa en la que empezar de nuevo.

Los rumores eran ciertos. Los descendientes de Thoradin se establecieron en aquella tierra, donde fundaron el reino de Ventormenta. Acunada entre riscos y con un puerto protegido de forma natural, esta ciudad-estado se instauró como una de las grandes potencias de la región.

Strom quedó en manos de unas pocas familias gobernantes demasiado testarudas para abandonar la vieja capital. Entre ellas se encontraban los descendientes de Ignaeus Azote de los Trols, un legendario general de las Guerras Trols. A lo largo de los años, estas familias reconstruyeron las decrepitas infraestructuras de Strom y rebautizaron la ciudad como Stromgarde. La ciudad, no obstante, jamás recuperó su antiguo esplendor.

El sueño de Thoradin de un pueblo unido moría sin remedio. Con el paso de las generaciones, las diversas ciudades-estado se aislaron las unas de las otras. Las rivalidades aparecieron a medida que estas naciones se encerraban sobre sí mismas, preocupadas únicamente por su bienestar y sin inclinación alguna a ayudarse mutuamente.





CIUDADES-ESTADO DE ARATHOR  
(REINOS HUMANOS)

*Lordaeron*

*Dalaran*

*Alterac*

*Gilneas*

*Strom*

*Kul Tiras*

*Ventormenta*

LOS REINOS  
DEL ESTE





# MARAUDON Y EL NACIMIENTO DE LOS CENTAUROS

## 1.100 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Durante miles de años, las tribus nómadas tauren vagaron por los frondosos bosques de Kalimdor en armonía con la naturaleza y los elementos. De entre los muchos territorios que recorrieron, uno en concreto se convirtió en terreno sagrado para todos los chamanes tauren. Lo llamaban Mashan'she o «el Telar de la Madre Tierra», en honor a la mítica deidad que según ellos creó el mundo. Esta verde pradera bordeaba la costa oeste de Kalimdor, encajada entre las selvas de Feralas y la Sierra Espolón.

Atraídos por unos tenues susurros elementales, los chamanes tauren estaban convencidos de que la Madre Tierra en persona moraba en algún lugar bajo las praderas. Durante décadas, trataron de despertarla comulgando con los elementales de la región y celebrando rituales de celebración.

Al final, los chamanes lograron su cometido, pero pronto descubrieron que los susurros no provenían de la benévola Madre Tierra. Eran ecos de algo mucho más oscuro... algo surgido del

violento pasado elemental de Azeroth, De las profundidades de una monumental caverna enterrada bajo las praderas, emergió una gigantesca elemental de tierra: la princesa Theradras, descendiente de la soberana elemental Therazane.

En épocas pasadas, los guardianes forjados por los titanes aprisionaron a la mayoría de elementales en otro plano de la existencia. No obstante, algunos, como Theradras, escaparon a su desuno. La princesa se ocultó bajo tierra y, con el tiempo, cayó en un profundo letargo. Los milenios de sueño debilitaron lentamente el cuerpo físico de Theradras.

Nada más despenar, Theradras se abalanzó sobre las florecientes praderas y consumió su energía. Un poder vigorizante recorrió el cuerpo de la elemental y regeneró su resquebrajada silueta. La devastación de Theradras desecó enormes extensiones de tierra. La vida vegetal de Mashan'she se marchitó y murió. Los aterrorizados tauren, obligados ahora a rebuscar comida entre los despojos, bautizarían más tarde las yermas llanuras como Desolace.

La muerte violenta de unos ecosistemas interconectados tan gigantescos tuvo repercusiones en todo Azeroth y más allá. La mayoría de druidas mortales y espíritus del Sueño Esmeralda sufrieron gran dolor ante tamaña pérdida. Tanto que Zaetar, uno de los hijos de los bosques de Cenarius, emergió del Sueño Esmeralda para investigar.

Al igual que su padre, Zaetar recorrió el mundo físico con la forma de un majestuoso semivenado. Flexibles zarzas y verdes hojas recubrían sus miembros y su gran cornamenta. Allá donde sus cascos tocaban la tierra, brotaban docenas de pimpollos que, con el tiempo, florecerían hasta convertirse en frondosas arboledas.

Las pesquisas de Zaetar le llevaron hasta las húmedas cavernas hundidas bajo Desolace, donde encontró a Theradras. Aunque su intención era apresar a la extraña criatura, pronto se encariñó con

la princesa. Las energías vitales robadas que Theradras irradiaba cautivaron a Zaetar y este cayó rendido ante su belleza.

Theradras también apreciaba la belleza de Zaetar, por lo que recurrió a cuanto estuvo en su mano para ganarse su amor eterno. La princesa elemental era plenamente consciente de su poder sobre Zaetar y se aprovechó de él. Theradras aseguró que no deseaba ningún mal a la tierra, perjurando que estaba buscando la forma de devolver la región a su esplendor perdido. Juntos, le imploró, quizá lo conseguirían.

Zaetar abandonó su misión y se convirtió en el consorte de Theradras. Aunque sabía que su relación era antinatural, no podía negar el amor que bullía en su corazón. De esta unión prohibida nacería una raza aberrante. Se hacían llamar centauros, y su salvajismo pronto aterrorizaría las tierras de Kalimdor.

Los centauros carecían de elegancia y belleza, pero lo compensaban con una gran fuerza. Sus extremidades inferiores de caballo les proporcionaban una gran velocidad y sus fornidos torsos humanoides rebosaban potencia física. Sin embargo, el amor de los centauros por la brutalidad eclipsaba sus otras cualidades.

Nada más ver a los centauros, Zaetar se dio cuenta de la enormidad de su pecado. Aunque trató de conectar con sus vástagos, no podía soportar su presencia. Los centauros reconocieron la aversión en los ojos de su padre y cayeron presa de una furia asesina. Cegados por la ira, los salvajes hombres caballo ajusticiaron a Zaetar.

La muerte de Zaetar rompió el corazón de Theradras. La princesa elemental reprendió a los centauros por su asesinato sin sentido y ellos se lamentaron, pues no deseaban herir a su madre. Imploraron su perdón y juraron honrar y venerar a su padre caído de aquel día en adelante. Más adelante, Theradras enterró el espíritu de Zaetar en las cavernas que le sirvieron de refugio durante su letargo. Los



centauros bautizaron el emplazamiento como Maraudon, y por siempre sería terreno sagrado para ellos.

Los centauros proliferaron rápidamente y se extendieron por toda Desolace. Atacaron a los indefensos tauren que habitaban la zona, obligándolos a abandonar sus hogares. Pero los salvajes hijos de Theradras no se detuvieron en Desolace. En los siglos subsiguientes, bandas de saqueadores centauro hostigaron a los tauren de Kalimdor, iniciando una larga y tenebrosa era de guerras entre ambas razas.

# LA GUERRA DEL MAR DE DUNAS

## 975 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Desde la última guerra contra el Imperio trol, los descendientes de los aqir permanecían ocultos en sus dominios subterráneos. Solo los mántide de Pandaria representaban una amenaza. La mayoría de las razas de Azeroth habían olvidado el despiadado potencial de las colonias insectoides ocultas bajo la tierra.

Una de estas colonias, los qiraji, se había asentado en el antiguo bastión de Ahn'Qiraj. Originalmente, los guardianes construyeron la gigantesca fortaleza para encerrar al dios antiguo C'Thun. Allí, entre los funestos pasillos de arenisca de Ahn'Qiraj, los insectoides dormían en letargo.

Aunque antaño Azshara y el Imperio de los elfos de la noche conocían el emplazamiento de la fortaleza, el tiempo había borrado todo registro de su existencia. Pocas criaturas habitaban en las cercanías de Ahn'Qiraj debido en parte al inhóspito y gigantesco desierto de Silithus, que se extendía desde los elevados obeliscos de la fortaleza.

Los elfos no redescubrieron Ahn'Qiraj hasta que el Archidruida Fandral Corzocelada emprendió la misión de regenerar las tierras de Silithus. Envío a su hijo guerrero, Valstann, y a un grupo de sus druidas más leales a cumplir con el cometido. Se arrastraron por las abrasadoras dunas buscando antiguas reservas de agua que les permitieran transformar la región en un exuberante bosque. Durante su búsqueda, Valstann y sus compañeros encontraron Ahn'Qiraj. Aunque algunos druidas aconsejaron no penetrar en la fortaleza, el hijo de Fandral entró sin demora. Su presencia en los fríos y muertos pasillos despertó sin querer a los qiraji dormidos. Desde su prisión bajo Ahn'Qiraj, C'Thun también sintió el despertar de los qiraji. El dios antiguo indujo una furia asesina a los insectoides. Las castas más altas de la sociedad qiraji organizaron a los esbirros menores, la mayoría de los cuales recibían el nombre de silítidos. Esta raza de voraces insectoides estaba compuesta por individuos de diversas tipologías, pero todos obedecían el mandato de sus señores supremos qiraji.

La presencia de los qiraji sorprendió a Valstann y a sus compañeros druidas. Tras retirarse de Ahn'Qiraj, establecieron un pequeño puesto avanzado en Silithus para vigilar a los insectoides. Ante sus ojos, la fortaleza se fue poblando con cantidades ingentes de qiraji. Para entonces, Valstann ya había solicitado ayuda a su padre. Fandral reunió un ejército de druidas, centinelas, sacerdotisas y guardianes de la arboleda para acabar con la amenaza qiraji. En los límites meridionales de Kalimdor, la hueste de los elfos de la noche se enfrentó a sus temibles enemigos. En ocasiones, empujaban a



EL MURO DEL ESCARABAJO Y EL GONG DEL  
ESCARABAJO





los qiraji de vuelta a las dunas de Silithus, solo para que los insectoides lanzaran un contraataque y recuperaran el terreno perdido. Estas idas y venidas continuaron durante meses, dejando a su paso una maraña de cadáveres mutilados de insectoides y elfos por igual. La Guerra del Mar de las Dunas había empezado.

Durante la guerra, Fandral y sus compañeros establecieron puestos avanzados por todo el sur de Kalimdor que les servirían para continuar su brutal contienda contra los qiraji. Al final, los incansables druidas y sus aliados empujaron a los qiraji de vuelta al mismo corazón de Silithus.

Pero, aunque la victoria parecía al alcance de la mano, la guerra tomó un funesto derrotero. Durante una estratagema orquestada por los qiraji, Valstann fue capturado y desmembrado ante los ojos de Fandral.

La muerte de Valstann destruyó al Archidruida y sembró la incertidumbre entre las tropas élficas. Los qiraji aprovecharon la oportunidad y se abrieron paso de nuevo desde Silithus hasta los desiertos orientales de Tanaris. En su frenesí, asaltaron el santuario de los vuelos bronce: las Cavernas del Tiempo.

El insensato ataque de los qiraji puso a los vuelos bronce en pie de guerra. Liderados por Anachronos, los vuelos bronce trajeron consigo a los vuelos rojos, verdes y azules. Los poderosos dragones se unieron a los elfos de la noche y juntos repelieron a los ejércitos qiraji hasta los muros de Ahn'Qiraj.

Pero incluso con la intervención de los poderosos dragones, los qiraji eran demasiado numerosos como para aniquilarlos. Fandral temía que la guerra se prolongara de forma indefinida. Miles de elfos habían perecido entre las garras de los insectoides y no deseaba sacrificar a más de sus compañeros. Al final, Fandral y los



dragones idearon un plan para acabar con la guerra de forma inmediata: encerrar a los insectoides en la misma Ahn'Qiraj.

Los elfos de la noche y los dragones se reunieron ante las puertas de Ahn'Qiraj. Fandral instigó a sus druidas para que concentraran sus poderes como si fueran uno. Junto a Anachronos, los elfos invocaron una gran barricada que sellaría Ahn'Qiraj. En las inmediaciones de la ciudad maldita, la tierra seca se abrió y de ella emergió una barrera mágica de piedras y raíces gigantescas. Este Muro del Escarabajo se alzó sobre el yermo paisaje, encerrando para siempre a los qiraji en el interior de su ciudad.

Para finalizar, Anachronos forjó dos artefactos místicos: El Gong del Escarabajo y el Cetro del Mar de las Dunas. El dragón entregó el centro a Fandral. Si algún día necesitaba regresar a Ahn'Qiraj, este artefacto abriría el Muro del Escarabajo.

Fandral no encontró consuelo en el fin de la amenaza qiraji, pues la muerte de Valstann todavía atormentaba su alma. En un arrebato de furia, rompió el Cetro del Mar de las Dunas, y sus pedazos se perdieron durante los siguientes mil años.



# LA GUARDIANA

## AEGWYNN

### 823 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Con el paso de los años, nuevos Guardianes de Tirisfal a Dalaran llegaron y se fueron. Algunos se retiraron en paz; otros cayeron durante la interminable guerra contra los agentes de la Legión Ardiente. A pesar de todo, Dalaran permanecía a salvo bajo la protección de los Guardianes.

Uno de los últimos Guardianes fue un brillante mago llamado Scavell. Al final de su siglo de servicio, no encontró a ningún sustituto adecuado. El Concilio de Tirisfal, preocupado por los años o décadas que pudieran tardar en encontrar a otro Guardián, pidió a Scavell que permaneciera en su puesto. La idea no agradaba demasiado al mago humano, pero al final aceptó. A fin de cuentas, el siglo de servicio era una tradición, no una ley. La relación entre Scavell y el concilio era relativamente sólida. Juntos, continuaron protegiendo el mundo de los ataques de la Legión.

Scavell tardó años en encontrar a un grupo de aprendices dignos de sucederle. Entre ellos se encontraba una humana llamada Aegwynn que pronto se distinguió como la candidata de mayor pericia y dedicación. Al final, el Concilio de Tirisfal le concedió el honor de ocupar el puesto de Guardiana con la bendición de Scavell. De





AEGWYNN LUCHANDO CONTRA EL AVATAR DE  
SARGERAS EN RASGANORTE



inmediato, Aegwynn asumió la misión de expulsar a las fuerzas de la oscuridad.

Aegwynn era una Guardiana excelente, pero también obstinada y testaruda en su relación con el concilio. Desconfiaba de cualquier autoridad, lo que a menudo desembocaba en enfrentamientos con los ancianos magi. A base de ignorar sus recomendaciones y consejos, Aegwynn forjó su propio camino durante sus años como Guardiana. Sin embargo, el Concilio de Tirisfal no estaba en absoluto preocupado por el comportamiento de la Guardiana. Los magi sabían que Aegwynn era una hechicera sin igual, un prodigio capaz de canalizar cantidades inmensas de energía arcana. Su eficiencia como Guardiana superaba su imprevisibilidad y su tendencia a la desobediencia.

Cuando su siglo de servicio tocó a su fin, Aegwynn sintió una presencia oscura en las gélidas tierras de Rasganorte. Viajó hasta el lejano continente y descubrió a una manada de demonios cazando dragones azules errantes para alimentarse de sus intensas energías arcanas. A pesar de su fuerza, los dragones no eran rival para el poder y la astucia de la Legión.

Aegwynn acudió rápidamente a la torre del Templo del Reposo del Dragón, el santuario sagrado de los dragones. Allí, convocó a las majestuosas criaturas y los conminó a cumplir su pacto sagrado de proteger el mundo de todo mal. Liderados por Alexstrasza la Protectora, muchos vuelos aceptaron luchar junto a la Guardiana. Juntos organizaron una emboscada cerca del enorme esqueleto de Galakrond.

Los demonios cayeron en la trampa de Aegwynn. Mientras una ventisca azotaba el campo de batalla, la Guardiana y sus aliados alados derrotaron a los esbirros de la Legión. Sin embargo, ni Aegwynn ni los dragones se esperaban lo que vendría a continuación.



Los cielos de Rasganorte se oscurecieron de repente y una monstruosa silueta demoníaca apareció sobre el campo de batalla. Se trataba de Sargerass, líder de la Legión Ardiente. Aunque era solo un avatar del señor demoníaco —una pequeña porción del inconmensurable poder cósmico de Sargerass— irradiaba una fuerza y una rabia inmensas. Liberó su terrible poder sobre Aegwynn para destruir a la Guardiana que había acabado con tantos de sus agentes.

Aegwynn no dudó en contraatacar. Concentró su poder y lo focalizó contra Sargerass. La batalla que siguió fue la más dura de la vida de Aegwynn. A la sombra de los gigantescos despojos de Galakrond, Sargerass y la Guardiana desataron la furia del universo. Sus ataques abrieron los oscuros cielos y resquebrajaron la gélida corteza de Rasganorte. Un torrente de magia cubrió la región, ahuyentando incluso a los poderosos dragones. Con una última salva de hechizos, Aegwynn derrotó a su enemigo. Aunque exhausta por el esfuerzo, la Guardiana había vencido.

O eso parecía.

Cuando Aegwynn asestó el golpe de gracia a Sargerass, este transfirió su espíritu al debilitado cuerpo de la Guardiana. En su interior permanecería una esquirra de la eterna malevolencia de Sargerass, incrustada en lo más profundo de su alma.

Aegwynn, que ignoraba la oscura presencia oculta en su interior, reunió los enormes restos de Sargerass para enterrarlos donde no pudieran perjudicar a nadie. Tras considerar muchas opciones como lugar de reposo del señor demoníaco, se decidió por una antigua ciudad de los elfos de la noche llamada Suramar, parte de la cual se hundió en el mar durante el Hendimiento.

De hecho, durante la Guerra de los Ancestros, la Legión trató de abrir un portal en Suramar, pero se encontraron con una secta de Altonatas lideradas por la Gran Magistrix Elisande. Estas poderosas hechiceras conjuraron una serie de sellos encantados para cerrar el portal y neutralizar las energías viles cercanas. Más tarde, cuando el Hendimiento partió el mundo, el mar se tragó la zona de Suramar que albergaba el portal fallido de la Legión.

Estas ruinas atrajeron la atención de Aegwynn. Consciente de que los sellos de las Altonatas neutralizarían el mal que aún languideciera en el avatar de Sargerass, enterró el cadáver del señor demoníaco en la zona sumergida de Suramar con la esperanza de que así nadie perturbaría los restos de Sargerass hasta el fin de los tiempos.



# LIU LANG Y LA ISLA ERRANTE

## 800 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Mientras la Guardiania Aegwynn cuidaba del mundo de Azeroth, los solitarios pandaren continuaban su existencia aislada. La vida en Pandaria transcurría en una paz relativa, a excepción de los periódicos ataques mántide contra la Espina de la Serpiente— Como pueblo, los pandaren vivían felices tras las densas nieblas que ocultaban su territorio. Todos pensaban que el terrible Hendimiento había destruido el resto de Azeroth.

Pero un joven pandaren, Liu Lang, no compartía estas creencias. Liu Lang se crio en un pequeño rancho situado en el tranquilo Valle de los Cuatro Vientos y a menudo vagaba por los acantilados que bordeaban el mar, preguntándose si existía algo más allá del horizonte. Empujado por su curiosidad, realizó una atrevida proclama: se embarcaría en un gran viaje por mar para descubrir de una vez por todas qué había sido del mundo exterior.

Liu Lang ignoró las advertencias y las puyas de sus compañeros pandaren, reunió unos pocos suministros y partió a la aventura. A lomos de una pequeña tortuga llamada Shen-zin Su, navegó a través de las nieblas que envolvían su tierra. El tiempo pasó y los

pandaren, al no recibir noticias de Liu Lang, asumieron que había muerto durante su insensata travesía.

Pero entonces, cinco años más tarde, Liu Lang regresó con increíbles relatos sobre misteriosas tierras y civilizaciones al otro lado del mar. Tras reunir más suministros, Liu Lang partió de nuevo.

Esta vez, sin embargo, no se embarcó solo. Shen-zin Su había crecido con los años y los relatos de Liu Lang inspiraron a una pandaren a unirse a él en su nuevo viaje. Se llamaba Shinizi y, más tarde, se convertiría en la esposa de Liu Lang.

Cada cinco años, Liu Lang regresaba a Pandaria, y cada vez, Shen-zin Su era más grande y más pandaren se sumaban a la vida de aventuras del excéntrico explorador. Esta tradición continuó durante décadas hasta que la Gran Tortuga alcanzó el tamaño de una isla gigante. Neblinosas montañas y lagos emergieron de la concha de la tortuga y, con el tiempo, aparecieron pueblecitos sobre su superficie. Estos asentamientos se convirtieron en el hogar de una próspera comunidad pandaren que bautizaría su singular refugio como la Isla Errante.

En su último viaje desde Pandaria, el anciano Liu Lang cayó en un profundo sueño del que ya nunca despertó. En la muerte, su espíritu se unió al de la tortuga marina. Sin embargo, la voluntad exploradora de Liu Lang y su atrevimiento a soñar más allá de lo conocido no murieron con él. Durante muchos siglos, los pandaren de la Isla Errante continuaron con la tradición de Liu Lang.





# LA DESAPARICIÓN DE AEGWYNN

## 600 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Tras el combate contra Aegwynn en Rasganorte, Sargeraz empezó a retorcer los pensamientos de Aegwynn. Se aprovechó de su desconfianza en el Concilio de Tirisfal para aislarla de la orden. El principal motivo de dicha desconfianza residía en un detalle que Aegwynn acababa de descubrir: los integrantes del Concilio de Tirisfal interferían en la política de las naciones humanas. Los magi adujeron que solo hacían lo necesario; su orden llevaba demasiado tiempo en las sombras. Con su conocimiento y su sabiduría, podían paliar las guerras y el sufrimiento del mundo mortal.

Aegwynn, sin embargo, era escéptica respecto a las intenciones del concilio. Temía que, si se retiraba, escogerían a un Guardián más débil al que manipular en beneficio propio. Por tanto, Aegwynn decidió continuar como Guardianas más allá de su primer siglo. Empleó sus poderes para prolongar su vida décadas por encima de su esperanza de vida. Aunque algunos miembros del concilio expresaron su malestar ante las acciones de Aegwynn, aceptaron su decisión. A fin de cuentas, había realizado incontables proezas durante su tiempo como Guardianas.

A lo largo de los siguientes cientos de años, la relación de Aegwynn con el concilio se enrareció aún más. La sutil influencia de Sargerass aumentó la paranoia de Aegwynn respecto a sus aliados magi. Su creciente desasosiego la llevó a construir un refugio lejos de los ojos del concilio. En el yermo y remoto Paso de la Muerte, erigió la gran torre conocida como Karazhan. Su localización se mantendría en secreto para el concilio durante muchos años.

A menudo, Aegwynn se retiraba a Karazhan para trabajar con tranquilidad, pero la torre también cumplía otro propósito vital: servía de conducto para las poderosas líneas Ley de la región, a las que Aegwynn podía recurrir cuando necesitaba poder.

Con el paso del tiempo, los ancianos integrantes del concilio fueron falleciendo, con su poder aún en manos de Aegwynn, y nuevos hechiceros se unieron a la orden. Estos, al igual que los anteriores miembros del concilio, continuaron inmiscuyéndose en los asuntos de las naciones de los Reinos del Este. Muchos de los nuevos miembros apostaban por una línea más dura respecto a la Guardianas rebelde para obligarla a deponer sus poderes.

Durante una de las pocas visitas de Aegwynn a Dalaran, el concilio le exigió su dimisión inmediata bajo amenaza de severas consecuencias. Aegwynn se negó en redondo. Su animadversión hacia el concilio se convirtió en hostilidad abierta. Respondió que depositar el destino de Azeroth en las manos del concilio equivalía a condenar al mundo.

Furiosos con el comportamiento de Aegwynn, los miembros del concilio acordaron tomar medidas. Si la Guardianas no entregaba voluntariamente sus poderes, la obligarían. El concilio debatió ampliamente la forma de alcanzar su objetivo. Algunos miembros propusieron nombrar a un nuevo Guardián, pero esta idea podía resultar muy peligrosa. Si Aegwynn y otro Guardián se enfrentaban, el combate podía ser desastroso para el mundo. No

obstante, lo que más les preocupaba es que el enfrentamiento atrajera la atención del mundo sobre su orden clandestina.

Al final, el concilio se decidió por una opción más sutil. Fundaron la Tirisgarde, una orden de magi portadores de reliquias y armas diseñados para neutralizar los increíbles poderes de la Guardiania. Tras años de entrenamiento, estos astutos cazadores partieron en busca de Aegwynn con intención de devolverla a Dalaran.

La Guardiania esquivó fácilmente a muchos Tirisgarde, pero estos encontraron Karazhan e informaron al concilio de su ubicación. Karazhan ya no era segura, por lo que Aegwynn selló mágicamente la fortaleza y buscó un nuevo refugio, uno que el concilio y los Tirisgarde jamás encontrarían. Tras pensarlo detenidamente, decidió construir su fortaleza entre las ruinas de la antigua Suramar, en las profundidades del mar. Su morada, el Sagrario de la Guardiania, permanecería oculta durante siglos.

# LA GUERRA DE LOS TRES MARTILLOS

230 AÑOS ANTES DEL PORTAL  
OSCURO

Lejos del oculto Sagrario de la Guardiania, Su majestad Modimus Yunquemar y sus enanos prosperaban en su montañosa fortaleza de Forjaz. Los siglos de comercio con las ciudades-estado humanas

llenaron de riquezas las arcas de Forjaz, Grandes proezas arquitectónicas, como la Presa de las Tres Cabezas, atraían visitantes de lugares tan lejanos como el reino élfico de Quel'Thalas.

Pero, bajo su fachada de prosperidad, las tensiones se recrudecían entre los tres poderosos clanes que convivían en Forjaz: los Barbabronce, los Martillo Salvaje y los Hierro Negro.

El señor feudal Madoran Barbabronce era el líder del clan Barbabronce, la más grande de las tres facciones. El clan, que conformaba el grueso de las clases mercantiles y militares de Forjaz, se consideraba el pilar del reino. Además, afirmaban ser parientes lejanos de Su majestad Modimus.

Los Martillo Salvaje vivían en las colinas rocosas y gélidas laderas que se encontraban a las afueras de Forjaz. Liderados por el señor feudal Khardris Martillo Salvaje, se distinguían por su capacidad como montaraces de gran habilidad y resistencia. Aunque el clan Barbabronce los consideraba toscos y zafios, los Martillo Salvaje se esforzaban por ganarse el favor de Su majestad Modimus y consolidar su lugar entre la élite gobernante de Forjaz.

El señor feudal y hechicero Thaurissan gobernaba a los Hierro Negro, que habitaban en los confines más oscuros y profundos de la ciudad subterránea. Su ancestral tradición de hechicería, unida a su amor por el secretismo y las estratagemas políticas, suscitaba la animadversión de los otros habitantes de Forjaz, Thaurissan ejercía un férreo control sobre los depósitos de minerales y gemas más importantes del reino, y empleaba sus riquezas para proteger a su pueblo y asegurar su lugar en la siempre volátil arena política de Forjaz.





THAUSSAN INVOCANDO A RAGNAROS, EL  
SEÑOR DEL FUEGO, AL MUNDO



Su majestad Modimus se esforzaba por tratar a cada clan con el debido respeto y justicia, pero su incapacidad para suavizar las tensiones desembocó finalmente en el desastre. El rey falleció de viejo y, antes de que su hijo mayor ascendiera al trono, el caldero de Forjaz estalló.

Nadie sabe quién golpeó primero. La guerra por el dominio de la montaña estalló entre los tres clanes. Durante muchos años de horror, sanguinarios combates se apoderaron del reino. Al final, el clan Barbabronce puso en liza su experiencia militar y expulsó a los Martillo Salvaje y a los Hierro Negro de la montaña, proclamándose así victorioso, Khardros admitió la derrota y llevó a su clan hacia el norte. Los Martillo Salvaje se establecieron en una región pantanosa cercana, donde excavaron una gigantesca ciudad subterránea llamada Grim Batol que pronto rivalizaría con Forjaz en grandeza y prestigio. La derrota apesadumbraba a Khardros pero, con el tiempo, él y su clan aceptaron su destino y prosperaron en su nuevo hogar.

Los Hierro Negro se aventuraron hacia el sur hasta alcanzar las tranquilas Montañas Crestagrana. Allí fundaron el nuevo reino de Thaurissan en honor a su líder. Aunque su gente prosperó, Thaurissan se sentía humillado. Soñaba con el día en que se vengaría de sus primos del norte y proclamaría su dominio sobre todo Khaz Modan.

Tras años forjando un nuevo ejército en secreto, Thaurissan lanzó un asalto simultáneo contra los clanes Barbabronce y Martillo Salvaje. El señor feudal y hechicero lideró en persona el asalto a Forjaz. Había reforzado su formidable ejército de enanos Hierro Negro con inmensos gólems de guerra y máquinas de asedio. Los invasores alcanzaron el corazón mismo de la ciudad antes de que los Barbabronce se recuperaran y obligaran a los Hierro Negro a retroceder de vuelta a Crestagrana.

La hechicera Modgud, esposa de Thaurissan, lideró un segundo ejército contra Grim Batol. Los Hierro Negro asediaron la imponente fortaleza y recurrieron a su magia oscura para quebrar la voluntad de los Martillo Salvaje. Las sombras de Grim Batol cobraron vida, sumiendo la búlleme ciudad en un reino de pesadilla y terror. Khardros lanzó a sus Martillo Salvaje en un atrevido contraataque y derrotó a Modgud. Con su muerte, los Hierro Negro se retiraron hacia el sur, pero se encontraron frente a frente con los ejércitos de Forjaz. Tras recibir noticias del ataque, Madoran encaminó sus tropas hacia el norte. Los ejércitos Barbabronce y Martillo Salvaje aplastaron a los Hierro Negro desde ambos flancos y los aniquilaron.

Los Hierro Negro proporcionaron a Madoran y a Khardros un enemigo y un propósito comunes. Ambos olvidaron por un tiempo sus viejas rivalidades y marcharon con sus poderosas huestes hacia el sur mientras juraban no descansar hasta que Thaurissan y los Hierro Negro desaparecieran de la faz del mundo.

A medida que los ejércitos Barbabronce y Martillo Salvaje se aproximaban, Thaurissan buscaba una forma de derrotar a sus enemigos. Decidió recurrir al flamígero poder del centro del mundo y emplearlo contra sus enemigos. De este modo, Thaurissan tejió un gran hechizo para salvar su reino pero, durante el encantamiento, su mente recordó la muerte de su esposa y sus recientes derrotas. La furia se apoderó del corazón de Thaurissan. Su rabia creció de forma que su hechizo penetró en el Plano Elemental y alcanzó a Ragnaros, Señor del Fuego.

Sin proponérselo, Thaurissan arrancó a Ragnaros del Plano Elemental y lo invocó a la superficie de Azeroth. La tierra se estremeció y resquebrajó. La violenta resurrección del Señor del Fuego desencadenó una serie de explosiones apocalípticas que

acabaron de inmediato con el señor feudal y hechicero, además de derrumbar las montañas cercanas.

Desde la distancia, Madoran y Khardros contemplaron horrorizados la destrucción de la región y las tormentas de fuego que la azotaban. De inmediato, supieron que Thaurissan había condenado a su reino y a su gente. Para garantizar su propia seguridad, los Martillo Salvaje y los Barbabronce huyeron hacia el norte.

# LAS REPERCUSIONES DE LA GUERRA Y LA RECONSTRUCCIÓN

En los años que siguieron a la Guerra de los Tres Martillos, Madoran y su gente reconstruyeron Forjaz. Khardros y los Martillo Salvaje, sin embargo, decidieron abandonar Grim Batol. Antes de morir, Modgud había maldecido la ciudad, dejándola inhabitable. Los Barbabronce se ofrecieron a acoger a los Martillo Salvaje en Forjaz, pero era un gesto meramente protocolario. Madoran sabía que, en el fondo, Khardros era demasiado orgulloso como para aceptar su oferta. Como bien esperaba, el soberano de los Martillo Salvaje partió dispuesto a forjar un nuevo destino para su clan.

Algunos Martillo Salvaje se establecieron en una región conocida como Northeron, pero Khardros llevó a su gente mucho más al



norte, hasta los bosques de las Tierras del Interior. El recuerdo de Grim Batol aún atormentaba a los Martillo Salvaje, por lo que evitaron los refugios subterráneos del pasado. Tras alcanzar las Tierras del Interior, Khardros y su pueblo construyeron una majestuosa ciudad, Pico Nidal, en lo alto de las montañas. Los Martillo Salvaje establecieron sus tradicionales lazos con el mundo natural, practicaron el chamanismo y establecieron relaciones con los inteligentes grifos, unas criaturas mitad león, mitad águila que conocían hasta la última grieta de las montañas. Los grifos se convirtieron en un emblema de los Martillo Salvaje, además de una parte indesligable de su cultura.

Madoran y Khardros establecieron relaciones diplomáticas entre ambas maltrechas naciones. Los grandes arcos del Puente Thandol se construyeron como una conexión económica y simbólica entre los territorios enanos. Aunque las rivalidades y diferencias ideológicas no desaparecieron, los dos líderes juraron no levantarse nunca en armas contra el otro.

Tras el fallecimiento de Khardros y de Madoran, sus hijos encargaron la construcción de unas gigantescas estatuas de ambos líderes. Los herreros las erigieron en la entrada de las tierras del sur, más allá de la cual se encontraban los territorios de los Hierro Negro. Las estatuas mantendrían una vigilancia eterna, con sus pétreos ojos siempre fijos sobre los devastados dominios de sus archienemigos.

El renacimiento de Ragnaros arrasó gran parte de las Montañas Crestagrana. Un ardiente volcán conocido como la Montaña Roca Negra coronaba ahora el maltrecho reino de los Hierro Negro. El humeante erial al sur del volcán fue bautizado como las Estepas Ardientes, mientras que el profundo cisma del norte recibió el nombre de la Garganta de Fuego.

El propio Ragnaros se retiró a lo más profundo de la Montaña Roca Negra. Desde su guarida, el Núcleo de Magma, esclavizó a los Hierro Negro supervivientes. Los enanos obedecieron todos los designios de su amo elemental. Excavaron una nueva fortaleza bajo la montaña y la bautizaron como Ciudad Forjatiniebla. Desde el interior de su ardiente hogar, los Hierro Negro continuaron alimentando su odio hacia los Martillo Salvaje y los Barbabronce.

---

---

## EL REINADO DEL LINAJE DE YUNQUEMAR

*La familia Yunquemar perdió el control de Forjaz durante la costosa Guerra de los Tres Martillos. Aunque Madoran Barbabronce asumió el liderazgo de la nación enana, no deseaba enemistarse con sus antiguos gobernantes. Por ello^ Madoran ofreció al príncipe depuesto de la familia Yunquemar y a sus descendientes un puesto permanente en el senado de Forjaz.*





# TIERRAS ENANAS Y GNÓMICAS

LOS REINOS DEL ESTE

Pico Nidal

El Puente Thandol

Grim Batol

Forjáz

Gnomeregan

Uldaman

Ciudad Forjatiniebla





# LA LIBERACIÓN DE KEZAN

## 100 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Tras el Hendimiento, los Zandalari partieron a explorar las numerosas islas que salpicaban el recién formado mar que separaba Kalimdor de los Reinos del Este. Durante uno de sus viajes, los trols descubrieron Kezan, una isla habitada por goblins. Estos pequeños seres de piel verde eran astutos pero algo toscos.

Al principio, las dos razas mantuvieron la distancia. Los Zandalari acudieron a Kezan en busca de un extraño mineral llamado kaja'mite. El consumo de kaja'mite vaporizado inducía un amplio abanico de efectos como sentidos agudizados, alucinaciones e inteligencia aumentada. Los trols codiciaban el mineral, pues era un componente sagrado de sus rituales y ceremonias. Durante siglos, explotaron las numerosas vetas de kaja'mite que corrían por la superficie de la isla. En ocasiones contrataban a goblins para que trabajaran por ellos, pagándoles con baratijas brillantes pero baratas que las diminutas criaturas adoraban.

La relación entre ambas razas cambió cuando los trols descubrieron un gigantesco depósito de kaja'mite enterrado a cierta profundidad. Era más de lo que los Zandalari podrían necesitar jamás. En vez de extraer el material, los trols esclavizaron a los goblins y los



obligaron a trabajar en condiciones deplorables. Durante miles de años, los goblins, demasiado débiles para rebelarse, sufrieron bajo el yugo de los trols.

Pero al final, el mismo kaja'mite propició la salvación de los goblins.

Una neblina de kaja'mite cubría permanentemente las minas. Tras tanto tiempo respirándolo, el mineral despertó la inteligencia de los goblins... y su astucia. En secreto, planearon derrocar a sus amos empleando los materiales a su alcance para construir trampas, explosivos y otras armas de lo más ingeniosas.

Los sobrestantes trol se vieron sorprendidos por una masa de goblins que surgían de las minas armados con una tecnología que superaba a la de los propios Zandalari. La revolución acabó con el dominio de los trols sobre Kezan, además de destruir sus instalaciones mineras y sembrar una destrucción inenarrable.

Los Zandalari supervivientes huyeron y los goblins celebraron su liberación volviéndose los unos contra los otros en un afán por llenar el vacío de poder. Del caos resultante surgieron incontables facciones y alianzas, las más poderosas de las cuales recibían el apelativo de cárteles. Cuando la contienda no entregó un ganador claro, estos cárteles firmaron una paz incierta.

En realidad, los conflictos entre las facciones goblin jamás cesaron pero, durante décadas, libraron sus combates en la arena de la economía. Con el tiempo, los cárteles asumieron el control del comercio para abastecerse y para emplear sus beneficios en amasar mayor riqueza y poder.



---

---

## LOS ANTIGUOS GOBLINS

*En la antigüedad, el Guardián Mimiron descubrió el kaja'mite y lo empleó para experimentar con diversas razas con la intención de incrementar su intelecto. Algunos conejillos de indias pertenecían a una pequeña y primitiva raza que habitaba en los bosques cercanos a Ulduar. El kaja'mite transformó a las criaturas en seres de gran inteligencia y habilidad conocidos desde entonces como goblins. La destrucción causada por el Hendimiento interrumpió el suministro de kaja'mite de los goblins. En unas pocas generaciones, su inteligencia aumentada se desvaneció. Los goblins que se refugiaron en la Isla de Kezan habían olvidado la importancia del kaja'mite en su antigua sociedad.*



# VENTORMENTA Y LA GUERRA DE LOS GNOLL

## 75 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Las dispares naciones humanas florecieron por los Reinos del Este. El más pequeño y aislado de estos reinos era Ventormenta. A lo largo de los años, alcanzó la prosperidad gracias a las granjas que poblaban las regiones fértiles colindantes. A medida que la población de Ventormenta aumentaba, pequeñas ciudades aparecieron en el cercano Bosque de Elwynn, en las Montañas Crestagrana, la Arboleda del Destino y la cornucopia del reino, los Páramos de Poniente.

Aunque se trataba de un territorio relativamente pacífico, no tardaron en surgir amenazas. Manadas de feroces pero estúpidos gnolls vieron presa fácil en sus vecinos humanos. Estas salvajes criaturas asaltaron los convoyes de Ventormenta, las granjas e incluso algunas ciudades menores. Como respuesta, Ventormenta envió a sus valerosos caballeros y soldados a patrullar la tierra.

La Ciudad de Ventormenta se convirtió en un santuario para los exhaustos refugiados que habían sido expulsados de sus hogares. El fortificado corazón del imperio no solo ofrecía protección, sino también guía espiritual. Durante las últimas décadas, devotos

clérigos de la Iglesia de la Luz Sagrada se habían aventurado hacia el sur desde Lordaeron para predicar su fe. Tras llegar a Ventormenta, estos piadosos religiosos fundaron la Orden Sagrada de Clérigos de Villanorte. Durante las épocas más oscuras, el reino recurría a estos clérigos como fuente de sabiduría y bienestar espiritual.

Mientras los devotos clérigos calmaban las mentes y los corazones de los ciudadanos de Ventormenta con los poderes de la Luz, las tropas patrullaban las fronteras del reino. Aunque su vigilancia evitó un mayor derramamiento de sangre en los territorios exteriores, los gnolls continuaban representando una amenaza.

Durante el régimen del rey Barathen Wrynn, esta amenaza velada se descontroló. Los gnolls lanzaban atrevidos ataques contra la propia Ciudad de Ventormenta. Pronto se hizo evidente que estos ataques eran meras distracciones: mientras los soldados defendían la ciudad, las granjas de los Páramos de Poniente ardían. Los gnolls que asaltaban la ciudad eran tan numerosos que el rey solo podía destinar unos pocos soldados a la protección de las zonas agrícolas.

Esta táctica era inusual para los salvajes gnolls, y con buen motivo: nunca antes había emergido un líder inteligente de entre ellos. El Paqueñor Garfang, un astuto gnoll alfa de la manada Crestagrana, llevaba años conquistando otras manadas de las regiones colindantes. Ahora disponía de un ejército de asaltantes rabiosos y los conocimientos tácticos necesarios para darles un uso eficiente. Apenas un año después del primer ataque, los gnolls había saqueado casi un tercio de los asentamientos humanos del exterior de la ciudad.

El rey Barathen envió emisarios para suplicar la ayuda de Lordaeron, Gilneas y los demás reinos humanos, pero estos no intervinieron al no apreciar beneficio en la defensa de la pequeña nación rural. Al ser autosuficiente, Ventormenta no comerciaba



demasiado con los otros reinos, y estos consideraban sus convicciones religiosas como «pintorescas». Los humanos de Ventormenta tendrían que arreglárselas solos.

La negativa de las otras naciones enfureció al rey Barathen, que decidió intervenir personalmente en el asunto. La manada gnoll demostró un gran atrevimiento al atacar la Ciudad de Ventormenta, por lo que Barathen decidió que, para derrotarlos, necesitarían recurrir a tácticas igualmente atrevidas.

El rey y un reducido grupo de caballeros de élite abandonaron la ciudad bajo el manto de la noche y aguardaron a que el siguiente asalto gnoll alcanzara las murallas de la ciudad. Cuando los grupos de asalto atacaron la ciudad, el rey y sus tropas... se alejaron al galope de la Ciudad de Ventormenta en dirección a las Montañas Crestagrana. El gambito de Barathen había salido bien: el paqueñor no había escatimado recursos en el asalto, pero no acompañaba a sus soldados. Como la mayoría de gnolls, a Garfang le encantaba que los demás hicieran su trabajo.

Pero, con todos sus ejércitos en combate, el campamento del paqueñor en Crestagrana estaba indefenso y expuesto.

El grupo de Barathen combatió contra Garfang y su guardia personal durante todo un día y toda una noche. Al final, el rey en persona hundió su filo en el cuello del paqueñor. La mitad de sus caballeros habían muerto y los supervivientes estaban heridos, pero Barathen había acabado por fin con el reinado de Garfang.

Cuando las tropas gnoll supieron de la muerte de su líder, las peleas internas estallaron de inmediato. Diversos aspirantes a paqueñor se disputaron el puesto de Garfang, pero carecían de su astucia y sus agallas. Los gnolls diezmaron sus propias filas, lo que les impidió continuar saqueando las tierras humanas. El rey Barathen aprovechó sus disputas internas para reunir a sus tropas y asaltar

las Montañas Crestagrana, donde masacraron a los gnolls restantes. Aunque algunos reductos de estas violentas criaturas permanecían en la región, ya nunca amenazaron la Ciudad de Ventormenta como en aquella ocasión.

El rey Barathen Wrynn, conocido desde entonces como el Persistente, fue aclamado como un héroe y el reino de Ventormenta entró en una época de gran prosperidad. La victoria concedió a la gente de Ventormenta la confianza necesaria para enfrentarse a cualquier amenaza, aun sin la ayuda de otras naciones humanas. En los años venideros, Ventormenta se distanciaría aún más de los reinos del norte.

Sin embargo, sin que el resto del mundo lo supiera, pronto Ventormenta sería escenario de unos acontecimientos que cambiarían por siempre el destino de Azeroth.

# EL ÚLTIMO GUARDIÁN

## 45 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Lejos de Ventormenta, el Concilio de Tirisfal continuaba su incansable caza de la Guardiania renegada Aegwynn. Oleadas de infatigables Tirisgarde recorrían el mundo buscando a Aegwynn para castigarla por su desobediencia.

Aegwynn, sin embargo, permanecía a salvo en su sagrario construido en las ruinas sumergidas de la antigua Suramar. Solo

emergía en contadas ocasiones para caminar por el mundo exterior. A veces, entraba en contacto con el Concilio de Tirisfal y observaba sus actividades. Para su desespero, descubrió que sus injerencias en la política se habían vuelto más agresivas y preocupantes. El Concilio de Tirisfal estaba involucrado en la manipulación deliberada de estados.

Durante una de estas salidas, Aegwynn conoció a Nielas Aran, uno de los Tirisgarde más implacable y tenaz jamás conocidos. Persiguió a la Guardiania durante meses, empleando sus artefactos mágicos para neutralizar su magia y dificultar sus intentos de huida. Estos violentos encuentros se convirtieron en un juego del gato y el ratón entre Nielas y Aegwynn. Durante sus repetidos duelos, ambos contendientes atacaban y retrocedían, analizando los puntos fuertes y las debilidades de su adversario. Para sorpresa de Aegwynn, la Guardiania descubrió que Nielas también recelaba del Concilio de Tirisfal. Era consciente de las maquinaciones políticas del consejo y no las veía con buenos ojos.

Nielas se dio cuenta de que Aegwynn no era la rebelde traicionera que el Concilio de Tirisfal describía. A medida que descubría las motivaciones de la Guardiania, empezó a simpatizar con su lucha. Además, Nielas percibió que Aegwynn también luchaba contra algún tipo de oscuridad interior. Pero, a pesar de su pericia y conocimiento, no podía saber que dicha oscuridad era en realidad la presencia latente de Sargerás. Para ayudar a Aegwynn a superar su dolor, Nielas depuso sus armas y abandonó su búsqueda.

Poco después, un inesperado amor nació entre los dos antiguos enemigos. Ambos aceptaron colaborar para evitar que el Concilio de Tirisfal tomara el control de un nuevo Guardián. Consciente de que no podía conservar el manto de Guardiania indefinidamente, Aegwynn propuso una solución a Nielas: ambos concebirían un hijo que heredaría los poderes Tirisfal de Aegwynn, Solo entonces

surgiría un nuevo Guardián libre de las manipulaciones del Concilio de Tirisfal.

Nielas aceptó con presteza, pues consideraba que así Aegwynn se redimiría. Si no conseguía eliminar la oscuridad de su interior, quizá procrearía a un heredero libre de sus cargas personales.

Con el tiempo, Aegwynn dio a luz a un hijo. Lo bautizó como Medivh o «Guardián de los Secretos» en el idioma de los elfos nobles. El infante poseía una afinidad mágica increíble, un don natural heredado de sus padres. Aegwynn también traspasó sus poderes al espíritu del chico, donde permanecerían en letargo hasta que Medivh alcanzara la madurez.

Algo más oscuro, no obstante, residía en Medivh: el espíritu durmiente de Sargeraz se retorció en el alma del niño. Sin que Aegwynn se diera cuenta, el señor demoníaco poseyó al niño mientras se gestaba en su vientre.

Aegwynn y Nielas buscaron con ahínco un buen lugar para criar a Medivh. Al final se establecieron en Ventormenta debido a su remota ubicación y a sus pocos vínculos con Dalaran y las naciones del norte. Una vez allí, Nielas se convirtió en el conjurador de la corte real de Ventormenta.

Una vez asegurado el futuro de su hijo, Aegwynn dejó a Medivh al cuidado de Nielas, quien se encargaría de educar al niño y de enseñarle las artes arcanas hasta que asumiera el manto de Guardián. Aegwynn abandonó Ventormenta y renunció a sus poderes de Guardiania— Los largos siglos se habían cobrado su precio y Aegwynn ya no podía soportarlo más. Aunque Aegwynn desapareció de la faz de la tierra, siempre cuidó de su hijo desde la lejanía.



El oficio de Nielas como conjurador oficial de la corte implicaba que Medivh también formaba parte de la corte real. Durante su infancia, Medivh pasó mucho tiempo en compañía de dos otros niños notables: Anduin Lothar, descendiente del linaje Arathi, y Llane Wrynn, príncipe de Ventormenta. A pesar de su amor por las travesuras y la aventura, los habitantes del reino adoraban a los tres chavales.

Medivh apreciaba sobremanera su amistad con Anduin y Llane, pues le permitía escapar de vez en cuando a las intensas enseñanzas de Nielas. Aunque Medivh era un gran practicante de las artes arcanas, su padre pocas veces lo elogiaba. Era un mentor frío e inflexible que siempre empujaba a su hijo a alcanzar cotas más altas. Al final, Nielas reveló a Medivh el motivo de su estricto entrenamiento. Le habló del Concilio de Tirisfal, del linaje de los Guardianes y de la herencia secreta de Medivh. Según Nielas, un día el chico asumiría el rol de Guardián, y entonces el destino del mundo descansaría sobre sus hombros.

La presión de su destino y las agotadoras lecciones atormentaban la mente de Medivh. La incipiente ansiedad se tornó en catástrofe cuando el chico alcanzó la madurez. En la víspera de su decimocuarto cumpleaños, la tensión activó sus poderes latentes de Guardián. El joven se vio asaltado por febriles sueños mientras las emergías Tirisfal aullaban en su interior, ansiosas por liberarse.

Desesperado, Nielas trató de ayudar a su hijo, pero los poderes descontrolados de Medivh terminaron por matar a su padre. Seguidamente, el chico cayó en un profundo coma. Permaneció inconsciente durante años en la Abadía de Villanorte de Ventormenta, bajo los cuidados de los clérigos y de sus amigos Anduin y Llane.





LA TORRE DE KARAZHAN, FUTURO HOGAR DEL  
GUARDIÁN MEDIVH



Cuando Medivh despertó, el mundo había cambiado a su alrededor. Llane se disponía a suceder a su padre, Barathen, como rey de Ventormenta. Anduin Lothar era ahora caballero del ejército de Ventormenta. A medida que Medivh se aclimatava a su nueva vida, aprendió a controlar el poder que residía en su interior y decidió emplearlo para proteger el mundo del mal. A pesar del extraño coma que había experimentado, su estado parecía normal. Además, él tranquilizó a los clérigos al asegurar que se sentía bien.

El propio Medivh desconocía que Sargeraz continuaba oculto en su alma, retorciendo sutilmente cada pensamiento y acto del chico con un propósito mucho más oscuro. Finalmente, el titán caído había encontrado el instrumento perfecto para desencadenar una nueva invasión de Azeroth por parte de la Legión.

CONTINUARÁ...







