

WORLD WARCRAFT

CRÓNICAS



VOLUMEN II





CRÓNICAS

Volumen II

Traduciendo 
BLIZZARD



AGRADECIMIENTOS

El más sincero agradecimiento a:



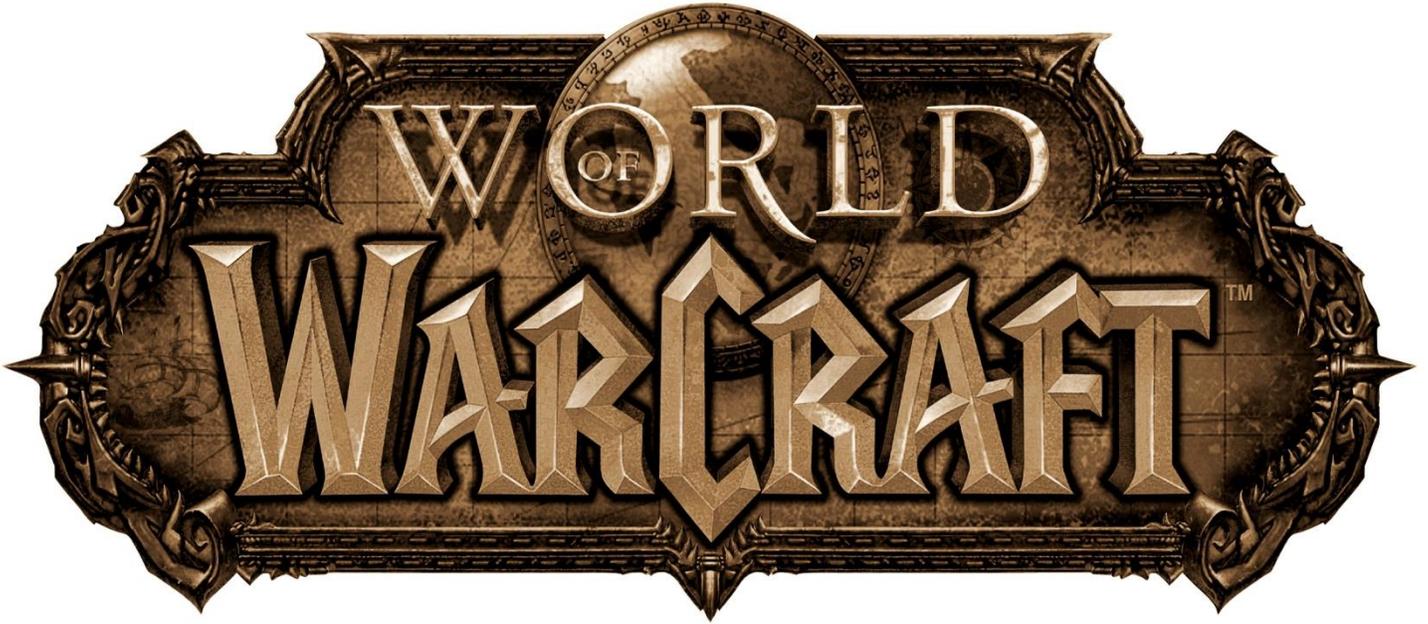
Traducción y Edición:

Ruben A.E.R.

Susana N. B.

A mi esposa Susana sos lo más maravilloso del mundo y poder compartir estas cosas contigo no tiene precio.

¡QUE LO DISFRUTEN!



CRÓNICAS: VOLUMEN II

Escrito por
CHRIS METZEN, MATT BURNS
y ROBERT BROOKS

Ilustrado por
EMILY CHEN
STATON FENG
ALEX HORLEY
PETER C. LEE
SEAN SEVESTRE
ABE TARAKY
WEI WANG

Arte adicional por
JOSEPH LACROIX

CONTENIDO

PARTE I

LA CAIDA DE DRAENOR

CAPÍTULO I: EL DRAENOR PRIMORDIAL

CAPÍTULO II: HIJOS DE LA PIEDRA

CAPÍTULO III: EL NACIMIENTO DE LA HORDA

PARTE II

LA HORDA Y LA ALIANZA

CAPÍTULO IV: LA PRIMERA GUERRA

CAPÍTULO V: LA SEGUNDA GUERRA

**CAPÍTULO VI: MÁS ALLÁ DEL PORTAL
OSCURO**

INDICE



LUZ

SAGRADO

LOS NAARU

VIDA

DESORDEN

NATURALEZA

VILEZA

DIOSES SALVAJES

ESPIRITU

FUEGO

LA LEGIÓN ARDIENTE

SUENO ESMERALDA

AGUA

REALIDAD

AIRE

TIERRAS SOMBRIAS

LOS TITANES

TIERRA

PUTREFACCION

NO MUERTOS

NIGROMANTICA

ARCANO

ORDEN

DIOSES ANTIGUOS

MUERTE

LOS SEÑORES DEL VACIO

SOMBRA (VACIO)

SOMBRA



PARTE I
**LA CAÍDA
DE DRAENOR**

CAPÍTULO I
**EL DRAENOR
PRIMORDIAL**



PETER LEE '16

CAPÍTULO I

EL DRAENOR

PRIMORDIAL

LOS ECOS DEL

CONFLICTO

No fueron manos bondadosas las que moldearon el universo; nació del violento enfrentamiento entre la Luz y el Vacío.

La constante pugna entre las dos fuerzas primordiales desencadenó una explosión de energía de proporciones cataclísmicas. En los fuegos de la destrucción, la realidad misma se forjó y cobró vida.

Los ecos de la guerra entre la Luz y el Vacío bañaron este nuevo reino de la existencia. Las energías antagónicas saturaron el cosmos físico, también conocido como la Gran Oscuridad del Más Allá. Cada estrella, mundo y mota de magia reflejaba los violentos orígenes del universo.

Una certeza especialmente presente en el Vacío Abisal. Aunque esta dimensión astral estaba conectada a la Gran Oscuridad del Más Allá, era en esencia un reino distinto en el que las volátiles energías se arremolinaban desbocadas, manteniéndolo en una vorágine permanente.

Del mismo modo, cuando la vida mortal apareció en el universo, también heredó esta tradición de violencia. El enfrentamiento entre fuerzas, voluntades e ideologías opuestas se convirtió en una constante en el cosmos.

Algunas criaturas que habitaban en la Gran Oscuridad del Más Allá se erigieron en campeones del orden, la esperanza y la vida. Los heroicos titanes personificaban estas

cualidades. Sus espíritus, conocidos como almas-mundo, tomaron forma en los ardientes núcleos de un puñado de mundos.

Tras eones en un profundo letargo, los monumentales titanes se alzaron majestuosamente tras adoptar la forma de gigantescos mundos vivos. Los titanes recorrieron la Gran Oscuridad del Más Allá en busca de otras almas-mundo que despertar y, durante su periplo, emplearon sus considerables poderes para moldear y ordenar los mundos que encontraban a su paso.

Pero también existían fuerzas que se oponían a los titanes, entre otras, unos entes siniestros conocidos como los señores del vacío. Para los señores del vacío, los titanes tenían un gran potencial para convertirse en armas de la oscuridad. Si un solo titán cedía a la corrupción de los señores del vacío, el titán caído podía provocar el fin del universo.

El fin de todo.

Uno tras otro, los sutiles intentos de corromper a los titanes por parte de los señores del vacío fracasaron. Influir sobre un titán adulto era imposible, pero ¿y si lo corrompían antes de su despertar? Tal fue la estrategia que adoptaron los señores del vacío: concentrar toda su malicia y oscuridad en corromper un alma- mundo durmiente. Si seguían esta táctica, la victoria era solo cuestión de tiempo.

Los nobles titanes desconocían los planes de los señores del vacío. En su búsqueda de otras almas-mundo durmientes, los titanes se enfrentaron a otras criaturas de la oscuridad que enarbolaban los estandartes de la destrucción, el caos y la muerte. Aunque estos seres hablaban numerosas lenguas y asumían distintas formas, los titanes los conocían por un único nombre: demonios.

Los demonios provenían de los ululantes eriales del Vacío Abisal. Muchos de ellos abrazaban la magia vil, una nefaria energía que se alimentaba de la extinción de la vida. Los demonios se abrieron camino hasta el universo físico y sembraron el caos en los ordenados mundos de los titanes.

Dos titanes declararon la guerra a los molestos demonios. Sus nombres eran Sarger y Aggramar, y eran los mayores guerreros de la historia del universo. Mientras cazaban demonios a través de las estrellas, ambos titanes fueron testigos de la muerte de muchos mundos y presenciaron civilizaciones enteras arder hasta los cimientos. La visión de estos horrores inenarrables, sin embargo, no hizo sino enardecer la convicción de Sarger y Aggramar en su misión.

Sin embargo, la convicción de Sarger tenía un límite. Al final, no fueron los demonios los que quebraron su voluntad.

Fue algo mucho peor.

LA CAÍDA DE SARGERAS

Mientras cazaba demonios en solitario, Sargeras descubrió los planes de los señores del vacío para corromper un alma-mundo dormida y la duda se apoderó inmediatamente de su espíritu. ¿Y si los señores del vacío ya habían corrompido a un titán? Aunque no fuera así, Sargeras sabía que era solo cuestión de tiempo, pues los titanes no abarcaban a proteger el universo entero.

Sargeras reflexionó sobre la mejor forma de detener a los señores del vacío y llegó a una funesta conclusión: la existencia misma era imperfecta. La única forma de salvar el universo de las malas artes de los señores del vacío era incinerar la creación entera. Una medida drástica, sí... pero necesaria. Sargeras experimentó un tremendo sufrimiento ante tamaña idea, pero un universo muerto era preferible a uno controlado por los poderes del Vacío. Aun así, tenía un magro consuelo: si antaño la vida floreció en el universo, podría volver a hacerlo.

Sargeras comunicó su descubrimiento a Aggramar y al resto del Panteón de los titanes y expuso su drástica decisión. Su idea no tuvo una buena acogida. Los otros titanes reprendieron a Sargeras por atreverse a considerar siquiera semejante opción. Incluso Aggramar, su mejor amigo, se opuso, argumentando que el deber del Panteón era salvaguardar la vida y mantener el orden.

En aquel instante, Sargeras perdió toda fe en el Panteón. Los demás titanes carecían de la voluntad necesaria para acometer lo inevitable. Sargeras se negó a perder más tiempo escuchando sus críticas y el campeón de los titanes abandonó a sus aliados para desaparecer en la Gran Oscuridad.

El Panteón lamentó profundamente la pérdida de Sargeras, pero no por ello abandonaron su gran búsqueda. Los titanes continuaron explorando los confines más lejanos de la creación en busca de nuevos espíritus de titanes durmientes.

Al mismo tiempo, Aggramar continuó combatiendo a los demonios, ahora en solitario. Su labor era ardua y extrañaba los días en que luchaba hombro a hombro con Sargeras. Pero a pesar de todo, Aggramar esperaba con todas sus fuerzas que un día Sargeras recuperara el buen juicio y regresara al redil.

Sin embargo, eso nunca sucedió. Sargeras se mantuvo firme en su decisión de purificar el universo con fuego para frustrar los planes de los señores del vacío. Y no cejaría en su empeño, en su Cruzada Ardiente, hasta que la última estrella se extinguiera y el titán caído se alzara sobre un universo de humeantes ascuas.

A pesar de su inmenso poder, Sargerass no podía conducir su Cruzada Ardiente en solitario. Necesitaba siervos leales dispuestos a asumir con orgullo su papel de agentes de la destrucción. Necesitaba a los mismos seres a los que antaño juró destruir. Necesitaba a los demonios.

Sargerass congregó a las retorcidas criaturas en su bando, mientras se regodeaba en el terrible poder de la magia vil. La energía de la destrucción envolvió el alma de Sargerass y malogró para siempre su noble figura, pero también le confirió un poder mayor del que jamás había conocido.

El titán corrupto cedió parte de su nuevo poder a sus acólitos demoníacos, y los unificó mediante el fuego esmeralda de la magia vil. Bautizó a su creciente ejército como la Legión Ardiente y liberó sus huestes sobre el incauto universo.

Con el tiempo, las filas de la Legión sumaron a toda clase de demonios. Mundo tras mundo caía ante su imparable acometida. Algunas civilizaciones mortales se unían voluntariamente a la Legión para evitar su erradicación, otras eran corrompidas a la fuerza...

Y otras, en cambio, desaparecían para siempre de la faz de la existencia.

DRAENOR Y LA FRONDA ETERNA

Antes de que la Legión Ardiente lanzara su cruzada, un pequeño mundo tomó forma en los distantes confines de la Gran Oscuridad. Este mundo recibiría muchos nombres en las eras venideras: los poderosos ogros lo llamarían Dawgar, que significa “La Tierra Conocida” en su tosco lenguaje. Más tarde, una raza de pájaros inteligentes conocidos como los arakkoa lo bautizarían como Rakshar, la “Piedrasol”.

No obstante, en tiempos más modernos recibiría el nombre de Draenor.

Aunque Draenor no contenía un alma-mundo dormida, era extraordinario en muchos otros aspectos. Casi todos los mundos de la existencia albergaban espíritus elementales de fuego, aire, tierra y agua. Estos entes primordiales a menudo demostraban una violencia sin par, sobre todo cuando tomaban forma física y se enfrentaban en combate, lo que mantenía a sus respectivos mundos en un perpetuo estado de conflicto.

Sin embargo, este no era el caso de Draenor. En este mundo, el quinto elemento —el Espíritu de la Vida— era tan abundante que saturaba la realidad, llegando incluso a

apaciguar a los espíritus elementales, aplacando su naturaleza violenta e impidiéndoles tomar forma física.

El quinto elemento tuvo, además, otro efecto aún más extraordinario sobre Draenor: aceleró el crecimiento de la flora y la fauna. En muy poco tiempo, el mundo se convirtió en una exuberante cuna de vibrante vida.

Criaturas de todas formas y tamaños deambulaban por el joven mundo, batiéndose entre sí por el territorio. Los fuertes hacían presa de los débiles. Los astutos hacían presa de los fuertes. La ferocidad era clave para la supervivencia. Sin embargo, los depredadores más temibles de Draenor no cazaban con colmillos y garras; cazaban con raíces y espinas.

Una cepa vegetal carnívora y tremendamente invasiva apareció en Draenor. Estas formas de vida recibían el nombre de montones de esporas, y sus parras como zarcillos serpenteaban por la tierra estrangulando a toda criatura primitiva que se cruzara en su camino. A medida que los montones de esporas aumentaban de tamaño, necesitaban consumir más y más y más. Su hambre y sus ansias de expansión no tenían límite, hasta que al final se convirtieron en montañas vivientes de zarzas entrelazadas y perniciosas vainas.

Los zarcillos de los montones de esporas dejaban tras de sí frondosos bosques y lodazales pantanosos. En poco tiempo, una laberíntica maraña de flora descontrolada cubrió la faz del mundo.

Ni siquiera las energías elementales de Draenor estaban a salvo de los montones de esporas. Cuando las raíces de los montones de esporas penetraron en las profundidades de la tierra en busca de agua, la planta invasora entró en contacto con el quinto elemento que imbuía el lecho rocoso y la tierra de Draenor. Cuando las raíces consumieron esta energía primordial, una tosca conciencia colectiva nació en los montones de esporas y las junglas colindantes. Esta nueva inteligencia permitía a los montones de esporas y al resto de la vegetación actuar como un único y gigantesco organismo que recibiría el nombre de la Fronda Eterna. Si aparecía alguna amenaza, la Fronda Eterna reaccionaba al unísono. Sin embargo, dichas amenazas eran inexistentes: la Fronda Eterna se extendía hasta donde alcanzaba la vista y nada podía enfrentarse a ella.

LA CONQUISTA DE DRAENOR

Mientras los montones de esporas florecían, Aggramar continuaba exterminando demonios. Con el tiempo, las vicisitudes de la misión de Aggramar lo llevaron cerca de Draenor, un mundo que los titanes aún no habían descubierto.

Aggramar sobrevoló la gigantesca oscuridad sobre Draenor, tratando de percibir los sueños de un alma-mundo en su núcleo. No escuchó nada. Sin embargo, el mundo despertó su intriga. Nunca había visto un mundo con semejante vida vegetal, tan voraz y diversa. Era un mundo completamente salvaje.

Cuanto más observaba la Fronda Eterna, más veía en ella la perdición de Draenor. Si nadie lo evitaba, pensó Aggramar, la vida vegetal de la Fronda Eterna devoraría el mundo entero. Ni siquiera los espíritus elementales se salvarían. Al final, la Fronda Eterna se consumiría a sí misma y Draenor se convertiría en un erial yermo, desprovisto del más nimio rastro de vida.

Aunque Aggramar ansiaba continuar su guerra contra los demonios, no podía abandonar Draenor a tan terrible destino. Su afinidad natural por el orden le empujó a intervenir.

El titán guerrero no deseaba exterminar la vida vegetal de Draenor, solo apaciguarla. Para ello, sabía que debía neutralizar a los montones de esporas, pues eran el corazón de la Fronda Eterna y la causa de su crecimiento descontrolado.

Aggramar pensó en destruir a los montones de esporas él mismo, pero su poder era tan grande que temía herir de muerte a Draenor o incluso destruirlo en el proceso. En vez de eso, Aggramar creó un siervo a su imagen y semejanza para exterminar a los montones de esporas y traer el equilibrio a Draenor.

Aggramar extendió su colosal mano sobre el mundo y entretejió sus energías de fuego, aire, tierra y agua en una gigantesca tormenta elemental. Después canalizó la rugiente tormenta hacia la mayor montaña de Draenor. Las energías atravesaron la corteza superficial y provocaron seísmos a lo largo y ancho del planeta. Entonces, con un rugido, la propia montaña cobró vida y se alzó sobre dos colosales piernas. La energía elemental pura chisporroteaba sobre su rocosa piel y recorría sus venas de piedra fundida. Aggramar bautizó a la criatura con el nombre de Grond. El gigante sería el enviado del titán guerrero en Draenor.

Siguiendo el mandato de Aggramar, Grond se lanzó a dividir y conquistar la Fronda Eterna. La montaña avanzó por el mundo dejando tras de sí lagos de fuego elemental en sus

pisadas. Grond dragó mares enteros, abrió nuevos valles y forjó grandes cordilleras para separar la Fronda Eterna. Seguidamente, marchó hacia el montón de esporas más cercano, que en aquel momento tenía un tamaño similar al del gigante.

Las retorcidas raíces del montón de esporas emergieron del suelo como centellas para atrapar a Grond y frenar su avance. A pesar de todo, Grond clavó sus afilados dedos en el montón de esporas y lo arrancó de la superficie del mundo de un único y titánico movimiento.

Los demás montones de esporas se retorcieron de dolor ante la muerte de sus hermanos. Las raíces y las zarzas jamás podrían tumbar a Grond. Los montones de esporas necesitaban una nueva arma. Necesitaban adaptarse.

Cada montón de esporas absorbió la fuerza vital de los bosques y junglas colindantes hasta convertirlos en meras extensiones de tierra marchita. Imbuidos con esta nueva energía, los montones de esporas se alzaron y caminaron sobre el mundo.

Había tres montones de esporas, tres personificaciones de las regiones de la Fronda Eterna. El primero se llamaba Zang y su grueso pellejo estaba plagado de cenagosos pantanos y relucientes matorrales de setas. El segundo, Botaan, estaba cubierto de bosques primigenios. El último montón de esporas recibía el nombre de Naanu y portaba una capa de densas junglas.

Como uno solo, los montones de esporas se abalanzaron sobre Grond. Draenor entero se estremeció bajo el tumulto de la violenta contienda.

LA CAÍDA DE GROND

Desde los cielos de Draenor, Aggramar contempló el asalto de los montones de esporas sobre Grond. Zang, Bootan y Naanu se mostraban decididos a preservar la Fronda Eterna a toda costa. Invocaron su furia más primaria y atacaron a Grond con zarcillos capaces de atravesar el diamante. Enormes rocas se desprendían de la piel del gigante elemental y caían con tal fuerza sobre la superficie de Draenor como para tallar nuevos valles y allanar montañas.

Gracias a su conciencia compartida, los montones de esporas atacaban de forma tan perfectamente coordinada que casi lograron avasallar a Grond; el gigante se tambaleaba, a punto de caer.

Pero no fue más que un instante. Al igual que Aggramar, Grond poseía una voluntad de hierro. Jamás se rendiría hasta traer el equilibrio a Draenor.

Ululantes tormentas elementales recorrieron la piel de Grond cuando el gigante hizo acopio de fuerzas y atacó a los montones de esporas golpeándolos con puños que cargaban el peso de las mismas montañas. Cada golpe arrancaba grandes pedazos de los verdes gigantes y arrojaba raíces quebradas y semillas sobre la tierra.

Grond era implacable, pero los montones de esporas no cedían terreno. Resistieron la imparable furia del gigante elemental para continuar disputándole el dominio del mundo. La batalla se disputaba en ambos bandos sin que ninguno obtuviera una ventaja definitiva. Mientras, la corteza del mundo retumbaba y se resquebrajaba bajo sus pies.

A pesar de su resistencia innata, los montones de esporas no aguantarían eternamente los envites de Grond. Zang se llevó la peor parte. Siendo el más pequeño de los montones de esporas, también fue el primero en sucumbir a la brutalidad de Grond.

Tras agarrar con fuerza a Zang, Grond partió a la monstruosa criatura por la mitad. El aullante cadáver del montón de esporas cayó sobre el mundo con un estruendo ensordecedor. En los eones venideros, el putrefacto cuerpo del montón de esporas se convertiría en la región fúngica conocida como el Mar de Zangar.

Grond continuó su ofensiva atacando a Naanu hasta aplastar al otro gigante bajo sus imponentes manos. El montón de esporas se derrumbó, inerte. Sus restos destripados se hundirían lentamente en la tierra para dar nacimiento a la Selva de Tanaan.

Dos montones de esporas habían caído bajo los golpes del gigante, pero Grond no era indemne a los efectos del largo combate. Las grotescas grietas y fisuras que recorrían su pétreo cuerpo denotaban que el gigante elemental no era más que una sombra de sí mismo.

Aunque Botaan percibió la debilidad de su enemigo, necesitaba más poder para acabar con Grond. El montón de esporas drenó la agonizante esencia vital de los cadáveres de Naanu y Zang. De hecho, Botaan absorbió tanta energía que su tamaño aumentó hasta alcanzar proporciones monstruosas.



Aun con sus nuevas fuerzas, Botaan optó por la cautela. Mientras esquivaba los ataques directos de Grond, miles de sus pequeñas vainas se ceñían sobre su adversario. Los espinosos zarcillos se enroscaron al cuerpo de Grond para lentamente adentrarse en las grietas y heridas de su piel. Grond no vio en los zarcillos más que una molestia y decidió ignorarlos. Sin embargo, a medida que estos perforaban más profundamente su cuerpo, Grond se dio cuenta de su terrible error.

Pero ya era demasiado tarde.

Las vainas abrieron las heridas de Grond, desgarrando su piel y labrando nuevas fisuras en su cuerpo. El gigante elemental se desplomó bajo su propio peso y explotó en pedazos. El grueso de su cuerpo se convirtió en la cordillera montañosa que bordea la región más tarde conocida como Nagrand.

LA SANGRE DE LOS GIGANTES

Durante el monumental combate entre el gigante y los montones de esporas, múltiples pedazos de los leviatanes cayeron al suelo y dieron nacimiento a nuevas clases de criaturas.

Las semillas y raíces que se desprendieron de Zang, Naanu y Botaan contenían una minúscula porción de su esencia vital. Muchos seres excepcionales emergieron de esta materia vegetal, los más fuertes de los cuales eran los hercúleos genosaurios, unos gigantes cuadrúpedos cubiertos por un manto de frondosos helechos. A pesar de su tamaño, los genosaurios eran sorprendentemente ágiles y veloces.

Al igual que la materia vegetal que cayó de los montones de esporas, las rocas que antaño conformaban a Grond bullían con su esencia vital. Las rocas más grandes se convirtieron en los seres inteligentes conocidos como colosales. Aunque no eran tan grandes como Grond, sus sombras también oscurecían la tierra.

Muchos pedazos de Grond también contenían los elementos de fuego, aire, tierra y agua. De forma paulatina, estas energías fueron convergiendo hasta conformar estanques de poder que permitieron a los espíritus elementales tomar cuerpo físico por primera vez en la historia de Draenor. Esto no habría sido posible de no ser porque los montones de esporas devoraron gran parte del quinto elemento del mundo, lo que incrementó el poder de los espíritus elementales. Aunque inicialmente estos espíritus no eran muy numerosos, tras la derrota de Grond su población se disparó debido a las grandes cantidades de energía elemental que emanaban de su cuerpo. Como resultado, incontables elementales

físicos aparecieron junto a los montañosos restos de Grond. Entre ellos se contaban las furias, los espíritus elementales más poderosos de Draenor que habitaban cerca de los restos de la cabeza de Grond. Sus nombres eran Incineratus, furia del Fuego; Aborius, furia del Agua; Gordawg, furia de la Tierra, y Kalandrios, furia del Aire.

Las cuatro furias lamentaron la muerte de Grond y juraron vivir por siempre a la sombra de su cadáver. Las futuras civilizaciones mortales de Draenor bautizarían el hogar de estos seres como El Trono de los Elementos.

BAJO LA SOMBRA DE GROND

La aparición de los colosales en Draenor devolvió la esperanza a Aggramar. Aunque no eran tan poderosos como Grond, Aggramar confiaba en que los colosales destruirían a Botaan y traerían el equilibrio a Draenor. Sin embargo, para ello necesitarían su ayuda. Empleando los restos de Grond, Aggramar moldeó unos enormes discos de piedra y grabó en ellos runas de poder de los titanes. Seguidamente, fundió los discos a la escarpada piel de los colosales a modo de armadura. Los discos imbuyeron a sus portadores de energía primordial que incrementó ampliamente su fuerza y resistencia.

Aggramar concedió un nuevo poder a los colosales en el momento oportuno. Sin oposición alguna, Botaan y los genosaurios campaban a sus anchas por Draenor. El montón de esporas y sus seguidores se esforzaban por resucitar la Fronda Eterna mientras reclamaban los territorios destruidos por Grond.

Pero antes de que Botaan restaurara completamente la Fronda Eterna, Aggramar envió a sus colosales al combate. El titán aprendió mucho sobre los montones de esporas cuando los observó batirse con Grond y conocía sus puntos fuertes y sus debilidades. Aggramar no dudó en transmitir este conocimiento a los colosales.

En cuanto los colosales iniciaron la marcha, Aggramar percibió una leve perturbación de la energía en las profundidades de la Gran Oscuridad del Más Allá. Su fuente era inconfundible: era el último estertor de un constelar, uno de los entes celestiales que custodiaban los mundos ordenados de los titanes. La muerte de un constelar constituía un presagio aciago, pues alguien había destruido a ese constelar.

Aunque su labor en Draenor permanecía inconclusa, Aggramar debía partir. El titán necesitaba averiguar los motivos de la muerte del constelar y si el mundo que vigilaba estaba en peligro. Aggramar encargó a los colosales derrotar a la Fronda Eterna en su

ausencia y se despidió de ellos jurando regresar algún día. Entonces, el titán se perdió en las estrellas.

Ya nunca más volvería a ver Draenor.

EL SACRIFICIO DE LOS COLOSALES

Los colosales jamás supieron del destino de Aggramar y aguardaron confiados el regreso de su maestro titán. Aun con todo, los gigantes estaban determinados a traer el equilibrio a Draenor, pero la tarea que les aguardaba era inmensa.

La Fronda Eterna ocupaba gran parte del mundo y cuanto más florecían las selvas y bosques, más aumentaba el poder de Botaan.

El tamaño del monstruoso montón de esporas eclipsaba incluso al del gigantesco Grond. Botaan acechaba en las densas junglas del corazón de la Fronda Eterna rodeado por cientos de fieros genosaurios.

Los colosales aplicaron el conocimiento que recibieron de Aggramar y acordaron la mejor estrategia para acabar con el montón de esporas. Un ataque directo contra la Fronda Eterna, donde Botaan era más poderoso, sería un suicidio. Para obtener la victoria, los colosales necesitaban atraer al montón de esporas y a sus seguidores lejos de la jungla.

Los colosales se congregaron en los límites de la Fronda Eterna y procedieron a talar los árboles del lindel. Tal y como esperaban, sus actos suscitaron la ira de Botaan.

EL DESTINO DE AGGRAMAR

Tras abandonar Draenor, Aggramar descubrió que el constelar había sido víctima de la Legión Ardiente. Aggramar dio caza al gigantesco ejército demoníaco y descubrió atónito que su líder no era otro que Sargerass, su estimado mentor. Aggramar exigió una explicación al titán corrompido, pero no obtuvo ninguna.

Sargerass no estaba dispuesto a abandonar su Cruzada Ardiente para extinguir la vida en todo el cosmos. No la abandonaría por Aggramar y no la abandonaría por nadie. Mentor y discípulo entraron en combate, pero Aggramar no era rival para el poder vil de Sargerass.

El titán se retiró del combate y convocó al resto del Panteón para detener a su hermano caído.

A pesar de su enfrentamiento con Sarger, Aggramar se aferraba a la testaruda idea de que su amigo aún podía regresar al bando del bien. Por ello, Aggramar trató de razonar con Sarger, decidido a despertar la nobleza que aún habitara en el alma de su mentor. En respuesta, Sarger lo aniquiló.

Los estupefactos integrantes del Panteón declararon la guerra a Sarger y a su Legión. Ambos bandos se enfrentaron en una apocalíptica batalla que retorció la realidad y oscureció las estrellas.

Al final, Sarger prevaleció. El titán corrupto envolvió a sus hermanos en fuego vil y destruyó sus cuerpos físicos, dejando solo sus espíritus incorpóreos. Aunque algunos titanes escaparon a la furia de Sarger, ya jamás recuperarían su antiguo poder.

La Legión Ardiente había vencido.

.....

El montón de esporas reunió a sus genosaurios y cargó hacia los molestos colosales. En cuanto la sombra de Botaan se acercó peligrosamente, los gigantes se retiraron a los desfiladeros y colinas yermas más allá de la Fronda Eterna, donde el terreno jugaría en su favor.

Botaan los siguió sin vacilar, pues consideraba a los colosales poco más que meras imitaciones baratas de Grond. Pero, en cuanto el montón de esporas se aventuró más allá de las fronteras de la Fronda Eterna, los colosales lanzaron su ataque. Muchos de los gigantes de piedra aguardaban ocultos entre el rocoso paisaje para disimular su número; al unísono, los colosales emergieron de sus escondrijos y desataron su furia sobre Botaan y sus genosaurios.

Fue el inicio de una guerra que azotó Draenor durante miles de años. La balanza se iba decantando hacia ambos bandos sin que los colosales o la Fronda Eterna alcanzaran nunca la victoria absoluta.

Sin embargo, con el tiempo las constantes batallas fueron mermando el poder de los colosales. Muchos de ellos sucumbieron ante Botaan y sus genosaurios, y sus cuerpos yacían en la tierra. Del mismo modo que los gigantes de piedra nacieron de los pedazos de Grond, unas nuevas criaturas conocidas como los magnarones emergieron de los restos de los colosales.

Aunque los magnarones no disponían del tamaño y la inteligencia de los colosales, su poder era impresionante. Venas de fuego y energía elemental pura recorrían su escarpada piel.

Los colosales llamaron a los magnarones a la guerra contra la Fronda Eterna, pero los magnarones se negaron a obedecer. Por naturaleza, los gigantes de piedra fundida se oponían a la Fronda Eterna, pero no sentían lealtad alguna por sus progenitores. Aunque algunos magnarones se enfrentaban esporádicamente a los genosaurios que se cruzaban en su camino, la mayoría vagaron hacia los eriales de Draenor en busca de actividad volcánica.

Los colosales habían perdido a muchos de los suyos y se veían incapaces de evitar que Botaan ampliara aún más la Fronda Eterna. Si no tomaban una decisión drástica, los gigantes fracasarían en su cometido.

Los colosales congregaron a gran parte de sus efectivos para una última batalla. A pesar de que sus pellejos cargaban con las heridas de miles de años de combates, las reliquias titánicas que adornaban sus cuerpos aún destilaban un inmenso poder.

El mismo poder que les permitiría sacrificarse para traer el equilibrio al mundo.

Los colosales se adentraron en la Fronda Eterna y se abalanzaron de inmediato sobre Botaan, clavando sus pétreas manos en el montón de esporas para sujetarse con firmeza a su gigantesco cuerpo. Entonces, los colosales liberaron al unísono la energía de sus reliquias y la canalizaron a través sus cuerpos hacia Botaan.

Una gigantesca explosión envolvió al montón de esporas y a los colosales. La deflagración, de una intensidad tremenda, diseminó los pedazos de sus cuerpos por todo Draenor.

Todas las raíces y hojas del mundo sintieron la muerte de Botaan. Franjas enteras de bosque se marchitaron y cientos de genosaurios cayeron fulminados. Durante un breve instante, la totalidad de la Fronda Eterna se estremeció con la agonía de la muerte de Botaan.

Y entonces llegó el silencio. Las emociones y los pensamientos dejaron de transmitirse entre la vida vegetal del mundo. La muerte de Botaan extinguió la conciencia colectiva que conectaba la vegetación de Draenor.

Los colosales habían vencido, pero a costa de un terrible precio. Ninguna otra criatura se alzaría de sus restos, pues consumieron hasta la última brizna de su esencia vital para invocar el poder de las reliquias de los titanes. Con el tiempo, sus cuerpos rotos se hundieron en la tierra para convertirse en vetas de un metal indestructible conocido como mena Blackrock.

Al contrario que los colosales caídos, el cuerpo de Botaan aún albergaba potentes energías. Cuando uno de sus pedazos caía sobre el mundo, selvas y junglas florecían a su alrededor. El grueso del cadáver de Botaan formó una frondosa región que más tarde recibiría el nombre de Farahlon.

Los genosaurios prosperaron en estas cunas de la vida junto a otras criaturas vegetales, pero sin el montón de esporas carecían de un propósito colectivo que guiara su voluntad unificada.

La desaparición de la Fronda Eterna, sin embargo, no trajo la paz a Draenor.

LOS ROMPEDORES Y PRIMIGENIOS

Tras el final de la Fronda Eterna, los descendientes de los colosales y de los montones de esporas batallaron durante milenios por el dominio de Draenor. Los magnarones y los genosaurios no eran los únicos herederos del conflicto; pronto nuevas criaturas de piedra y vaina emergieron para unirse a la guerra.

Cuando Botaan explotó, su cuerpo liberó incontables esporas cargadas del Espíritu de la Vida. Las esporas regresaron a la superficie del mundo retorciendo cuanto tocaban, e incluso llegando a aferrarse al pellejo de los magnarones y a debilitar sus cuerpos.

Como consecuencia, algunos magnarones experimentaron una cierta regresión hasta convertirse en gigantes de carne y piedra conocidos como los gronns. Estos gigantescos depredadores acechaban en el lindel de la jungla aterrorizando a las formas de vida inferiores y devorando cuanto encontraban a su paso. A pesar de su limitada inteligencia, los gronns eran excelentes cazadores: las afiladas púas que emergían de su piel eran excelentes armas con las que aniquilar a sus presas y sus placas rocosas les protegían de otras criaturas peligrosas.

Debido al persistente efecto de las esporas, unos pocos gronns continuaron degenerando hasta transformarse con el tiempo en los ciclópeos ogrones, más inteligentes que los gronns pero sin su increíble fuerza. Los ogrones temían y veneraban a los enormes y gigantescos gronns como a dioses.

Del mismo modo que algunos gronns evolucionaron, ciertos ogrones también sufrieron cambios. A lo largo de los milenios, las esporas residuales fueron transformándolos en criaturas de carne y hueso conocidas como ogros, unos seres salvajes más pequeños que sus progenitores. Tanto que los ogrones esclavizaron a muchos de ellos.

A su vez, los ogros dieron origen a otra raza: un pueblo conocido como los orcos. Se trataba de las criaturas más pequeñas del linaje de Grond, pero compensaban su falta de estatura y fuerza con un fiero intelecto y un fuerte sentido de comunidad. Unidos en bandas, los orcos sobrevivieron a las duras condiciones de la naturaleza.

Las primeras generaciones de las criaturas nacidas de la piedra — los magnarones, los gronns y los ogrones— recibieron el nombre colectivo de rompedores. Estas criaturas poblaban las yermas montañas de Draenor y sus rocosos abismos. Aunque los rompedores se diferenciaban en muchos aspectos, todos eran descendientes directos de Grond. A pesar de que su ascendencia común no los convertía en aliados, entre todos compartían un soplo de la esencia del antiguo gigante. A pesar de sus distintas costumbres y formas de vida, todos los rompedores sin excepción sentían una enorme aversión por la naturaleza salvaje.

Los rompedores encontraron fiera resistencia por parte de los genosaurios y la vida vegetal. Estas criaturas, designadas de forma colectiva como primigenios, pertenecían al linaje de los montones de esporas.

Al igual que los rompedores, muchos de los primigenios aparecieron tras la muerte de Botaan, cuando las numerosas esporas de su cuerpo se esparcieron por la maleza. Las mismas esporas que tanto perjudicaron a las criaturas de piedra fortalecieron de forma increíble la vida vegetal.

Gracias a las esporas, algunas clases de plantas obtuvieron conciencia propia. Las junglas se retorcían con el bullicio mientras nuevos seres tomaban forma sobre la faz del mundo. Entre ellos se contaban criaturas pequeñas y de mente sencilla llamadas vainetes y esporinos, pero también una nueva raza inteligente conocida como los botani. Los botani eran seres con piel de corteza presentes en todas las zonas selváticas de Draenor. Aunque los tenues recuerdos de la Fronda Eterna poblaban sus mentes, desconocían la verdad sobre los montones de esporas y las guerras contra Grond y los colosales.

LOS REMANENTES DE LOS COLOSALES

Cuenta la leyenda que unos pocos colosales sobrevivieron a la batalla contra Botaan, pero se vieron afectados por las esporas que cubrieron el mundo. Con el paso de los milenios, sus cuerpos se encogieron y se convirtieron en carne.

Estas criaturas fallecieron mucho antes de que las civilizaciones mortales establecieran su dominio sobre Draenor. Sin embargo, algunas criaturas —como los orcos— descubrieron sus huesos y los emplearon para forjar armas, refugios y amuletos. Según sus creencias, los restos de los gigantes contenían parte de su poder.

A pesar de todo, lo poco que los botani sabían sobre la Fronda Eterna marco profundamente su cultura. Por de pronto, adoraban a los genosaurios como a dioses, pues

los consideraban ecos de los míticos montones de esporas. Los botani también rechazaban la idea del individuo por la creencia de que sus almas individuales formaban parte de un espíritu colectivo común a toda la vida vegetal de Draenor.

Junto a los genosaurios y otras criaturas vegetales, los botani se entregaron a la protección de los bosques y selvas de Draenor, lo que les condujo sin remedio a enfrentarse contra los rompedores.

Durante los siguientes milenios, ambas facciones disputaron batallas esporádicas sin que ningún bando acabara con el otro. Su interminable conflicto pronto definió los límites del mundo y trajo el equilibrio a Draenor. Con el tiempo, los rompedores obtuvieron el control sobre Gorgrond, la Cresta Fuego Glacial, Nagrand y Arak, mientras los primigenios cultivaban la tierra de la Selva de Tanaan, el Mar de Zangar, Farahlon, el Valle Sombraluna y Talador.

LOS DIOSES DE ARAK

El Espíritu de la Vida que saturó el Draenor primordial dio nacimiento a muchas especies de animales, pero casi todas fueron consumidas por la Fronda Eterna y los montones de esporas.

El fin de la Fronda Eterna trajo consigo una nueva oportunidad para la vida animal. Los pedazos de Botaan se convinieron en frondosos bosques vibrantes con el Espíritu de la Vida, cuya energía transformó la tierra y aceleró el desarrollo de nuevas especies.

Las primeras bestias en aparecer fueron criaturas enormes con un poder extraordinario sobre la tierra. Algunas eran afines a la magia natural típica de los botani y otros primigenios, mientras que otras canalizaban las energías elementales de Draenor. Unas pocas, incluso, extraían su poder de las fuerzas de la Luz y el Vacío que permeaban el cosmos más allá del velo de la realidad.

A pesar de sus considerables poderes, los gigantescos animales de Draenor sobrevivían a duras penas. Los botani los empleaban como abono para alimentar la maleza o los infestaban con hongos que los transformaban en esclavos de los primigenios. En otras zonas, en cambio, eran pasto de los gronns y los ogrones. Los animales que mejor prosperaron en el inhóspito Draenor fueron los especímenes alados capaces de surcar los cielos lejos del alcance de los rompedores y los primigenios.

La mayoría de razas aviarias de Draenor se desarrollaron en Arak, una imponente aguja de piedra que se alzaba sobre los frondosos bosques y las florestas costeras. En aquel paraje, tres criaturas de proporciones divinas tomaron forma: la majestuosa Rukhmar, el ave de fuego; el despiadado Sethe, la serpiente alada, y el astuto Anzu, el cuervo.

Cada uno de estos animales era poderoso por derecho propio. El espíritu de Rukhmar disfrutaba de un gran vínculo con la fuerza primordial de la Luz. Esta conexión le permitía invocar llamas encantadas capaces de destruir o nutrir la vida. Sus alas rojizas brillaban con un intenso fuego blanco que nunca llegaba a chamuscarla.

Las alas de Sethe eran cortas y curtidas, y no le permitían volar tan alto como Rukhmar. Sethe era afín a la energía oscura —el Vacío— que perneaba el universo.

Anzu era mucho más pequeño que Rukhmar y Sethe, pero compensaba sus carencias físicas con una inteligencia fuera de lo común. Empujado por su curiosidad innata, Anzu investigó las líneas mágicas que recoman el mundo y descubrió la magia Arcana.

Durante muchos años, estas tres criaturas vivieron aisladas en Arak sobreviviendo a los constantes ataques de los rompedores y los primigenios. Solo Anzu soñaba con un futuro mejor para él y sus compañeros alados.

Anzu propuso a Rukhmar y a Sethe colaborar para transformar Arak en un santuario para pájaros de todas clases. ¿Por qué vivir bajo la opresión de los primitivos rompedores y primigenios cuando podían gobernar ellos mismos su tierra?

Como un solo hombre, Anzu y sus nuevos aliados desterraron a los hijos de la piedra y la raíz de Arak. Con la expulsión de los primigenios y los rompedores, la región se convirtió en un refugio para las criaturas aladas. Mientras, Rukhmar, Sethe y Anzu se erigieron como los guardianes de la tierra y de sus muchas especies.

Rukhmar estableció un fuerte vínculo con los kaliri, los pájaros más hermosos del mundo, y los trataba como si fueran sus propios hijos. Rukhmar y sus kaliri solían posarse en la cúspide de la aguja de Arak para disfrutar del calor de la luz del sol.

A pesar de su nobleza, Rukhmar era arrogante. Se consideraba el epítome de la gracia y la belleza entre las criaturas vivas del mundo. Jamás posaba sus garras en el suelo, pues desdeñaba profundamente a los habitantes de los bosques y sus alrededores.

Anzu cuidaba de la multitud de cuervos menores que vivían en Arak, además de frecuentar el follaje de los bosques que bordeaban la aguja.

Sethe gobernaba a las serpientes aladas menores y vivía con ellas en las oscuras grietas y cavernas de la base de la aguja. Sin embargo, Sethe no trataba a sus discípulos con el respeto que Anzu reservaba a sus cuervos. Como amo de las serpientes de aire, Sethe era cruel y exigente.

La paz parecía haber llegado a Arak, pero la oscuridad se cernía sobre la aguja.

LA MALDICIÓN DE SETHE

Con el paso de los años, Sethe empezó a sentir envidia de Rukhmar. Sus alas palidecían en comparación con las del ave de fuego y le impedían surcar los cielos con majestuosidad. Con mucho esfuerzo, Sethe apenas alcanzaba la cima de la aguja. Estaba condenado a vivir por siempre a la sombra de Rukhmar.

Pero Sethe no estaba dispuesto a aceptar su destino. Soñaba con derrotar a Rukhmar y robarle sus poderes, pero era consciente de que no podía hacerlo solo. Por ello, la serpiente alada solicitó la ayuda de Anzu. Si derrotaban a Rukhmar, Sethe y Anzu serían los dueños del techo del mundo. Los reyes gemelos de Arak.

Sethe asumió que Anzu también envidiaba el poder de Rukhmar. A fin de cuentas, el ave de fuego menospreciaba al cuervo por vivir tan cerca del suelo. Sin embargo, Sethe se equivocaba: Anzu no odiaba a Rukhmar; la adoraba. El cuervo albergaba un secreto afecto por el ave de fuego, aunque no se atrevía a confesar sus sentimientos, pues sabía que Rukhmar jamás lo aceptaría como su igual.

Anzu advirtió a Rukhmar de las intenciones de Sethe. El cuervo y el ave de fuego acordaron colaborar para derrotar a la serpiente alada. El día que Sethe lanzó su ataque, Rukhmar lo estaba esperando.

Para empezar, Rukhmar envolvió a Sethe en su ira ardiente y convirtió sus alas en cenizas. Cuando la serpiente alada se precipitó hacia el suelo, Anzu cayó sobre él y le arrancó los ojos. Con su último aliento, Sethe decidió vengarse de Rukhmar y Anzu convocando una terrible maldición en su propio cuerpo y en su sangre.

La maldición se derramó de su cadáver sobre la misma tierra.

Temiendo que la maldición destruyera Arak, Anzu devoró los restos de Sethe y contuvo la energía oscura de la serpiente alada en su interior. La maldición retorció el alma y la carne del cuervo, provocándole un intenso tormento a medida que su cuerpo se deformaba y se marchitaba, privándole para siempre de la capacidad de volar.

A pesar de todo, Anzu consiguió contener la maldición. Una pequeña parte de la sangre de Sethe se le escapó y corrompió el punto de impacto del cuerpo de la serpiente alada, pero no se expandió. Esta sombría región recibiría más tarde el nombre de Cuenca de Sethekk. Anzu no podía soportar la idea de que Rukhmar vislumbrara su nuevo aspecto. Si antes no lo consideraba digno de ella, la aberración en la que se había convertido no conseguiría

más que asquearla. Anzu desapareció en la profundidad de los bosques y decidió ignorar las llamadas de Rukhmar.

Aunque la maldición de Sethe debilitó a Anzu, también le concedió nuevos poderes. Cuando consumió el cuerpo de la serpiente alada, Anzu obtuvo el dominio de la magia oscura. A medida que se familiarizaba con sus nuevas habilidades, Anzu envolvió su cuerpo en un reino de sombras que le ocultaría por siempre de Rukhmar.

Rukhmar busco a Anzu durante largo tiempo, pero al final se rindió. Aunque quería honrar el noble sacrificio de Anzu, la oscura maldición que amenazaba su hogar la aterrorizaba. Rukhmar alzó el vuelo y abandonó Arak para asentarse en el pico más alto de Gorgrond.

Rukhmar decidió agradecer el sacrificio a Anzu creando una nueva raza en honor al cuervo. Empleando parte de su energía vital, el ave de fuego transformó a algunos de sus kaliri en unas criaturas aladas conocidas como los arakkoa, o “herederos de Arak”. Estos seres combinaban la majestuosidad y la gracia de Rukhmar con la inteligencia y astucia de Anzu.



HORLEY

La intención de Rukhmar siempre fue que los arakkoa regresaran a Arak, pero no todavía. La maldición de Sethe aún perduraba y el pájaro de fuego no deseaba que sus nuevos hijos sufrieran por ella. En cuanto maduraran como raza y su sabiduría se asentara, Rukhmar los guiaría de vuelta a su hogar ancestral.

Sin embargo, Rukhmar temía no vivir el tiempo suficiente para ello. El ave de fuego consumió gran parte de su propia esencia vital para crear a los arakkoa y ya nunca sería la misma de antes. Rukhmar sabía que ahora envejecería y con el tiempo, fallecería.

Pero antes de ello, estaba decidida a proteger y auspiciar la cultura de los arakkoa.

EL ALBOR DE LOS APICES

3000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Durante muchas generaciones, Rukhmar observó el desarrollo de los arakkoa desde la lejanía, comulgando solo ocasionalmente con la especie alada. Les contó la historia de Arak, de la maldad de Sethe y de la nobleza de Anzu. Rukhmar también enseñó a los arakkoa los principios más básicos del poder de la Luz.

Los arakkoa eran rápidos aprendices. Pronto adquirieron un dominio rudimentario de la Luz que les permitió convertirse en grandes sanadores y videntes. Muchas de sus costumbres primitivas se basaban en el culto a Rukhmar, a la que adoraban como diosa del Sol y fuente de su poder sobre la Luz.

Los arakkoa, sin embargo, no se contentaban con los poderes de la Luz. Gracias a las enseñanzas de Rukhmar, los arakkoa veneraban a Anzu tanto como a su diosa del sol. Muchos arakkoa descubrieron la magia arcana y se convirtieron en extraordinarios hechiceros.

A medida que los arakkoa prosperaban, Rukhmar sentía como la vida se le escapaba. Comulgó una última vez con sus hijos para instarlos a reclamar Arak. Rukhmar alzó el vuelo y emprendió rumbo hacia el sur seguida por los arakkoa. Nada más alcanzar Arak, Rukhmar exhaló su último suspiro y las llamas consumieron su cuerpo. El ave de fuego ardió como un segundo sol en el cielo.

Los arakkoa vieron el fallecimiento de Rukhmar como una señal de su propia ascendencia y juraron establecer una gran civilización en Arak para honrar su memoria. Una civilización

que ensombreciera a las demás culturas de Draenor con la luz de su conocimiento y de su poder, que resplandecería en el cielo como el fuego de Rukhmar.

Los arakkoa tomaron el nombre de ápices y reclamaron las cotas más altas de la aguja de Arak. La madera y los metales que obtenían de los bosques y montaña circundantes les permitieron erigir inmensas y resplandecientes estructuras alrededor de su nuevo hogar. Empleando su dominio de la magia, los ápices también crearon unos enormes faros infundidos con llamas encantadas que colgaron a lo largo de la aguja.

Siguiendo las leyendas de Anzu y su noble sacrificio, los hechiceros arakkoa investigaron la Cuenca de Sethekk para estudiar meticulosamente el estanque de energía maldita. Así fue como descubrieron los misterios de la magia de las Sombras. Estos hechiceros, además, adquirieron la sorprendente habilidad de combinar su conocimiento de las artes arcanas con los poderes oscuros de la Cuenca de Sethekk.

Los ápices abrazaron la Luz y el Vacío con la creencia de que ambos formaban parte natural de la vida y fundaron dos facciones especializadas respectivamente en cada una de las vertientes. Los Anhar experimentaban con las artes de la magia sagrada, mientras que la orden de los Skalax se dedicaba al estudio de la magia arcana y la magia de las Sombras. Ambos grupos ocupaban los más altos escalafones de la sociedad ápice, compartiendo prestigio e influencia a partes iguales.

Los arakkoa establecieron su dominio sobre Arak y se lanzaron a explorar el mundo. No eran expansionistas, pero sí curiosos. Establecieron puestos avanzados por todo Draenor para observar la flora y fauna locales. Los arakkoa estudiaron los límites de los bosques y cartografiaron las gigantescas cordilleras que atravesaban el mundo. Fue entonces cuando, anonadados, constataron que muchos de estos lugares eran en realidad los restos de las gigantescas criaturas que antaño caminaron sobre Draenor.

Gracias a las historias transmitidas por Rukhmar, los ápices sabían que los primigenios y los rompedores descendían de los gigantes primordiales. Los arakkoa contemplaban sus incesantes enfrentamientos con una mezcla de fascinación y compasión, pero nunca intervinieron. Como hijos de Rukhmar, los arakkoa heredaron parte de su arrogancia y consideraban indigno inmiscuirse en las vidas de las razas naturales.

LOS HERALDOS DE LA FRONDA ETERNA

2000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

El ascenso de los arakkoa no pasó desapercibido a ojos de las demás criaturas de Draenor.

En las cercanías de Arak, el espeso bosque de Talador rebosaba de primigenios, siendo el antárbol conocido como Gnarlgar uno de los más poderosos. Al igual que Rukhmar y sus hermanos, este árbol viviente de gran inteligencia apareció tras la destrucción de Botaan. Gnarlgar poseía un enorme poder sobre la magia de la naturaleza y sobre el Espíritu de la Vida que fluía por todas las plantas.

Gnarlgar también era el depositario de un gran conocimiento sobre el pasado de Draenor. Gracias a los genosaurios, el antárbol supo de la Fronda Eterna, de los montones de esporas y de la conciencia compartida que antaño mantenía unidos a los bosques y las selvas.

Durante milenios, Gnarlgar recorrió el mundo sobre la maraña de raíces que conformaban sus piernas. Empleando la magia, el antárbol empoderó a otros primigenios en su guerra contra los rompedores mientras incrementaba su propia energía y aprendía a influenciar las mentes de sus compañeros vegetales. Poco tiempo después, el antárbol adquirió la habilidad de manipular a otros primigenios y guiar sus actos.

Gnarlgar consideraba a los botani como los primigenios más prometedores de Draenor. Si los cultivaba adecuadamente, el antárbol sabía que se convertirían en un ejército de extraordinario poder. Gnarlgar se convirtió en el guardián de los botani y refinó su cultura. El antárbol les mostró la verdad sobre los montones de esporas y los instigó a, un día, devolver la Fronda Eterna a su antigua gloria.

Los botani estaban repartidos por todo Draenor. Sin embargo, los botani de Talador eran los más numerosos y avanzados, por lo que se convirtieron en el corazón de la cultura de su raza.

Gnarlgar enseñó a los botani de Talador nuevas aplicaciones de la magia de la naturaleza. Los botani escarbaron estanques repletos de poderosas energías de la naturaleza que les permitían transferir los espíritus de los genosaurios caídos a nuevos cuerpos.

Mientras los botani se centraban en combatir a los rompedores, Gnarlgar descubrió a los ápices. Su civilización era una afrenta a la misma naturaleza, una monstruosidad artificial

que no pertenecía a este mundo. Y aún peor, los arakkoa arrasaban con la naturaleza y talaban bosques enteros para construir sus ciudades y templos antinaturales.

Gnarlgar era consciente de que estos arakkoa eran mucho más peligrosos que los rompedores. Su devastadora magia incineraba junglas enteras o las inundaba de energía sombría. Gnarlgar estaba convencido de que, a menos que alguien lo evitara, los arakkoa pronto conquistarían Draenor entero.

El antárbol no estaba dispuesto a permitirlo. Gnarlgar abandonó Talador en busca de una reliquia de la era primordial que sirviera de arma contra los ápices. Con el tiempo, el antárbol encontró uno de los pocos pedazos de Botaan intactos que aún quedaban: una gigantesca raíz fosilizada.

Gnarlgar regresó a Talador, congregó a los botani y proclamó que la resurrección de la Fronda Eterna requería de la destrucción de la blasfema civilización de los ápices.

Entonces, el antárbol mostró la raíz de Botaan y explicó a los botani que la emplearía para crear un nuevo montón de esporas más grande incluso que sus predecesores. La monstruosa criatura encabezaría los ejércitos de los primigenios y juntos expulsarían a los ápices de su arrogante aguja.

Gnarlgar plantó la raíz en la tierra de Talador y la cultivó mediante un brutal ritual. Miles de botani se sacrificaron voluntariamente para que el antárbol traspasara sus espíritus a la raíz. Poco a poco, hojas y ramas emergieron de la tierra, convirtiéndose lentamente en una colina de espesas zarzas y coriáceos helechos. Gnarlgar bautizó al incipiente montón de esporas con el nombre de Taala.

A medida que Taala tomaba forma, los primigenios se preparaban para la guerra. Los botani despertaron a nuevos genosaurios de sus estanques de nacimiento y Gnarlgar concedió inteligencia y voluntad propia a miles de árboles al canalizar el Espíritu de la Vida a través del bosque.

Estos árboles, que recibirían el nombre de nudosos, se desraizaron y caminaron junto a su creador. Gnarlgar encantó sus troncos y ramas para que resistieran las llamas y hechizos oscuros de los arakkoa. Los nudosos formarían la primera línea de su ejército.

Decenas de miles de primigenios imbuidos de magia de la naturaleza y envueltos en armaduras de espinas se congregaron en Talador para aguardar el despertar de Taala y ser testigos del nacimiento del nuevo montón de esporas.

EL NACIMIENTO DE TAALA

Al principio, los ápicos ignoraron el alzamiento de Talador, creyéndolo parte de la guerra entre rompedores y primigenios. Sin embargo, los bosques circundantes a Arak pronto se volvieron más espesos. Las vainas reptaban hacia la aguja plantando semillas que se convenían en árboles a una velocidad asombrosa. A medida que la maleza trepaba por la aguja, los Anhar y los Skalax ordenaron investigar Talador. Muy pocos exploradores regresaron de la misión y los pocos que sobrevivieron traían noticias terribles.

Los árboles cobraban vida y miles de botani y genosaurios se preparaban para la batalla. A pesar de todo, el mayor descubrimiento fue la existencia de la monstruosa criatura que se gestaba en el centro de Talador. Los exploradores arakkoa informaron de que ya superaba en tamaño a un genosaurio.

Por lo que sabían de la Fronda Eterna, los ápicos temían que la criatura creciera hasta transformarse en uno de los gigantes que dieron forma al mundo. Si semejante monstruosidad despertaba, aniquilaría a los arakkoa y traería la devastación a todo Draenor.

Los líderes de los Anhar y los Skalax no tenían otra opción que actuar. La supervivencia de su raza dependía de ello.

Ambas órdenes movilizaron a los ápicos y formaron rápidamente un ejército invasor que contaba mayoritariamente con sacerdotes Anhar y hechiceros Skalax. Los arakkoa invadieron los cielos de Talador guiados por los líderes Anhar y Skalax. Los asaltantes ignoraron a los primigenios que se cruzaban en su camino y se centraron en destruir a la criatura que tomaba forma en el centro de bosque.

Los ápicos encontraron a Taala en las lóbregas profundidades de Talador, donde se enfrentaron en sangrienta batalla contra las huestes de los primigenios. Los sacerdotes Anhar atravesaron la espesura con sus filos de llamas encantadas mientras los hechiceros Skalax debilitaban a sus enemigos cargándolos de maldiciones. Sin embargo, y a pesar de los poderes a su alcance, los arakkoa no conseguían doblegar a los primigenios.

Gnarlgar entró en trance. El antárbol entró en contacto con la mente de los primigenios y empezó a controlar sus movimientos. Las vainas y las ramas atacaron a los ápicos de forma perfectamente coordinada. Los arakkoa se vieron superados y pronto alzaron de nuevo el vuelo hacia el cielo.

La derrota sumió a las órdenes Anhar y Skalax en una profunda crisis. Los arakkoa habían perdido a casi la mitad de sus efectivos en la batalla; necesitaban desesperadamente una estrategia con la que derrotar a los primigenios.

La orden de los Anhar propuso una solución. Sus sacerdotes habían ideado una nueva e ingeniosa arma conocida como el Aliento de Rukhmar. Este mecanismo que canalizaba la energía del sol conferiría a los arakkoa un poder destructivo inimaginable. Los artesanos Anhar se pusieron rápidamente a construir el artefacto en el punto más alto de la aguja.



H.I.D

Al mismo tiempo, Gnarlgar aceleraba el crecimiento de Taala. El antárbol sabía que el momento de atacar a los arakkoa había llegado, antes de que se reagruparan y recompusieran sus defensas. Gnarlgar ordenó sacrificar a más botani y transfirió sus espíritus a las venas del montón de esporas.

Finalmente, Taala despertó. Gigantescas hojas se desplegaron a su alrededor mientras el montón de esporas se alzaba sobre el follaje del bosque. La monstruosa criatura de piel espinosa dio su primer paso y las junglas retumbaron con asombro.

Gnarlgar entró de nuevo en trance y estableció contacto con la mente de Taala y los demás primigenios. Siguiendo las órdenes de Gnarlgar, el ejército marchó hacia la aguja.

EL ALIENTO DE RUKHMAR

Los ápices vislumbraron a las huestes de los primigenios avanzar en la lejanía junto a la silueta del montón de esporas. El arma aún no estaba terminada y los Anhar no conseguirían acabarla antes de que sus enemigos alcanzaran la aguja. Los arakkoa estaban condenados.

Sin embargo, un pequeño contingente de valientes hechiceros Skalax decidió tomar cartas en el asunto. Se presentaron voluntarios para distraer a los primigenios y permitir que sus aliados Anhar completaran el Aliento de Rukhmar. Durante la derrota en Talador, estos hechiceros descubrieron a Gnarlgar y supieron del poder del antárbol para guiar los movimientos de los botani y otras criaturas. Si conseguían asesinar al líder de los primigenios, los hechiceros Skalax asestarían un golpe terrible al enemigo.

Envueltos en sombras para evitar al ejército primigenio, los Skalax se adentraron en Talador. Sin que nadie advirtiera su presencia, los hechiceros avanzaron hasta encontrar a Gnarlgar.

Justo antes de que los hechiceros lanzaran su ataque, Gnarlgar percibió su presencia. El enfurecido antárbol salió de su trance y acabó rápidamente con los Skalax, pero no antes de que los hechiceros descargaran sus poderes oscuros contra la criatura.

Una maldición hizo mella en Gnarlgar. La rabiosa podredumbre se extendió por las hojas y raíces del antárbol. Gnarlgar se marchitó hasta convertirse en un cascarón ennegrecido y cayó junto a los cadáveres de sus asesinos.

La muerte de Gnarlgar quebrantó la unidad de los primigenios, mientras la confusión hacía presa de Taala y sus hermanos. Los primigenios detuvieron su avance, pero pronto reanudaron la marcha hacia Arak.

Destruir a Gnarlgar solo consiguió retrasar a los primigenios, pero fue suficiente para que los sacerdotes arakkoa terminaran su obra. En cuanto Taala alcanzó la aguja, los Anhar activaron su arma.

Un violento temblor hizo retumbar la aguja con las intensas energías que rugían desde el Aliento de Rukhmar. Un rayo de fuego blanco emergió del mecanismo y atravesó el pecho de Taala. El arma de los Anhar redujo el montón de esporas a una nube de ascuas y cenizas.

Seguidamente, los Anhar canalizaron su furia hacia el resto de los primigenios. El Aliento de Rukhmar atravesó las filas de los botani, los nudosos y los genosaurios, incinerando a miles de primigenios en un abrir y cerrar de ojos. Los pocos primigenios supervivientes huyeron de vuelta a Talador, aterrorizados.

Los Anhar no tuvieron piedad. Bañaron con fuego a los primigenios en retirada y calcinaron los bosques de las faldas de Arak. Para cuando los arakkoa cesaron su ataque, la tierra ennegrecida y las raíces humeantes se extendían desde la aguja hasta donde alcanzaba la vista.

La victoria de los ápices acabó para siempre con el poder de la naturaleza. La Fronda Eterna ya jamás regresaría. Draenor se abría a una nueva era dorada de la civilización mortal.

LA CAÍDA DE LOS ÁPICES

1200 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Siglos después de erradicar la Fronda Eterna, los ápices prosperaron hasta convertirse en un imperio ampliamente poblado. Los eruditos arakkoa se consideraban la cúspide del mundo, una civilización que ni siquiera los primigenios más poderosos habían logrado doblegar.

Con nada que amenazara su existencia, los ápices se dedicaron al estudio de la ciencia y la magia. El conocimiento se convirtió en el bien máspreciado de su cultura. Las órdenes de los Anhar y los Skalax, convertidas en guardianes de la sabiduría de los arakkoa, se

encargaban de catalogar la historia, el estudio de la magia y la información sobre el mundo y sus numerosas criaturas.

En vez de conservar su conocimiento en tomos o pergaminos, los ápicos desarrollaron un nuevo sistema. Combinando su magia, los sacerdotes Anhar y los hechiceros Skalax crearon unos dispositivos de almacenamiento cristalinos: con solo tocar uno de estos cristales, un arakkoa adquiriría el conocimiento almacenado en él. Incluso podían experimentar los recuerdos del creador del cristal.

Los ápicos emplearon su magia para concebir constructos mecánicos capaces de cumplir con su voluntad. Los arakkoa ya eran famosos por su arrogancia, y la victoria sobre la Fronda Eterna no hizo más que acrecentarla. Los arakkoa, de hecho, consideraban que las criaturas que caminaban sobre el suelo eran impuras. Por ello, los ápicos empleaban sus constructos para extraer metales de las rocas y recursos de la tierra.

La religión definía el día a día de los ápicos. Los sacerdotes Anhar construyeron un reluciente templo del sol alrededor del mecanismo que aniquiló a Taala. Miles de arakkoa se reunían cada año en el templo para conmemorar la victoria de los ápicos y para honrar a Rukhmar.

Otros arakkoa visitaban altares grabados en la roca de la falda de la aguja. Allí, los hechiceros Skalax realizan rituales para honrar al dios cuervo, Anzu, y su antiguo sacrificio.

Todo apuntaba a que la cultura de los ápicos continuaría prosperando, pero no fue así. Los órdenes de los Anhar y los Skalax desarrollaron una amarga rivalidad por obtener el favor de las masas populares.



-  Rompedores
-  Primigenios
-  Apices



Los Anhar sabían que gobernar a su raza implicaba controlar el conocimiento. El archisacerdote Velthreek, líder de la orden, ordenó a sus seguidores reunir cuantos cristales pudieran. Durante años, los Anhar desarrollaron esta actividad en secreto, acaparando cristales en su templo del sol situado en lo más alto de la aguja.

Sin embargo, los Skalax y su líder, el archihechicero Salavass, descubrieron el plan de los Anhar. Los Skalax creían que el conocimiento era un derecho básico de todos los arakkoa. Salavass exigió la entrega inmediata de los cristales guardados en el templo del sol.

Velthreek ignoró sus palabras y declaró a los Anhar como únicos gobernantes de los ápices. La orden controlaría a su discreción el acceso a los cristales. Además, Velthreek proclamó que él y los Anhar eran la personificación viviente de la propia Rukhmar. Por tanto, las enseñanzas de la orden eran el único camino que los arakkoa podían seguir para obtener el favor de la diosa del sol.

Pero Salavass era un arakkoa de lo más astuto y predijo el fin de su orden si no tomaba cartas en el asunto. Si no intervenía, los Skalax serían marginados por la sociedad y perderían poco a poco toda su influencia. El archihechicero reunió a sus seguidores y atacó el templo del sol. Si los Anhar se negaban a compartir los cristales, los Skalax se los arrebatarían por la fuerza.

Una terrible batalla se desató a las puertas del templo del sol y pronto se extendió por los niveles inferiores de la aguja. Algunos arakkoa se aliaron con los Anhar; otros con los Skalax. Durante meses, la guerra civil azotó hasta el último rincón de la civilización de los ápices. Ansiosos por desatascar la situación, los Anhar decidieron recurrir al Aliento de Rukhmar. Activaron la gigantesca arma y se prepararon para incinerar a los Skalax y a sus seguidores.

Salavass sabía que los Skalax estaban condenados si los Anhar empleaban el Aliento de Rukhmar, pero no tenía intención de rendirse. Salavass reunió a un grupo de sus hechiceros más allegados y asaltó la cima de la aguja. Juntos atravesaron las filas de los centinelas Anhar hasta alcanzar el Aliento de Rukhmar.

Mientras los Anhar masacraban a los intrusos, Salavass lanzó un hechizo para desestabilizar el Aliento de Rukhmar, pero el resultado fue catastrófico.

El mecanismo explotó de tal manera que aniquiló instantáneamente a la mayoría de los arakkoa de la aguja y arrasó la región. Cuando el resplandor de la deflagración se apagó, solo quedó la oscuridad.

La explosión convirtió la aguja de Arak en un conjunto de pequeñas torres de piedra rodeadas por un erial yermo y abrasado que con el tiempo recibirían el nombre de Agujas de Arak. Transcurrieron generaciones hasta que la vida regresó a esta tierra, pero los supervivientes arakkoa tardaron aún más en recuperarse.

La sociedad de los ápices había desaparecido. Sin embargo, sus cenizas dieron nacimiento a nuevas culturas.

LA RESURRECCION DE RUKHMAR

Durante la época de mayor esplendor de la cultura de los ápices, un pequeño grupo de sacerdotes Anhar buscó los restos de Rukhmar y encontraron sus huesos calcinados cerca de la aguja. Empleando su magia, los sacerdotes trataron de resucitar al gran pájaro. Los Anhar tuvieron éxito, pero solo parcialmente. La nueva Rukhmar solo poseía una brizna del poder y la inteligencia de la deidad original, lo que no impidió que los ápices la adoraran como a su diosa resucitada. Además, los Anhar imbuyeron a su creación con poderes de la Luz que confirieron al pájaro una longevidad extraordinaria. Durante milenios, la nueva Rukhmar surcó los cielos de Draenor.

CAPÍTULO II
**HIJOS DE
PIEDRA**



PETER LEE 16

CAPÍTULO II

HIJOS DE PIEDRA

EL LINAJE DE GROND

1200 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Durante sus años de mayor esplendor, el imperio de los ápices extinguió para siempre el poder de la Fronda Eterna. Esto permitió a otras razas prosperar sin el peligro de que los primigenios aniquilaran sus civilizaciones embrionarias. Los arakkoa apenas se cruzaban con estas nuevas razas, pues no compartían ni el territorio ni los recursos. Aunque los arakkoa eran los dueños del cielo, los habitantes de la superficie no tenían motivo para temerles.

Sin embargo, los descendientes de Grond no eran precisamente pacíficos.

En los tiempos de la desaparición de la civilización de los arakkoa, los hijos de la piedra se habían multiplicado y ocupaban el mundo entero. Unos pocos gronns, los enormes gigantes más altos que los propios bosques, aún vagaban por el mundo. Vivían en solitario, pues ninguna región de Draenor disponía de los recursos necesarios para sostener a múltiples gronns. Además, cuando dos de ellos se encontraban solían combatir hasta la muerte por el territorio.

Otras criaturas más pequeñas que los gronns se unieron para formar sociedades rudimentarias. Los ogrones, a pesar de su brutalidad y crueldad, pronto aprendieron el valor del trabajo en equipo: unidos conquistaban a sus enemigos, mientras que el aislamiento conducía a la derrota y a la muerte. Estas primeras tribus guerreaban constantemente entre ellas. Los ogrones eran seres orgullosos y toda ofensa se dirimía con sangre. Los ogrones ignoraban a las demás razas del mundo... a menos que les sirvieran como esclavos o como comida.

Ni siquiera las razas que compartían linaje con los ogrones se salvaban de su furia. Los ogros y los orcos pronto aprendieron a no llamar la atención de los ogrones. El mejor destino que aguardaba a los clanes ogros conquistados por los ogrones, era servir como

carne de cañón en la guerra contra otras tribus. Los ogros enfermos, débiles o ancianos eran sacrificados para apaciguar a los gronns y evitar sus incursiones en territorio ogron.

Los orcos, los más pequeños de los descendientes de Grond, se mantenían muy, muy lejos de las tierras ogron. El mayor asentamiento orco de la época se encontraba en las entrañas de una gigantesca red de cavernas subterráneas situadas bajo Gorgrond. A pesar del carácter inhóspito de la región, los orcos preferían una existencia frugal, pero libre a los horrores de la vida como esclavos de los ogrones.

EL IMPERIO GORIANO

1000 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

En los siglos posteriores a la destrucción de la civilización de los ápices, los hechiceros y sacerdotes arakkoa se dispersaron por el mundo llevando consigo muchas de las codiciadas esquirlas de cristal de su raza.

Pequeños conclave de arakkoa Skalax se lanzaron a la búsqueda de estos pequeños retazos de conocimiento y poder. Aunque algunos ansiaban la gloria personal, otros deseaban preservar las maravillas de su extinto pueblo, llegando incluso a creer que si reunían suficiente conocimiento y poder auspiciarían una nueva era dorada de la civilización arakkoa.

El líder de los Skalax, Yonzi, descubrió que existían unos enormes repositorios de conocimiento enterrados bajo las ruinas de un asentamiento costero de los ápices en Talador, ahora territorio ogron. Las negociaciones y los intentos de soborno terminaron en un baño de sangre; a pesar de su limitada inteligencia, los fornidos ogrones eran grandes luchadores. Los arakkoa se retiraron y aguardaron su momento.

Yonzi y sus seguidores espionaron a la tribu ogron desde el cielo buscando la forma de doblegar a esos salvajes y pronto encontraron un resquicio: los esclavos de los ogrones. Aunque no eran tan poderosos como sus brutales amos, los ogros eran más inteligentes. Además, albergaban una inmensa rabia hacia los ogrones. Solo el miedo les impedía rebelarse.

Los hechiceros arakkoa contactaron en secreto con los ogros y les instruyeron en las artes arcanas. Los esclavos eran excelentes aprendices; a fin de cuentas, como descendientes lejanos de Grond, una criatura creada por el titán Aggramar, disfrutaban de una afinidad natural con lo arcano. Los Skalax se llevaron una agradable sorpresa: nunca habían visto desarrollar técnicas de hechicería con tan poco esfuerzo. Gracias a la afinidad natural de los ogros con la tierra, su magia arcana les permitía moldear y doblegar la roca a voluntad.

El ogro Gog fue uno de los primeros de su raza en dominar este nuevo poder. Los Skalax consideraban a Gog el líder ideal para instigar una revuelta a gran escala. Imbuido con nuevos poderes, Gog se dispuso a combatir... pero no contra los ogrones. Gog tenía un objetivo mucho más importante en mente: los gronns, unos gigantescos depredadores que los ogros temían y adoraban como a dioses.

Incluso los arakkoa se vieron sorprendidos por su ambición, pero no pudieron oponerse a los resultados. Gog abatió a un gronn con sus propias manos y el relato de su sanguinaria proeza corrió como la pólvora entre los ogros. Entonces mató a otro. Y a otro. Para cuando derrotó a su quinto gronn, los susurros sobre sus hazañas alcanzaban casi todos los asentamientos de los ogros. Los ogros veían a los gronns como monstruosidades gigantescas de tamaño y poder parejos a los de un dios. Nadie podía matarlos, y menos un ogro. Al menos eso creían los esclavos... hasta entonces.

Las gestas de Gog desmintieron esas creencias. Si los ogros podían acabar con un gronn, ¿por qué debían temer a los ogrones?

Cuando “Gog el Matagronns” regresó junto a su pueblo, no necesitó incitar a los esclavos a la revuelta. Los ogros se rebelaron contra sus amos ogrones, desencadenando una sangrienta guerra que provocó terribles bajas en ambos bandos. Mientras, los arakkoa observaban pacientemente desde la lejanía, ansiosos por hacerse con los preciados cristales del asentamiento ogron.

Al final, casi todas las tribus ogron cayeron ante sus esclavos. Los ogros, armados con su sed de venganza y sus recién adquiridos poderes arcanos, superaron ampliamente a los ogrones. De hecho, los pocos ogrones que se salvaron de la masacre huyeron a la desesperada y se dispersaron por el mundo.

Con los ogros libres de las cadenas de la esclavitud, los hechiceros Skalax se adentraron rápidamente en la ciudad para encontrar las reliquias y artefactos de los ápices, pero Gog el Matagronns les cortó el paso. Como buen hechicero, Gog no estaba dispuesto a desprenderse de ninguna fuente de poder. Los ogros habían pagado la conquista con su sangre. Gog se autoproclamó “Gorgog” (Rey Gog) y soberano de la ciudad, a la que rebautizó como Goría o “Trono del Rey”. Seguidamente, Gog ordenó a Yonzi y a sus seguidores Skalax abandonar la región bajo pena de muerte.

Los arakkoa huyeron pero no tardaron en regresar. El comportamiento de Gog enfureció tanto a Yonzi y a los suyos que decidieron conquistar el territorio por la fuerza. En plena noche, los hechiceros arakkoa atacaron la frágil ciudad de Goría. Gog y sus arcanistas contraatacaron apoyados por las incontables legiones de ogros liberados que adoraban a Gog como su salvador. El rey derrotó a los arakkoa y capturó a Yonzi. La muerte del líder de los Skalax no fue rápida.

Los relatos de la terrible muerte de Yonzi a manos de Gog se extendieron por todo el mundo. Después de aquello, y a pesar de los supuestos cristales de los ápices ocultos, los arakkoa no se atrevieron a lanzar nuevas incursiones en territorio ogro.

El Imperio Goriano se expandió con las generaciones. Aunque los ogros no eran conquistadores natos, amplias franjas de tierra caían bajo su dominio. Los gronns y ogrones itinerantes eran cazados por doquier para dar paso a nuevos asentamientos. Los ogros erigieron nuevas ciudades en todos los continentes, las más grandes de las cuales eran Ogrópolis, situada al oeste de Nagrand, y Bastión Bladespire, en la Cresta Fuego Glacial. Estas dos ciudades se convirtieron en puestos avanzados militarizados dedicados a expandir sin descanso las fronteras del imperio ogro, tanto que los ogros establecieron una avanzada ruta comercial por tierra y mar que conectaba Gorio con las dos distantes fortalezas.

Gorio continuó como capital del imperio y centro de las enseñanzas de las artes arcanas. Los ogros, además, codiciaban el conocimiento de los arakkoa, por lo que los cristales de los ápices se convirtieron en objetos muy preciados.

No obstante, la hechicería de los ogros y su exposición a la magia arcana pura tuvo inesperados efectos secundarios. Aunque se trataba de casos muy poco comunes, algunos niños nacían con dos cabezas. Los ogros pronto descubrieron que estos niños eran hechiceros natos de gran poder y su aspecto pasó a ser un buen presagio. Con el tiempo, los arcanistas de Gorio aprendieron a replicar este fenómeno y consiguieron que algunos ogros normales desarrollaran una segunda cabeza, con el consiguiente incremento de inteligencia y aptitudes mágicas.

LA FORMACIÓN DE LOS CLANES ORCOS

800 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

La revuelta de los ogros alteró drásticamente la jerarquía de la supervivencia de Draenor. Al romper la hegemonía de los ogrones y los gronns, el Imperio Goriano eliminó al mayor enemigo de los orcos de Gorgrond. Libres de sus cavernas subterráneas, los orcos establecieron asentamientos permanentes en la superficie por primera vez en generaciones.

La población de los orcos se disparó, tanto que la sobrepoblación pronto supuso un problema y la caza discriminada casi extinguió a los pocos animales de Gorgrond. Las tensiones entre las familias crecían pero, antes de convertirse en guerras abiertas, muchos

orcos emigraban de la región. Aunque no ansiaban una existencia cómoda, pues los años de vida subterránea les confirieron gran fuerza y resistencia, necesitaban nuevas tierras en las que establecerse.

Poco a poco, los orcos que permanecieron en Gorgrond se dividieron en distintos clanes: Blackrock, Laughing Skull, Lightning's Blade y Dragonmaw. El clan Blackrock controlaba gran parte de Gorgrond. Vivían en sus cavernas ancestrales estudiando la tierra y ampliando sus conocimientos sobre metalurgia y herrería. El preciado mena Blackrock presente en la zona era difícil de extraer y moldear, pero en cuanto aprendieron sus secretos, los orcos lo emplearon para forjar increíbles armas y herramientas. Pronto, las armas del clan Blackrock se hicieron famosas por su resistencia y fiabilidad.

Los orcos que migraron al este se asentaron en las frondosas junglas de Tanaan, una región repleta de primigenios y por tanto extremadamente peligrosa, algo que los orcos no tardarían en comprobar. Aunque la caza era abundante, la jungla albergaba multitud de plantas y animales venenosos; un simple error entrañaba una muerte lenta y agónica. Eran comunes las historias sobre poderosos orcos paralizados por el mordisco de una serpiente, para luego desaparecer en la maleza arrastrados por criaturas desconocidas. Además, ciertas cavernas y grietas parecían vibrar con un siniestro poder. Algunos de los orcos que comulgaban con esta esencia oscura encontraban la gloria. Otros hallaban la locura.

Los orcos de Tanaan adoptaron un pensamiento salvaje y supersticioso. Los orcos que conservaron un ápice de cordura se unieron en el clan Bleeding Hollow. Aquellos que sucumbieron a los impulsos oscuros de la naturaleza fueron exiliados y con el tiempo formaron un segundo clan más pequeño, los Bonechewer, famosos por su tendencia a recurrir al canibalismo en tiempos difíciles. Los dos clanes nunca fueron aliados pero raras veces guerreaban entre ellos; la selva era un enemigo lo bastante peligroso para ambos.

Los orcos que partieron hacia el oeste de Gorgrond se asentaron en la lóbrega y helada Cresta Fuego Glacial, conocida por sus brutales inviernos y su actividad volcánica. Algunos orcos decidieron adaptarse al entorno: dos clanes, los Frostwolf y los Whiteclaw, aprendieron a cazar junto a los lobos autóctonos de la región. Estos orcos incluso establecieron vínculos con los lobos y los entrenaron para el combate. Otros orcos, en cambio, se decantaron por someter la tierra. Los Thunderlord vagaban por las gélidas llanuras en grandes manadas cazando terribles gronns. Una sola presa les proporcionaba alimento para semanas, pero cuando la caza fracasaba, los orcos experimentaban grandes penurias.

Los orcos que se aventuraron hacia el sur encontraron la fértil y rica tierra de Talador. Tres clanes se asentaron en las montañas y llanuras de la región: los Burning Blade, los Redwalker y los Bladewind.

Un cuarto clan emigró más al sudoeste, hacia las grandes llanuras de Nagrand. Los orcos de este clan, conocidos como los Warsong, eran nómadas que recorrían las praderas sin establecerse en ningún lugar más de unos meses. Los Warsong se veían obligados a repeler constantemente al Imperio Goriano para mantener su presencia en Nagrand. Algunas generaciones de los Warsong prosperaron más que otras. A pesar de la potencia del clan en combate, a menudo sus guerreros provocaban demasiado a los ogros con consecuencias más que desastrosas.

EL CLAN DRAGONMAW

En el idioma de los orcos, el clan Dragonmaw recibe el nombre de Nelghor-shomash o “Grito de las Bestias”. El clan se ganó el nombre tras domesticara los fieros rylaks, unos depredadores alados naturales de los alrededores de Gorgrond. Los Dragonmaw los llamaban afectuosamente nelghor, o “bestias leales”. Más tarde, cuando el clan descubrió a los dragones de Azeroth, los definieron empleando el mismo término. Con el tiempo todos los orcos se referirían a los dragones como nelghor. Aunque el clan Dragonmaw jamás cambió de nombre, su significado varió sensiblemente.

TERRITORIOS ORCOS



*Bastión
Aguja del Filo*

CLAN FROSTWOLF

CLAN WHITECLAW

CLAN
THUNDERLORD

CLAN BLACKROCK

CLAN LIGHTNING'S
BLADE

CLAN LAUGHING SKULL

Trono de los Elementos

CLAN
DRAGONMAW

CLAN BONECHEWER

Ogrópolis

CLAN WARSONG

Goria

CLAN BLADEWIND

CLAN BLEEDING HOLLOW

CLAN BURNING BLADE

CLAN REDWALKER

Trecho Celestial

CLAN
SHADOWMOON

Al sudeste, otro clan surgió en el Valle Sombraluna. Estos orcos habitaban lejos de los grandes asentamientos gorianos, por lo que vivían en una relativa paz. El clan Shadowmoon desarrolló un aprecio por el estudio de las estrellas y los cielos, y creían poder predecir el futuro a través de los movimientos astronómicos. Se trataba de orcos de corte profundamente místico, con rituales y tradiciones relacionados con la astrología y el respeto a los ancestros.

EL PRIMER CHAMÁN

A menudo, los místicos Shadowmoon recorrían el mundo con la esperanza de escuchar la voluntad de lo divino. Muchos de estos viajeros experimentaron extraños sueños y visiones cerca de las montañas al noroeste de Nagrand. Los orcos, en aquel entonces, desconocían que se trataba del lugar de reposo de Grond; las energías elementales saturaban la zona, sobre todo en la falda de las montañas. Allí, la cabeza del gigante antiguo formaba una isla en medio de un tranquilo lago.

Los primeros Shadowmoon que visitaron el lugar experimentaron confusas visiones sobre los espíritus primordiales del fuego, el aire, la tierra y el agua. Los orcos sentían el mayor de los respetos por estas criaturas, por lo que bautizaron el lugar como el Trono de los Elementos.

El nacimiento del chamanismo entre los orcos fue un proceso afable. Los hijos de la piedra acudían a los restos de Grond con el corazón abierto y un sentido de la armonía, dispuestos a comulgar con los espíritus elementales.

Al contrario que los ogros, cuya brutal hechicería desgarraba la tierra, los orcos contenían su poder de forma reverencial. Y cuando los elementos concedían poder a un chamán, el resultado era increíble: las inundaciones regresaban a su cauce, los fuertes vientos expulsaban a los jinetes arakkoa... Ningún orco había presenciado jamás tamaños milagros. Ningún orco había disfrutado de un vínculo tan profundo con el mundo natural.

Los Shadowmoon fueron los primeros orcos en entregarse al estudio de los elementos. El clan transformó la cabeza de Grond en un rudimentario templo y pronto extendió sus enseñanzas a los demás orcos. En un cierto tiempo, casi todos los clanes adoptaron sus prácticas. Los orcos jóvenes eran criados desde el nacimiento como aliados directos de los espíritus elementales. Cuando alcanzaban la madurez, los aprendices de chamán peregrinaban al Trono de los Elementos en busca de la bendición de los espíritus. Una vez en el trono, los chamanes entraban en trance para sintonizar su mente con sus elementos. Algunos se ganaban la consideración de los elementos; otros no.

Durante el trance, los orcos atravesaban el velo del mundo físico y, en casos aislados, entraban en contacto con fuerzas oscuras. De forma accidental, estos pobres desgraciados

contemplaban un reino más allá de Draenor: el reino del Vacío. Aunque solo fuera un instante, estos orcos caían en la más absoluta de las locuras, y los pocos supervivientes eran exiliados de su clan y obligados a vivir recluidos en las cavernas de Nagrand. Además, les tatuaban unagran calavera blanca sobre el rostro que los marcaba como “muertos” para su pueblo.



Los orcos aceptados por los elementos regresaban a sus clanes convertidos en respetados líderes espirituales. Sus opiniones disfrutaban de una gran aceptación, superadas únicamente por la palabra del cabecilla del clan. El vínculo entre los chamanes excedía los límites entre clanes, lo que les permitía ejercer como efectivos mediadores y resolver conflictos de forma pacífica.

El clan Shadowmoon impulsó un cónclave semestral de chamanes conocido como el festival Kosh'harg. Este acontecimiento pronto creció hasta incluir a todos los orcos. El Kosh'harg era uno de esos extraños instantes en los que los clanes olvidaban por un momento sus rivalidades y compartían noticias, reforzaban sus vínculos y disfrutaban de su amistad.

TEROKK, EL REY GARRA

600 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

A pesar del aumento de la población orca y de sus migraciones, ningún clan se atrevió a expandirse hacia las Agujas de Arak. Además de los rumores que apuntaban a que las sombrías ruinas de la civilización arakkoa estaban malditas, las criaturas aladas protegían con celo su territorio.

Los arakkoa que permanecían en la región eran problemáticos, lóbregos y supersticiosos. Aunque se hacían llamar los “altos arakkoa”, apenas constituían una mera sombra de su gloria pasada. La grandeza de los ápices se desvaneció tiempo atrás dejando meros fragmentos de conocimiento tras de sí, muchos de los cuales fueron recompuestos de forma incorrecta.

El gobierno de los arakkoa recaía en el linaje real y en los remanentes de la orden de Anhar. Los sacerdotes aún veneraban a Rukhmar, pero el tiempo retorció y distorsionó sus enseñanzas. Antaño, el imperio de los ápices respetaba el sacrificio de Anzu con reverencia y preservaban la Cuenca de Sethekk para estudiar cuidadosamente sus poderes oscuros. En los nuevos tiempos, este respeto desapareció por completo.

Los altos arakkoa empleaban la Cuenca de Sethekk como cadalso para castigos y ejecuciones. Aquellos que osaban contravenir a los sacerdotes Anhar eran condenados por herejía y arrojados a la cuenca maldita por la sangre del dios serpiente alada, Sethe. La mayoría de los arakkoa que cayeron a la Cuenca de Sethekk murieron por el efecto de las energías oscuras que saturaban la zona, pero otros quedaron deformados y perdieron la

capacidad de volar. Estos arakkoa recibían el nombre de Desterrados y se les prohibía la entrada a todos los asentamientos de los altos arakkoa.

Confinados en el suelo, los Desterrados tuvieron que lidiar con un astuto depredador de la zona: el sablerón, una inteligente raza de felinos que vagaban por Draenor. Tras la caída del imperio de los ápicos, muchos sablerón migraron hacia las Agujas de Arak, donde disfrutaban cazando Desterrados que no podían huir volando. Durante un tiempo, los arakkoa malditos eran los únicos objetivos de los sablerón.

Sin embargo, al poco tiempo los sablerón empezaron a divertirse cazando a los arakkoa que aún podían volar. La tribu Bloodmane y su poderoso líder, el señor de manada Karash, se aburrían de cazar Desterrados, por lo que Karash entrenó a sus seguidores en el uso de cuerdas, redes y arpones. Al principio, los Bloodmane solo atacaban a los exploradores arakkoa solitarios para perfeccionar sus habilidades sin despertar la atención de los habitantes de las Agujas de Arak.

En cuanto los Bloodmane estuvieron preparados, Karash declaró la guerra a los altos arakkoa. Los soldados Bloodmane tendían emboscadas a grandes grupos de criaturas aladas y los masacraban sin remedio. Durante generaciones los altos arakkoa se creyeron inmunes a las criaturas “menores”, y los ataques sumieron a su civilización en el caos. Los sacerdotes Anhar no lograban explicar por qué Rukhmar les había retirado su protección. Las Agujas de Arak cayeron bajo asedio.

El rey de los altos arakkoa, Terokk, decidió intervenir ante el desespero de su pueblo. Antes de enviar a sus soldados a la batalla, comandó personalmente varios ataques relámpago contra los campamentos Bloodmane. El rey y sus exploradores exterminaban las defensas de los sablerón sin que uno solo de sus seguidores resultara herido. El rey dio la vuelta a la contienda casi en solitario, inspirando a otros guerreros arakkoa a seguirle en misiones casi suicidas.

Tras meses hostigando a los Bloodmane, Terokk acorraló al señor de manada Karash y lo ajustició, poniendo fin así a la brillante estrategia de los sablerón. La guerra había terminado.

Los altos arakkoa honraron a su rey como a una leyenda viviente. Algunos arakkoa incluso lo proclamaban como la reencarnación de Rukhmar, cosa que no gustó a los sacerdotes Anhar. Hasta entonces, solo ellos hablaban en nombre de la diosa del sol. Gracias al inmenso apoyo popular del que disfrutaba, Terokk construyó una nueva ciudad en las nubes conocida como Trecho Celestial que recordaba la vieja gloria de los antiguos ápicos. Terokk incluso instauró nuevas leyes que restringían el poder de la orden de Anhar y declaraban que la sociedad de los altos arakkoa debía guiarse por la búsqueda de conocimiento y sabiduría, no por el miedo y la superstición.

Los Anhar no tardaron en intervenir. Una oscura noche, los sacerdotes secuestraron a Terokk y a su hija Lithic y los lanzaron a la Cuenca de Sethekk. Al día siguiente, los

sacerdotes proclamaron que Rukhmar renegaba del rey y había maldecido a todo su linaje. Estos sacerdotes se hacían llamar los Adeptos de Rukhmar, autoproclamados senescales del futuro de los altos arakkoa. La monarquía desapareció para siempre de la cultura arakkoa: los sacerdotes se aferraron al poder hasta que su civilización se extinguió a sangre y fuego siglos después.

Mientras, Terokk sufrió su nueva vida como Desterrado. Aunque el rey sobrevivió a los estanques malditos, su hija Lithic falleció. El tormento retorció la mente y el cuerpo de Terokk. Angustiado, furioso y solo, el rey destronado quiso sucumbir a la pena en la Cuenca de Sethekk, pero una voz desde la oscuridad le conminó a continuar adelante.

Terokk reunió a otros Desterrados arakkoa y buscó el origen de la misteriosa voz. Con el tiempo, el rey caído comprendió que se trataba de la voz del dios cuervo Anzu. Los arakkoa deformes se maravillaron ante tamaño descubrimiento, pues adoraban a Anzu como a un dios muerto desde hace tiempo, no como a un ser que aún podía afectar al mundo. El dios cuervo enseñó los secretos de la hechicería y de la magia de las Sombras a Terokk y a sus seguidores, lo que dio nacimiento a la poderosa orden de Desterrados conocida como los sacerdotes de la garra.

El favor de Anzu reforzó a Terokk. El rey caído condujo a los Desterrados a las antiguas ruinas de los ápices, donde construyeron la ciudad de Skettis con los huesos de sus antepasados. Este pequeño refugio serviría como ancla de su territorio. Con el tiempo, los Desterrados conquistaron los bosques cercanos a las Agujas de Arak y sus tierras adoptaron el nombre de Bosque de Terokkar.

Terokk vivió una existencia oscura y atormentada. La maldición de la Cuenca de Sethekk desgarró su mente y lo situó al borde de la locura. Desesperado, Terokk buscó una solución a su aflicción, recurriendo incluso a métodos brutales para hallar una cura. Sin embargo, cuando empezó a sacrificar a sus propios seguidores, los sacerdotes de la garra sometieron rápidamente a su líder y lo encerraron en el mismo reino de sombras en el que Anzu antaño se ocultó. Así se protegían de la locura de su rey sin tener que matarlo.

En los siglos venideros, los Desterrados evitaron a los altos arakkoa. Cuando los Adeptos de Rukhmar exiliaban a nuevos herejes y disidentes, los sacerdotes de la garra los acogían en su sociedad. La población de los Desterrados fue aumentando poco a poco hasta que, con el tiempo, rivalizó con la de los altos arakkoa.

EL DOMINIO DE LOS ELEMENTOS

403 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Algunos clanes orcos vivieron durante generaciones en las fronteras del Imperio Goriano, intercambiando ocasionales escaramuzas territoriales con los ogros pero sin entrar nunca en guerra abierta. Por su parte, los gorianos demostraban poco interés por los orcos, y mucho menos miedo. Los gorianos preferían centrarse en encontrar más fragmentos de cristales de los ápices y otras fuentes de poder. Algunos clanes orcos también buscaban estos artefactos, pero solo por los altos precios que los comerciantes ogros pagaban por ellos.

En esta época, la hechicería gorianana había alcanzado nuevas cotas de poder y estructura. El sistema de gobierno y justicia de los ogros se apoyaba en la magia y en la sabiduría de los reyes hechiceros, conocidos como imperadores.

Los ogros veían con desdén y cierta burla el chamanismo de los orcos. Según su particular visión, las tradiciones de los orcos eran meras supercherías que solo servían para que el viento soplara un poco más fuerte o una llama ardiera un poco más alto. Hasta que no contemplaron el verdadero poder de un chamán antiguo — cuando desvió una inundación que amenazaba con arrasar un poblado orco— los ogros no entendieron el verdadero poder de los elementos.

En vez de afrontar el aprendizaje de este poder con la misma humildad y reverencia que los orcos, los ogros aplicaron la fuerza bruta. El líder gorianano de la época, el Emperador Molok, envió un ejército a territorio orco y se anexionó el Trono de los Elementos. Aunque la incursión enfureció a los chamanes orcos, los clanes no entraron en acción porque los gorianos no masacraban a los orcos; simplemente los expulsaban.

Los ogros diseccionaron ávidamente el Trono de los Elementos con sus hechizos arcanos y examinaron hasta el último rincón del lugar. Los ogros, sin embargo, desconocían que se trataba del lugar de reposo de Grond, el inmenso gigante creado por el titán Aggramar.

Los hechiceros gorianos no imaginaban la mezcla de poder elemental puro y energías titánicas que aún albergaban los restos del gigante antiguo, y sus incautos experimentos provocaron un gran desastre. Un aciago día, la disonancia entre la magia de los ogros y las energías residuales de Grond generó una explosión que destruyó el templo que los orcos tallaron en la inmensa calavera.

La deflagración aniquiló a los hechiceros gorianos que se encontraban en el interior de la estructura, dejando apenas un puñado de rocas que aún permanecen allí.

Este acto desbarató el equilibrio elemental del mundo, con graves consecuencias. Intensas tormentas se desataron por todo el mundo mientras los espíritus nativos de Draenor se sumían en el caos.

Pero a pesar del tumulto, los gorianos enviaron más hechiceros al Trono de los Elementos. El Imperador Molok era inflexible: ahora que conocía el verdadero poder de los elementos estaba más dispuesto que nunca a reclamarlo para sí.

Los atormentados elementales imploraron la ayuda de los chamanes orcos. Finalmente, los clanes se alzaron.

LA UNIÓN DE LOS CLANES

402 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

El siguiente festival Kosh'harg no fue escenario de fiestas o celebraciones, solo de duelo por la catástrofe del Trono de los Elementos. Los chamanes de los clanes se esforzaban por apaciguar a los espíritus nativos y devolverles el equilibrio, pero nada parecía funcionar. No solo las tormentas lo destruían todo a su paso, sino que también los elementales estaban alterados. En pocas estaciones, todos los clanes sufrirían una hambruna jamás vista y seguramente indefinida.

El chamán anciano del clan Shadowmoon, Nelgarm, imploró a los clanes que se alzaran en armas. Los elementos necesitaban su ayuda. Mientras los imprudentes hechiceros ogros continuaran trasteando con el sagrado Trono de los Elementos, el mundo se abocaba a la catástrofe.

Los clanes acordaron unirse. Nelgarm solicitó la bendición y la protección de los elementos para el nuevo ejército y los orcos marcharon a la guerra como un solo pueblo.

Primero, los clanes atacaron el Trono de los Elementos. Sorprendidos por el asalto, los hechiceros gorianos se retiraron sin apenas presentar batalla, pero el Imperador Molok no tardó en contraatacar. Los ejércitos del Imperio Goriano avasallaron a los orcos de forma brutal, arrasando todo asentamiento orco que encontraban a su paso y masacrando a sus habitantes. La guerra se adueñó de Draenor, pero ahora los orcos eran la presa. Todos los pueblos y refugios, todos los hombres, mujeres y niños... Todos debían prepararse para la batalla.

Los gorianos creían que sus despiadadas tácticas infundirían el terror en los corazones de sus enemigos, por lo que no esperaban que los clanes aceptaran el desafío. Divididos en pequeños grupos de saqueadores, los orcos dismantelaron la red de fortalezas y puestos mercantes del Imperio Goriano, obligando a los ejércitos ogros a retirarse de vuelta a su capital: Goria.



EL ASEDIO DE GORIA

400 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Goria estaba bien fortificada y los orcos no veían motivo para malgastar incontables vidas estrellándose contra sus murallas. En vez de eso, ocuparon las colinas cercanas a la ciudad y aguardaron desde la distancia a que el enemigo sucumbiera al hambre. Los gorianos se creían capaces de soportar cualquier asedio gracias al puerto de su ciudad y a sus barcos. Los orcos solo podían interrumpir las líneas marítimas con la ayuda de los angustiados espíritus elementales y, debido al tumultuoso estado de los elementos, los chamanes carecían de la efectividad del pasado.

Sin embargo, con el paso de los meses los ogros se vieron incapaces de mantener su imperio. Cometieron un error al creer que las líneas de suministros marítimas bastarían para abastecer a la ciudad. Los ogros necesitaban acceso a las rutas de suministros terrestres que los orcos mantenían secuestradas. El Imperador Molok y sus hechiceros consultaron los cristales de los ápices buscando la forma de romper el sitio. Con el tiempo descubrieron la antigua leyenda arakkoa sobre la Maldición de Sethe y experimentaron la forma de infligir una afección similar a los orcos.

Y tuvieron éxito. Una nueva enfermedad conocida como la “viruela roja” se extendió rápidamente por los campamentos orcos. La terrible enfermedad era altamente contagiosa, duraba meses y mataba a muchos de los infectados. Los orcos vieron como el número de combatientes aptos de sus filas caía dramáticamente. Tras consultar a los elementos, Nelgarm y sus compañeros chamanes descubrieron que no se trataba de una enfermedad natural sino de un sibilino ataque de los ogros.

La incertidumbre de apoderó de los cabecillas de los clanes, seguros ahora del fracaso del asedio; demasiados orcos morirían antes de que Goria cayera. Y con tantos guerreros enfermos, un ataque directo a la ciudad ya no era una opción. El tiempo se les echaba encima.

Nelgarm y los demás chamanes recurrieron a una peligrosa táctica para asegurar la victoria de los orcos: implorar a los elementos que arrasaran Goria. Era la primera vez que un chamán formulaba una solicitud tan violenta. Sin embargo, tanto los orcos como los espíritus elementales comprendían que, si los clanes fracasaban, el Imperador Molok continuaría experimentando a sus anchas con el Trono de los Elementos.

Los chamanes se reunieron ante los imponentes muros de Goria y contemplaron la furia de los espíritus. Durante horas, los relámpagos y los temblores de tierra derrumbaron los muros y hogares de Goria. El fuego se apoderó de las ruinas, cortando las vías de escape y calcinando los barcos del puerto de la capital. Cuando ya solo quedaban ruinas y cenizas,

la tierra misma se abrió como unas gigantescas fauces y se tragó al Imperador Molok junto a las ruinas de su ciudad.

Incontables ogros fallecieron aquel día. Los elementales no dejaron supervivientes. Algunos rumores de lo acontecido llegaron a las demás ciudades y puestos avanzados gorianos, disuadiéndoles de continuar experimentando con los elementos.

A pesar de la victoria, los orcos no se mostraron jubilosos. Además de las numerosas bajas sufridas, habían contemplado un poder que no deseaban volver a experimentar. La furia de los elementales instigó el miedo en el corazón de Nelgarm y de los demás chamanes. El tiempo de un ejército unido había terminado. Los clanes se separaron de nuevo.

No hubo demasiado tumulto. Aunque los clanes regresaron pacíficamente a sus tierras, la vida había cambiado para siempre. Los orcos nunca lograron erradicar la viruela por completo y cada pocas generaciones un nuevo brote azotaba a los clanes.

El Imperio Goriano ya nunca se recuperó. Las fortalezas restantes de los ogros —en especial Ogrópolis y Bastión Bladespire— se centraron en proteger su territorio para convertirse poco a poco en ciudades-estado en detrimento de una nación unificada. Los gorianos no buscaron vengarse por la pérdida de su capital, pues temían pagar un precio aún más alto.

Sin Goria, el territorio ogro era mucho más vulnerable. Muchos orcos se anexionaron pedazos del territorio del enemigo por la fuerza. Poco a poco, los orcos superaban a los ogros como la raza más avanzada y dominante del mundo.

Pero esto pronto iba a cambiar.

EL REFUGIO DE LOS EXILIADOS

200 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Eones antes de la caída de Gorja, unos importantes acontecimientos cambiarían para siempre el destino de los orcos...

Lejos de Draenor, Sargeraz y su Legión Ardiente exterminaron a los titanes del Panteón. Ahora nadie podía evitar que los demonios destruyeran toda vida en el universo. Sin embargo, Sargeraz necesitaba nuevos aliados para continuar con su contienda. Sus tropas demoníacas eran salvajes y difíciles de controlar. Necesitaba lugartenientes y estrategas con los que gobernar a la indisciplinada Legión, y los encontró en una antigua raza de seres de gran inteligencia conocidos como los eredar.

Liderados por tres sabios gobernantes —Archimonde, Kil'jaeden y Velen—, los eredar convirtieron su mundo, Argus, en un paraíso basado en el conocimiento y la filosofía. Cuando Sargeraz los corrompió, muchos aceptaron voluntariamente su destino ansiosos por ejercer como comandantes de la Legión. Gracias a los eredar, Sargeraz logró al fin poner en cinta a su ejército demoníaco.

Sin embargo, unos cuantos eredar resistieron a la corrupción. Velen, el único líder que no se sometió a Sargeraz, escapó de Argus junto a otros disidentes con la ayuda de unos seres conocidos como los Naaru. Estas criaturas de la Luz Sagrada, protectores jurados del cosmos y de sus habitantes, había predicho la caída de los eredar.

Durante miles de años, Velen y gran parte de los draenei —o “exiliados” en el idioma de los eredar— escaparon de la Legión buscando un refugio en el cosmos. Recorrieron el universo físico y el Vacío Abisal a bordo de una fortaleza dimensional conocida como la Genedar. Gracias a esta nave de los naaru, los draenei recorrían enormes distancias a través del cosmos.

Pero la suya era una travesía peligrosa. Los draenei de Velen evitaron con éxito cualquier contacto con la Legión y los demonios no conseguían encontrarlos. Los tres naaru —K'ure, K'ara y D'ore— que ayudaban a los renegados presentían la llegada de sus enemigos demoníacos, lo que permitía a los exiliados llevar anclas a tiempo y desaparecer en las estrellas.

Velen era consciente de que su pueblo jamás podría resistir el ataque de la Legión si antes no encontraban un mundo en el que establecerse. Hasta entonces, la Genedar continuaría siendo el único hogar de los draenei.

No obstante, los viajes cósmicos requerían de enormes cantidades de energía. Los espíritus de los naaru alimentaban la nave durante sus largos desplazamiento pero, con el tiempo, se fueron debilitando. A medida que sus radiantes energías flaqueaban, la Genedar amenazaba con desmoronarse.

Los naaru sabían que no podían continuar huyendo. Encontraron un mundo aún desconocido para la Legión y forzaron sus poderes en un desesperado intento por llegar a buen puerto.

Velen y sus refugiados bautizarían este mundo como Draenor, o “El refugio de los exiliados”.

EL ATERRIZAJE DEL GENEDAR

El viaje a Draenor fue catastrófico. Uno de los naaru, K’ara, perdió su contacto con las energías de la Luz; las energías del Vacío lo consumieron casi de inmediato, pues tal era el destino que aguardaba a muchos de estos seres sagrados. Aunque la Luz y el Vacío eran fuerzas opuestas, estaba inexorablemente conectadas. Cuando un naaru se debilitaba o agonizaba, su energía radiante se apagaba. Entonces, la Luz daba paso a su opuesto: el Vacío.

El último acto de K’ara fue convencer a los draenei de que lo eyectaran del Genedar, pero no fue fácil. La energía del Vacío se apoderó del cuerpo de K’ara, que instintivamente se lanzó contra los débiles naaru. Sus energías chocaron en el interior de la Genedar mientras el caos del combate amenazaba con acabar con cualquiera que osara interponerse. Sin embargo, Velen intervino y empleó la Luz para proteger a los dos naaru de su compañero corrompido y expulsar a K’ara de la nave. Durante los siglos venideros, el naaru oscuro flotó a la deriva sobre los cielos que presidían el Valle Sombraluna.

La proeza de Velen salvó a los draenei, pero no sin consecuencias. Velen estaba herido, mental y físicamente. Su capacidad para predecir el futuro se volvió inconstante. El líder draenei tardó siglos en recuperarse completamente.

Los dos naaru estaban demasiado débiles y no consiguieron que la Genedar se posara suavemente sobre Draenor. La nave se desplomó hacia el suelo, matando a D’ore y a muchos draenei en el proceso. Cuando el polvo se asentó sobre el punto de impacto, la nave había quedado reducida a una montaña de cristal. Los draenei supervivientes

desembarcaron de la Genedar a un mundo nuevo y extraño. El naaru K'ure les conminó a abandonar inmediatamente la nave siniestrada, pues era consciente de que estaba cayendo en el mismo pozo que se tragó a K'ara y no quería exponer a los draenei al vacío. Velen y sus draenei estaban solos y, por lo que sabían, este sería el último mundo que visitarían jamás.

Velen, herido pero inquebrantable, continuó liderando a su pueblo. El entorno era vibrante pero peligroso y el mundo estaba repleto de misterios y maravillas. El primer acto de Velen fue fundar una orden conocida como los Rangari que agrupaba a los mejores expertos en supervivencia. Los Rangari exploraban su nuevo hogar en busca de recursos y amenazas que pudieran afectar al futuro de los draenei.

Con el tiempo encontrarían abundancia de ambos.



HORLEY

EL CONSEJO DE LOS EXARCAS

Desde que abandono Argus, Velen experimentaba visiones del futuro enviadas por los naaru y la Luz Sagrada que le granjearon el apodo de “Profeta”. Estas visiones le permitían evitar incontables amenazas y mantener a su pueblo a salvo del peligro. Tras perder el apoyo de los naaru, las heridas de Velen enturbiaban sus visiones, que ahora oscilaban entre la posibilidad y la certeza.

Sus visiones, además, eran cada vez más terroríficas. Cuando tocó al corrupto K’ara, Velen percibió el pensamiento de las malvadas y caóticas criaturas que plagaban el Vacío. Velen no solo veía futuros posibles, sino que ahora además veía los futuros deseados por el Vacío, lo que le impedía distinguir entre las desgracias reales y los sueños del Vacío de un universo corrompido.

Velen vio rápidamente que si continuaba liderando en solitario a su pueblo los llevaría al desastre. Su buen juicio ya no era infalible.

Por ello, Velen formó un consejo de sabios para supervisar los distintos aspectos de la cultura draenei. La primera de estos “exarcas” fue Naielle, líder de los Rangari. Naielle era todo un ejemplo y pasaba la mayor parte del tiempo explorando junto a sus seguidores.

El segundo exarca, Hataaru, se encargaría de guiar a los ingenieros draenei —los Artificieros— en la construcción de armaduras, armas y asentamientos. Hataaru se distinguía por su pericia y aprendió a moldear las materias primas de Draenor con presteza.

Una de sus primeras creaciones fueron los cristales de arkonita, unos conductores de energía arcana que trajeron la luz y la energía a la sociedad draenei, además de permitirles animar constructos con los que proteger sus hogares.

El tercer exarca, Akama, tomó el mando de los Vindicadores. Como guerreros de la Luz, los Vindicadores defendían a los draenei de las fuerzas oscuras que acechaban en su nuevo hogar.

El cuarto y último exarca era Othaar. Los naaru de la Genedar estaban muertos o agonizantes, pero retazos de su energía sagrada aún persistían en la nave y, además, los draenei recuperaron el cuerpo de D’ore sin saber si el naaru caído era peligroso o cuánto de su espíritu había sido consumido por el Vacío. Othaar y sus seguidores recibieron la tarea de estudiar los restos y aprender lo suficiente para, con un poco de suerte,

comunicarse con otros naaru y draenei más allá de Draenor. Othaar se convirtió en el líder de los Sha'tari, la orden dedicada a esta causa.

LA FUNDACIÓN DE SHATTRATH

195 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Los Rangari buscaron por todo Draenor un buen lugar para construir un asentamiento permanente y encontraron una ubicación privilegiada aparentemente deshabitada. Un lugar protegido por las montañas y con acceso al mar.

Los Rangari, sin embargo, desconocían que se trataba del emplazamiento de la antigua ciudad de Gorja. Las demás sociedades de Draenor recordaban la furia elemental que consumió la ciudad y ninguna había osado reclamar esa tierra. La ignorancia de los draenei, sin embargo, les protegía de estas aprensiones. Velen condujo a su pueblo hasta aquel lugar y juntos fundaron la ciudad de Shattrath o “Refugio de la Luz” en idioma draenei. Los Artificieros trabajaron noche y día erigiendo los edificios, cristales y carreteras que conformarían el punto de partida del crecimiento y la expansión de la civilización draenei.

Mientras los draenei trabajaban, un extraño fenómeno llamó su atención. Uno de los Sha'tari, Maladaar sintió una perturbación en las almas de los draenei fallecidos en el accidente de la Genedar. Los restos del naaru D'ore se encontraban en un estado de Vacío que atraía a los demás espíritus. Lo más sorprendente del fenómeno era que, cuando las almas alcanzaban al naaru, los draenei vivos podían comunicarse con sus hermanos caídos.

La sociedad eredar jamás había visto nada semejante. De inmediato, Velen ordenó a Maladaar y a su grupo de Sha'tari guardar los restos de D'ore en un lugar seguro. Para ello, escogieron un punto cerca del Bosque de Terokkar a una distancia prudencial de las demás civilizaciones. Allí, los Sha'tari erigieron un inmenso mausoleo en honor a D'ore. En cuanto sepultaron los restos del naaru en el mausoleo, los espíritus draenei entraron tras él.

El mausoleo recibió el nombre de Auchindoun, o “un hogar para los muertos honrados”. Por su parte, Maladaar fue nombrado quinto exarca del consejo draenei y líder de la

orden de los Auchenai. Maladaar y sus seguidores serían responsables de comulgar con los draenei fallecidos y proteger sus almas de cualquier peligro.

LA ESTRELLA OSCURA

180 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Al principio, mientras la ciudad de Shattrath prosperaba, Velen urgió a los draenei a no asentarse demasiado lejos de la fortaleza, pues no deseaba importunar a los ogros y orcos de la región.

Pero en pocos años cambió de opinión. A medida que los Rangari exploraban Draenor, descubrieron más y más señales de que el accidente de la Genedar había tenido un efecto pernicioso en el mundo. El impacto liberó una mezcla de energías de la Luz, del Vacío y arcanas que distorsionaban la flora y la fauna local. Los primigenios y los rompedores emergían de sus enclaves para enfrentarse a cualquier criatura que se cruzara en su camino. La vida vegetal de Draenor era mucho más agresiva que la de ningún otro mundo que Velen y sus seguidores hubieran visitado, y podía ser peligroso ignorarlo.

Velen decidió que era responsabilidad de los draenei reparar el daño causado. Grupos de Artificieros, Rangari y Vindicadores establecieron puestos avanzados por todo Draenor siguiendo las líneas ley arcanas del mundo. El mayor de estos asentamientos era el Templo de Karabor. Oculto en el límite oriental del Valle Sombraluna, este templo no tardó en convertirse en una de las construcciones más hermosas y sagradas de los draenei.

Con el tiempo, los draenei consiguieron reparar las heridas de Draenor empleando energía arcana y magia de la Luz. Los primigenios y los rompedores se apaciguaron en unas pocas décadas. El problema parecía resuelto.

Esta expansión llevó a los draenei a entrar en contacto con otras razas. Velen dejó muy claro a sus exarcas que no deseaba conflictos entre su pueblo y las culturas autóctonas. Pero su esperanza de mantener a los orcos y ogros libres de cualquier efecto pernicioso provocado por la llegada de los draenei desapareció rápidamente.

De forma natural, los orcos Shadowmoon eran muy sensibles al poder divino y percibieron una señal en el movimiento de los cuerpos celestiales. Cuando los restos de K'ara aparecieron en el cielo, los místicos del clan los vieron como la manifestación de la "Estrella Oscura" y adoraban a la aparición como a una deidad.

Con gran atrevimiento, un grupo de chamanes intentó acceder al poder sombrío de K'ara, pero la energía del Vacío que plagaba el cuerpo del naaru caído obliteró sus mentes. Los

Shadowmoon no tardaron en declarar que el poder de la Estrella Oscura no estaba concebido para manos mortales. Cualquiera que tratara de experimentar con él era rápidamente escarmentado y, si insistía, se le exiliaba lejos del Valle Sombraluna.

OSHU'GUN: LA MONTAÑA DE LOS ESPIRITUS

Los cadáveres de los naaru atrapados en los restos cristalinos de la Genedar también afectaron a la sociedad de los orcos. Del mismo modo que los restos de D'ore atraían las almas de los draenei caídos, K'ure empezó a atraer las almas de los orcos muertos. Cuando los clanes descubrieron el fenómeno, los chamanes peregrinaron a la montaña de cristal, bautizada en orco como Oshu'gun para hablar con sus ancestros.

La energía de la Luz que permeaba la Genedar embecía a algunos de estos espíritus orcos, otorgándoles una sapiencia mayor de la que mostraron en vida. Los consejos de estos ancestros denotaban una inmensa sabiduría, y los clanes que obedecían los designios de los espíritus solían ser recompensados.

Sin embargo, este fenómeno inquietaba a los draenei. Aunque los restos de D'ore continuaban emitiendo energía del Vacío, ya solo quedaba una pequeña parte del cuerpo original del naaru. Sin embargo, K'ure estaba intacto, y el poder oscuro que manaba de él parecía muy poderoso. Los draenei desconocían los efectos a largo plazo de esta situación para el mundo de los orcos. Además, las misiones encubiertas de los Sha'tari para estudiar la Genedar fueron infructuosas.

Cualquier opción podía conducir al desastre. Si los orcos perdían el contacto con sus ancestros, irían a la guerra, pero si K'ure caía de repente en el Vacío se producirían horrores inimaginables. Al final, los draenei no hicieron nada.

Sin embargo, tal y como temían, las energías del Vacío de K'ure afectaron perniciosamente a los orcos. Cuando los draenei se estrellaron en Draenor, una pequeña sociedad de orcos que habitaba bajo Nagrand presenció su llegada. Se trataba de un grupo de exiliados expulsados de sus clanes tras contactar con la energía del Vacío en sus ritos de iniciación chamánicos y perder la cordura. Durante generaciones, estos exiliados se agruparon en las cavernas subterráneas de Nagrand, todos con una calavera blanca tatuada en el rostro que los marcaba como parias.

Los exiliados ampliaron sus túneles bajo Oshúgun para investigar a los extraños recién llegados. Con el tiempo entraron en contacto con la energía del Vacío que emergía de K'ure y permeaba la tierra.

Mediante el estudio de este poder, los exiliados lograron establecer contacto con los señores del vacío. Estos monstruosos seres respondieron a la llamada de los orcos bombardeándolos con visiones del apocalipsis y revelándoles los secretos de la magia de las Sombras. Poco a poco, la influencia de la energía del Vacío tornó la piel de los exiliados en un color blanco enfermizo, por lo que recibieron el apelativo de orcos pálidos.

Aparte de los pálidos, las energías oscuras de K'ure tuvieron pocos efectos inmediatos sobre los demás orcos. En las décadas siguientes, aunque algunos clanes establecieron lazos comerciales con los draenei, la mayoría se mantenían apartados. Era normal encontrar exploradores orcos especialmente jóvenes y curiosos espiando los asentamientos draenei desde lejos.

Algunos orcos creían que los draenei eran criaturas divinas, pero no todos. Sin embargo, ningún orco los consideraba una amenaza. Para la mayoría, los huraños draenei eran poco más que una curiosidad pasajera.

Los ogros, sin embargo, veían el aislamiento de los draenei como una señal de debilidad.

LA RECLAMACIÓN DE GORIA

100 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Los ogros sabían de la presencia de los draenei desde el día de su llegada. La gigantesca bola de fuego atrajo una considerable atención cuando se estrelló contra el suelo y, desde entonces, los exploradores de Ogrópolis observaban minuciosamente la expansión de los draenei por el Bosque de Terokkar.

Cuando los draenei construyeron Shattrath, los habitantes de Ogrópolis montaron en cólera. Los draenei eran recién llegados, más pequeños y débiles que los ogros. ¿Cómo se atrevían a levantar una ciudad sobre los restos de la gran capital del Imperio Goriano? Era un insulto imperdonable.

Sin embargo, las elegantes construcciones de los draenei y sus defensas alienígenas frenaron las intenciones de los ogros. La tecnología draenei era realmente única en este

mundo. Incluso sus aprendices disponían de técnicas mágicas más refinadas y efectivas que las de los hechiceros ogros más avanzados.

Nada más ascender al trono de Ogrópolis, el Imperador Hok'lon declaró que conquistaría Shattrath. El nuevo líder de los ogros practicaba la magia arcana y creía firmemente que el poder de los draenei era robado. Aunque los draenei quizá poseían un cierto dominio de la magia, su ciudad se erigía sobre las ruinas de Goría. ¿Quién sabe el poder que aún se ocultaba bajo la antigua capital? No en vano fue el centro del poder del Imperio Goriano y la academia de aprendizaje de los hechiceros ogros.

Hok'lon empujó a su pueblo a la guerra burlándose en público de los draenei y llamándolos “usurpadores”. Les prometió que, en cuanto masacraran a los draenei, Ogrópolis se convertiría en el centro de un nuevo y reluciente Imperio Goriano. Los ogros ni siquiera tendrían que reconstruir su ciudad; los draenei ya lo habían hecho. La aristocracia de Ogrópolis prestó su apoyo a Hok'lon, ansiosos por echarle las garras a la nueva ciudad.

Aunque el ejército ogro que marchó sobre Shattrath superaba ampliamente en número a los draenei, importó poco. Las defensas de la ciudad rechazaron fácilmente el primer ataque de Ogrópolis... y no dieron oportunidad a un segundo.

Mientras los ogros se reagrupaban, los Rangari y los Vindicadores lanzaron un ataque sorpresa desde múltiples puntos que atravesó las filas de los ogros. Akama y sus dos mejores guerreros, Maraad y Nobundo, junto a un escuadrón de guerreros sagrados de élite, acabaron rápidamente con Hok'lon y sus generales. Las tropas de Ogrópolis cayeron en la anarquía. Sin embargo, en vez de masacrar a los ogros, los draenei interrumpieron su ataque y regresaron a Shattrath.

Entonces, Velen apareció en las murallas de Shattrath bañado en reluciente Luz y pronunció una sencilla frase que retumbó como un trueno desde los cielos: “Vuelvan a casa y no les haremos daño”.

Los ogros no necesitaban mucho más y huyeron en desbandada. La grandiosa guerra que debía resucitar el Imperio Goriano fracasó estrepitosamente en la primera batalla con un número de bajas inesperadamente reducido. Los ogros ya jamás volverían a lanzar un ataque directo contra los draenei.

UN DELICADO EQUILIBRIO

99 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Antes de que los ogros atacaran Shattrath, los orcos veían a los draenei como una raza inofensiva. Sin embargo, los orcos cambiaron rápidamente de opinión.

Las historias sobre la expeditiva resolución del ataque de Ogrópolis corrieron como la pólvora. El dominio de la magia arcana y sagrada de los draenei era algo nunca visto para los orcos y levantó numerosas suspicacias. La reunión de clanes en uno de los festivales Kosh'harg de aquel año fue muy tensa. Algunos clanes abogaban por evitar cualquier contacto con los draenei, mientras que otros preferían verlos como enemigos y juraban que los atacarían si osaban aventurarse en territorio orco. El hecho es que los intentos de los draenei por minimizar las bajas de los ogros eran vistos como una debilidad. Unos cuantos cabecillas orcos se atrevían incluso a promulgar que los draenei odiaban el combate y que se acobardarían ante un enemigo digno.

El Kosh'harg, sin embargo, concluyó sin consenso pero con mucha inquietud. A fin de cuentas, los draenei jamás se mostraron agresivos con los orcos y la mayoría de clanes se decantaban por mantener las distancias.

A pesar de todo, el clan Bladewind optó por un enfoque distinto. Como este clan ocupaba las tierras que separaban el Bosque de Terokkar y Nagrand, conocían las rutas comerciales preferidas de los draenei y la periodicidad de sus caravanas. Un día, una serie de caravanas draenei desaparecieron de repente. Velen y sus exarcas movilizaron rápidamente a sus hombre y no tardaron en encontrar los restos calcinados de sus comerciantes, entre los cuales se encontraban cadáveres orcos adornados con tatuajes del clan Bladewind. El origen de los ataques era evidente. Sin embargo, lo peor era que algunos comerciantes draenei habían desaparecido: los orcos los habían capturado. Muchos draenei abogaban por contraatacar de forma abierta, pero Velen prohibió cualquier acto violento. Como mucho, permitió a los Rangari enviar agentes encubiertos para rescatar a los prisioneros, pero una ofensiva directa contra los orcos del clan Bladewind solo traería el desastre. No se trataba de un clan muy grande; sería sencillo derrotarlos. Sin embargo, los orcos no eran famosos por rendirse. La guerra no terminaría hasta que todos los Bladewind fueran exterminados... y entonces, ¿qué? ¿Los demás clanes se acobardarían? No era su estilo. Velen no buscaba la guerra pero sabía que los orcos respetaban el valor en combate. Las siguientes caravanas draenei iban acompañadas por escoltas Vindicadores equipados con armas que brillaban con Luz Sagrada. Normalmente, los pocos saqueadores orcos que se atrevían a atacar a los

comerciantes eran derrotados rápidamente. Sin embargo, algunas caravanas caían y los orcos tomaban nuevos prisioneros.

Los Rangari consiguieron rescatar a unos cuantos prisioneros draenei, pero no a todos. Estos pobres desdichados fueron esclavizados hasta el fin de sus días, llegando algunos de ellos a proporcionar descendientes a sus dueños. Sus hijos mestizos serían rechazados y menospreciados tanto por los orcos como por los draenei.

Los Bladewind pronto empezaron a respetar a los Rangari y a los Vindicadores. Los asaltos solo se sucedían contra caravanas poco protegidas o cuando el líder de los orcos era especialmente valiente (o insensato).

ORGRIM Y DUROTAN

13 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Con el paso de los años se estableció un cierto equilibrio entre los orcos y los draenei de Draenor. Aunque ambos bandos derramaban sangre en escaramuzas ocasionales, no todos los encuentros eran violentos. Sirva como ejemplo el día en que dos jóvenes orcos llamados Orgrim Doomhammer y Durotan se cruzaron con los draenei.

Un día, ambos orcos se convertirían en grandes líderes. Un día, ambos cambiarían el destino de los orcos de una forma u otra.

Orgrim provenía del clan Blackrock mientras que Durotan pertenecía al clan Frostwolf. Se conocieron en un festival Kosh'harg tras retarse mutuamente en diversas proezas de fuerza y voluntad mientras los cabecillas discutían sobre acuerdos comerciales y los últimos acontecimientos. Su rivalidad se convirtió en una amistad que duraría largos años.

Aunque no era común establecer amistad con miembros de otros clanes, los ancianos Blackrock y Frostwolf permitieron que Orgrim y Durotan mantuvieran su vínculo. Un verano, los jóvenes se encontraron en la frontera que separaba la Cresta Fuego Glacial y Gorgrond. Aunque les advirtieron de no aventurarse más allá de este punto, Orgrim y Durotan no eran orcos con un gran aprecio por las normas.

Nada más adentrarse en los espesos Bosques de Terokkar, los dos orcos fueron atacados por un enfurecido ogro de Ogrópolis. Aunque Orgrim y Durotan eran orcos fuertes, no eran rivales para la brutalidad del ogro. El gigantesco monstruo se abalanzó sobre los dos jóvenes, pero nunca tuvo oportunidad de acabar con ellos.

Los exploradores Rangari que seguían al ogro desde el momento en que se aventuró en territorio draenei emergieron del follaje y lo derribaron con sus flechas. El líder de esta partida de caza Rangari, Restalaan, admiraba el valor de Orgrim y Durotan, pero era consciente que serían presa fácil de los demás ogros que vagaban por el bosque. Por ello, les ofreció refugio en el asentamiento cercano de Telmor.

Aunque Orgrim y Durotan no se fiaban de los draenei, aceptaron el ofrecimiento; pocos orcos habían visto un asentamiento draenei por dentro. La hospitalidad de los draenei los sorprendió, aunque se sorprendieron más ante la increíble tecnología y artesanía presente en Telmor.

La llegada de Orgrim y Durotan a Telmor supuso una oportunidad para los draenei, ya que Velen se encontraba en la ciudad para reunirse con Restalaan. Tras escuchar las nuevas de los recién llegados, Velen solicitó hablar con ellos. Últimamente, Velen experimentaba

extraños sueños sobre los orcos en los que aparecían unidos y marchando hacia la guerra. En algunas de estas visiones, el Profeta también veía una oscura sombra cerniéndose sobre Draenor.

Debido a sus múltiples heridas, Velen no estaba seguro de la verdad de estas revelaciones, pero estaba decidido a descubrirla. Mientras conversaba con Orgrim y Durotan, Velen escudriñó cuidadosamente a los dos orcos y no percibió oscuridad alguna en sus corazones. Al contrario: los dos orcos parecían repletos de orgullo y honradez.

Siguiendo órdenes de Velen, los exploradores Rangari condujeron a Orgrim y a Durotan de vuelta a la frontera de Gorgrond. Aunque su estancia en Telmor fue corta, los dos jóvenes aprendieron mucho sobre los draenei y regresaron a su hogar con relatos sobre la hospitalidad recibida y las extraordinarias maravillas que presenciaron.

Este acontecimiento marcaría uno de los últimos encuentros pacíficos entre los orcos y los draenei.

CAPÍTULO III
**EL ASCENSO
DE LA HORDA**

PETER LEE 16

CAPÍTULO III

EL ASCENSO DE LA HORDA

LA SEGUNDA INVASIÓN DE AZEROTH

En los milenios posteriores al destierro forzado de los draenei de Argus, Sargeras continuó con su cruzada al mando de la terrorífica Legión Ardiente. Incontables mundos cayeron bajo la furia de los demonios; civilizaciones enteras desaparecieron de la faz de la existencia.

Sin embargo, un mundo resistió al imparable envite de la Legión: Azeroth.

Azeroth era un mundo extraordinario, pues albergaba el espíritu durmiente de un titán. Un espíritu destinado a superar al propio Sargeras. Como bien sabía el soberano de la Legión, si Azeroth caía ante los señores del vacío se convertiría en un arma más poderosa que el propio Sargeras.

Sin embargo, Sargeras ansiaba conquistar Azeroth antes de que los señores del vacío lo envolvieran en su oscuridad, por lo que dispuso una gigantesca invasión. Demonios de mil tipos y formas aparecieron en Azeroth dispuestos a masacrar a sus habitantes y anegar la tierra con su magia vil. La Guerra de los Ancestros daba comienzo.

Pero entonces, sucedió lo imposible: los habitantes de Azeroth, liderados por una noble raza conocida como los elfos de la noche, derrotaron a la Legión y expulsaron a los demonios de vuelta al Vacío Abisal.

La derrota enfureció a Sargeras. Obsesionado con conquistar Azeroth a toda costa, el titán caído planeó una segunda invasión. No obstante, el soberano de la Legión antes debía enfrentar una serie de problemas, entre ellos traer a sus demonios de regreso al mundo. Abrir un portal entre el Vacío Abisal y el mundo físico lo bastante grande y estable para dar cabida a un ejército era de todo menos sencillo y requería de cantidades astronómicas

de energía. Durante la primera invasión, la Legión se apoyó en el poder del Pozo de la Eternidad de Azeroth, una inmensa fuente de energía arcana que permitió a los demonios establecer un puente entre Azeroth y el Vacío. Sin embargo, el Pozo de la Eternidad fue destruido durante la primera invasión y, aunque existían otros caminos para acceder al mundo, requerían de considerable tiempo y esfuerzo. Además, Sargeras se aseguraría de que la Legión no encontrara de nuevo una resistencia significativa que torpedeara su invasión. Su estrategia pasaba por debilitar a los habitantes de Azeroth antes de que su Legión pisara siquiera el mundo.

Entonces, Sargeras tuvo una idea: buscaría nuevas armas con las que castigar a los defensores de Azeroth antes de ordenar la invasión de sus tropas demoníacas. Decidido, Sargeras ordenó a sus seguidores escudriñar el universo entero para hallar nuevas razas a las que corromper y sumar a las filas de la Legión.

Mientras tanto, el titán caído centró su atención en Azeroth con la intención de encontrar a un individuo de gran poder que actuara como conducto de su nueva invasión.

EL SEGUNDO POZO DE LA ETERNIDAD

Aunque el Pozo de la Eternidad había sido destruido, no toda su energía se desvaneció. Un elfo de la noche llamado Illidan Stormrage robó parte del agua de la fuente y la empleó para crear un nuevo Pozo de la Eternidad.

Sargeras y su Legión no tardaron en descubrir la existencia del nuevo Pozo, pero no podían aprovechar esta nueva fuente de poder como hicieron con el primer Pozo de la Eternidad debido a que la segunda fuente estaba coronada por Nordrassil, un gigantesco Árbol del Mundo encantado para proteger la energía del Pozo.

LA LARGA CAZA

12 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

La Legión se preparaba para la próxima invasión de Azeroth. Kil'jaeden el Impostor envió a un demonio llamado Talgath tras los draenei evadidos. El demonio examinó docenas de mundos previamente visitados por los renegados, pero siempre iba un paso por detrás de su presa. Sus intentos de localizar a los draenei fracasaron en numerosas ocasiones, pero un día Talgath descubrió pruebas fehacientes de su ubicación.

Cuando la Genedar se estrelló en Draenor, la fuerza del impacto descargó ondas de energía sagrada a través del Vacío Abisal. Talgath percibió el influjo de poder y corrió a investigar el extraño fenómeno. Un escalofrío de anticipación recorrió el espinazo del demonio: la energía provenía de los mismos naaru que ayudaron a Velen y a sus renegados a escapar de Argus.

Durante más de un siglo, Talgath siguió el rastro de energía sagrada hasta el exuberante mundo de Draenor. En su fuero interno, el demonio esperaba llevarse un nuevo desengaño, pero esta vez todo era distinto.

Mientras investigaba Draenor, Talgath descubrió la embrionaria civilización de los draenei. Los fugitivos solo se habían asentado en este mundo, sino que su fortaleza dimensional yacía en ruinas. Estaban atrapados.

Talgath contactó rápidamente con Kil'jaeden para informarle de su hallazgo. El señor demoníaco reaccionó con gran regocijo, pues antaño fue gran amigo de Velen y, cuando el Profeta y sus renegados huyeron de Argus, Kil'jaeden se lo tomó como una traición personal, una afrenta que no podía quedar sin castigo. Al fin, el demonio se resarciría.

Siguiendo órdenes de Kil'jaeden, Talgath permaneció oculto y continuó informando al señor demoníaco. Día a día, Talgath trasladaba a Kil'jaeden nuevos datos sobre los draenei y su forma de vida, junto con información sobre los orcos y las demás razas autóctonas del mundo.

Aunque Kil'jaeden ansiaba exterminar de inmediato a los draenei, contuvo su furia. Sargeraz había ordenado a los comandantes de su Legión encontrar nuevas razas que sumar a su ejército, y los orcos parecían una buena elección.

A tal efecto, Kil'jaeden ordenó a Talgath continuar espiando a los habitantes de Draenor. El señor demoníaco tenía mucho que aprender sobre los orcos y sus tradiciones.

UNA ERA DE LEYENDAS

11 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Talgath contemplo detenidamente las costumbres de los orcos. El demonio constató que las criaturas se caracterizaban por su increíble resistencia y, en algunos casos, sus inclinaciones violentas. Aunque Talgath espió a todos los orcos, dedicó más tiempo a los clanes de mayor poder e influencia, entre los que se encontraban los Warsong, los Blackrock, los Bleeding Hollow, los Shadowmoon, los Thunderlord y los Frostwolf.

En las planicies de Nagrand, la inclemente enemistad con los ogros de Ogrópolis había convertido a los Warsong en nómadas terroríficos. Su cabecilla, un guerrero conocido como Grommash Hellscream, era famoso por su osadía; sus guerreros atacaban y hostigaban sin cesar a los ogros a pesar de verse superados ampliamente en número. Los veloces jinetes de lobo de los Hellscream asolaban las llanuras de Nagrand, arrasando asentamientos ogros con sus ataques relámpago. Hasta que un día, Grommash y sus orcos pusieron fin al dominio de Ogrópolis sobre la región; se anexionaron gran parte de la misma y expulsaron a los ogros de vuelta a su ciudad. Esta hazaña convirtió al cabecilla de los Warsong en una leyenda entre los clanes.

La derrota contra los Warsong fue solo la primera de las muchas desdichas de Ogrópolis. Durante generaciones, los ogros esclavizaron a los orcos, llegando incluso a enfrentar a los cautivos en combates a muerte por mero entretenimiento. Sin embargo, un esclavo conocido como Kargath sublevó a los esclavos de Ogrópolis. Tras arrancarse la mano para deshacerse de sus cadenas, Kargath retó a sus compañeros esclavos a seguir su ejemplo. Los que osaron imitarle se sumaron a Kargath en un brutal derramamiento de sangre ogra.

Kargath y sus esclavos liberados se establecieron en las Agujas de Arak, donde constituyeron un nuevo clan conocido como Shattered Hand. Los largos años de esclavitud hicieron de ellos un pueblo desconfiado y amargado que solo conocía el dolor y el sufrimiento. Kargath y sus seguidores adoptaron sanguinarias tradiciones relacionadas con la automutilación y la escarificación; incluso acoplaban armas a sus miembros cercenados. De hecho, Kargath fue quien inició esa sangrienta práctica, por lo que se ganó el sobrenombre "Bladefist".

El territorio del clan Shattered Hand limitaba al norte con Gorggrond, hogar de los Blackrock. Su líder, el cabecilla Blackhand, suscitaba el respeto de los orcos del mundo entero. A pesar de su arrogancia y sus ansias de poder, se trataba de un líder carismático y muy diestro en combate. Sus poderosos soldados le seguían hasta el fin del mundo y más allá.

Los Blackrock disponían del ejército orco más grande, organizado, y mejor equipado del mundo. Además, los chamanes del clan empleaban su fuego elemental para moldear el mena Blackrock característico de Gorgrond. Las forjas de los Blackrock se mantenían encendidas día y noche, escupiendo armas y armaduras encantadas casi indestructibles.

Al igual que los Warsong, los Blackrock cruzaban sus armas a menudo con los ogros de la región. Sin embargo, para cuando Talgath se fijó en Blackhand y sus seguidores, los orcos ya habían aplastado a sus salvajes enemigos. La mayoría de los ogros huyeron aterrados de Gorgrond.

Los Bleeding Hollow eran muy distintos a los otros clanes. Estos supersticiosos orcos practicaban rituales oscuros en las profundidades de la Selva de Tanaan. En su territorio, los Bleeding Hollow tenían que lidiar con múltiples amenazas; los borani, los genosaurios, los ogros o incluso los arakkoa. El clan estuvo a punto de sucumbir ante estos enemigos, pero entonces un nuevo líder reclamó el poder: Kilrogg Deadeye.

Antes de convertirse en cabecilla, Kilrogg superó un rito de iniciación que le permitiría ver el futuro: se arrancó un ojo y pudo vislumbrar su propia muerte. El escalofriante ritual no inquietó en absoluto a Kilrogg. El cabecilla vivió toda su vida sin miedo, pues conocía el día exacto de su caída.



HORLEY

Kilrogg se hizo con el control del marchito clan Bleeding Hollow al asesinar a su padre. Bajo su liderazgo los orcos tomaron la jungla y erradicaron a sus viejos enemigos.

Talgath descubrió con asombro que no todos los clanes eran tan beligerantes. Los orcos Shadowmoon eran relativamente pacíficos. Se trataba de un pueblo espiritual que habitaba en el Valle Sombraluna y cuyas tradiciones los vinculaban a las prácticas chamánicas. Los chamanes del clan peregrinaban a menudo al Trono de los Elementos para comulgar con los espíritus elementales del mundo. Este clan también veneraba a sus ancestros orcos, a los que solía pedir consejo.

Los Shadowmoon estaban liderados por el sabio cabecilla Ner'zhul. Se trataba de un cabecilla respetado por todos los clanes, lo que constituía una verdadera rareza en la fragmentada sociedad orca. Ner'zhul ejercía como consejero de todos los chamanes y ayudaba a establecer y avivar tenues vínculos que unieran a los clanes.

Luego estaban los Frostwolf, a los que Talgath consideraba un verdadero enigma. El clan habitaba en un escarpado confín de Draenor conocido como Cresta Fuego Glacial. Aunque los Frostwolf eran guerreros excepcionales, no buscaban conquistar la tierra sino vivir en armonía con ella. El cabecilla Garad personificaba los nobles ideales familiares y comunales de los Frostwolf, pues creía firmemente que solo la colaboración y la solidaridad entre los orcos les permitirían sobrevivir al duro entorno.

Garad transmitió estos valores a sus tres hijos, pero no todos aceptaron sus enseñanzas. Los dos hijos menores, Ga'nar y Durotan, idolatraban a su padre y obedecían las antiguas tradiciones del clan. El hijo mayor, Fenris, era distinto. Fenris abandonó a los Frostwolf y se unió al clan rival, los Thunderlord. Al contrario que los Frostwolf, los Thunderlord valoraban el coraje y la osadía por encima de todas las cosas. A menudo, el clan se embarcaba en peligrosas campañas destinadas a exterminar poderosos gronns y magnarones. Bajo el estandarte de los Thunderlord, Fenris obtuvo el renombre que tanto ansiaba, llegando a convertirse con el tiempo en el líder del clan.

Durante unos meses, Talgath continuó observando a los clanes, especialmente a los que habitaban en la Cresta Fuego Glacial, pues la tensión que los enfrentaba a los ogros de Bladespire estaba a punto de explotar. El demonio quería comprobar hasta dónde estaban dispuestos a llegar los orcos para vivir en paz.

EL ALZAMIENTO DE LOS MOK'NATHAL

Ogrópolis nunca se recuperó de las derrotas contra los Warsong y los esclavos de Kargath, y sus ogros perdieron por siempre el control de Nagrand. Los ogros de Bladepire y su líder, el Imperador Kelgrok, contemplaron con preocupación este giro en los acontecimientos. Aunque los ogros perdían presencia en todo Draenor, el imperador estaba determinado a conservar el control de la Cresta Fuego Glacial. En vez de resguardarse tras las defensas de Bladepire, Kelgrok trató expandir su territorio. Y disponía del arma perfecta para ello.

Desde la caída del Imperio Goriano, la población de los ogros permaneció en un nivel relativamente bajo. Para compensar su falta de efectivos, los hechiceros de Bladepire se embarcaron en crueles experimentos destinados a crear nuevas criaturas como mano de obra. Los resultados más prometedores surgieron de los cruces selectivos entre ogros y orcos esclavizados.

Los hijos de estas uniones forzadas recibieron el apelativo de mok'nathal. Aunque poseían la fuerza de los ogros y la inteligencia de los orcos, los Bladepire los mantenían encadenados y les obligaban a aparearse para producir más siervos. Además, para asegurar la obediencia de los mestizos, los ogros amenazaban con asesinar a familias enteras si uno solo de sus integrantes se rebelaba.

Sin embargo, el Imperador Kelgrok liberó a muchos mok'nathal de sus cadenas y les ordenó atacar a los orcos. Estos mok'nathal formarían la base del ejército de Bladepire.

Las tropas de Bladepire marcharon sobre la Cresta Fuego Glacial conquistando grandes franjas de tierra rica en recursos pertenecientes a los orcos. Entonces, el cabecilla Garad lanzó un llamamiento a los otros dos clanes de la región —los Thunderlord y los Whiteclaw— y les propuso aliarse contra este nuevo enemigo.

Fenris se ocupó de que los Thunderlord rechazaran el ofrecimiento de Garad. En vez de eso, el clan confrontó a los ogros en otros términos: aprovechando el manto de la noche, las bandas de orcos Thunderlord arrasaban los asentamientos ogros y masacraban a viejos y jóvenes por igual.

Los Whiteclaw, no obstante, aceptaron la petición de Garad. Ambos clanes compartían muchas costumbres y tradiciones, por lo que sentían una mutua afinidad

Garad asumió el mando del ejército que aunaba a los Frostwolf y a los Whiteclaw, con sus hijos Ga'nar y Durotan como lugartenientes. Al mando de una hueste formidable, el cabecilla declaró la guerra a los ogros de Bladespire. Aunque no obtuvieron victorias decisivas, Garad y sus orcos capturaron a un buen número de mok'nathal, incluido a su anciano, Leorox.

Garad habló con Leorox y quedó sorprendido por las palabras del mok'nathal. El cabecilla de los Frostwolf creía que los mestizos servían voluntariamente a los ogros, y no podía imaginar la crueldad, los castigos y las constantes amenazas a sus familias que sufrían por parte de los ogros de Bladespire. Tras una larga conversación, Garad y su prisionero acordaron aliarse para acabar definitivamente con los Bladespire.

Leorox regresó a Bastión Bladespire dispuesto a liderar la sublevación de los mok'nathal. Los mestizos se alzaron contra sus opresores y durante la cruenta batalla incendiaron la fortaleza. Cuando los pilares de humo besaron el cielo, Garad lanzó a su ejército contra las defensas exteriores de Bastión Bladespire.

Tras un día entero de combates, la Batalla de Bladespire concluyó cuando los orcos y los mok'nathal expulsaron a los ogros de su propia fortaleza. En el corazón del ardiente bastión, Leorox estranguló al Emperador Kelgok con las cadenas que arrastró durante toda su vida.

Los orcos se alzaron con la victoria, pero a un gran precio. La contienda se cobró la vida de cientos de Frostwolf y Whiteclaw, incluida la de Ga'nar. El joven sacrificó su vida ayudando a escapar a los mok'nathal de la fortaleza. La muerte de Ga'nar destrozó el corazón de su padre. Aunque Durotan aún podía continuar con el linaje familiar, el cabecilla de los Frostwolf nunca se recuperó de la pérdida de su segundo hijo.

Una vez terminada la guerra, el cabecilla Garad ofreció a Leorox y a su pueblo una franja de tierra en Fuego Glacial donde empezar una nueva vida. Sin embargo, el anciano mok'nathal rechazó el ofrecimiento, pues sabía que los orcos jamás aceptarían completamente a los mestizos.

Leorox y sus mok'nathal se asentaron en un remoto recodo de Gorgrond. Los recursos eran escasos y la vida muy dura, pero al menos vivían en paz. Desde aquel día, los mok'nathal renunciaron a la violencia y juraron tomar las armas solo en defensa de su frugal territorio.

EL HERALDO DE LA LEGIÓN

10 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Gracias a Talgath, Kil'jaeden aprendió mucho sobre los orcos. Se trataba de una raza resistente, orgullosa. También eran criaturas supersticiosas que veneraban a los ancestros y honraban a los espíritus elementales del mundo. Kil'jaeden creía poder manipular a los orcos a través de sus arraigadas tradiciones. Si conseguía someterlos a su voluntad, los utilizaría para vengarse de los draenei antes de incorporarlos a las filas de la Legión.

Al escuchar los planes de Kil'jaeden, Talgath montó en cólera. Los renegados se encontraban por fin a su alcance. Tras milenios de persecución y constante frustración, no permitiría que los primitivos orcos derramaran la sangre de su presa. Furioso, el demonio solicitó a su amo que reconsiderara su plan.

En otras circunstancias, Kil'jaeden habría castigado semejante insubordinación con la muerte, pero comprendía la furia de Talgath. Sin embargo, el señor demoníaco no dejaba afrenta alguna sin castigo, por lo que ordenó a Talgath retirarse de Draenor. El siervo de Kil'jaeden no participaría en la caída de los draenei.

Tras la marcha de Talgath, Kil'jaeden se centró en corromper a los orcos, para lo que necesitaría un agente infiltrado que obedeciera su voluntad. El señor demoníaco escrutó Draenor entero en busca de un orco dispuesto a ponerse de su parte.

De entre los numerosos candidatos que Kil'jaeden encontró, uno sobresalía por méritos propios: Gul'dan. Nacido con una deformación congénita en el seno de un pequeño clan de las fronteras de Gorgrond, Gul'dan fue víctima de las supersticiones de sus compañeros orcos, que veían mal agüero en su deformidad. Un buen día, lo exiliaron para siempre. El único individuo que se apiadó de Gul'dan fue el anciano chamán de la tribu. Cuando Gul'dan fue exiliado, el chamán le conminó a acudir al Trono de los Elementos de Nagrand, donde quizá los espíritus le revelarían su propósito en la vida.

Gul'dan rechazó inicialmente el consejo del anciano. Los años de abuso y desdén lo habían convertido en un orco arisco y vengativo. Sin embargo, el maltrecho orco apenas conseguía sobrevivir en solitario y, tras numerosas penurias, encaminó sus pasos hacia el Trono de los Elementos. Gul'dan llegó al templo sagrado muy desmejorado, agonizante por el hambre y la sed. Cayó de rodillas e imploró ayuda a los espíritus, prometiendo servirles si terminaban con su sufrimiento.

Los elementos respondieron a su llamada, pero no como Gul'dan esperaba. Los espíritus percibieron la oscuridad y la furia almacenadas en el corazón del orco y lo rechazaron como antes hizo su clan.

La pena se apoderó de Gul'dan. El mundo entero le había abandonado. No tenía nada. No era nada. Kil'jaeden entró en contacto con su desesperada presa susurrando en su mente y prometiéndole un poder tan inconmensurable que le libraría por siempre de la compasión y la crueldad de los demás. El orco se transformaría en un dios capaz de castigar a aquellos que lo menospreciaron. A cambio de este poder, Gul'dan manipularía a los orcos en nombre de la Legión Ardiente y los convertiría en un arma contra los draenei.

Gul'dan aceptó el sombrío pacto, pues no sentía aprecio alguno por su pueblo, solo desdén. Sus costumbres y tradiciones no le trajeron más que sufrimiento. Si la divinidad pasaba por manipular a los orcos, que así fuera.

Kil'jaeden instruyó a su nuevo siervo en los caminos de la magia vil. El señor demoníaco sabía que esta energía cambiaría físicamente al orco, lo que atraería la atención de los draenei. Para evitarlo, Kil'jaeden le enseñó a enmascarar sus poderes y le conminó a emplear la magia vil solo en casos de extrema necesidad. Gul'dan aprendió a dominar el volátil poder de la magia vil más rápido de lo esperado. El orco exiliado disfrutaba enormemente con la destrucción que emergía de la punta de sus dedos.

Había nacido el primer orco brujo.

LA DEVASTACIÓN DE DRAENOR

Ahora Kil'jaeden disponía de un agente entre los orcos dispuesto a cumplir su voluntad. Sin embargo, las condiciones aun no eran propicias para lanzarlos contra los draenei. Antes necesitaba sumir a la raza orca en la desesperación, la oscuridad y la desconfianza que le permitieran unirlos en un único ejército.

Gracias a las enseñanzas de Gul'dan sobre el pasado de Draenor, Kil'jaeden sabía que antaño los orcos se unieron bajo una única bandera. Tiempo atrás, los ogros conquistaron el Trono de los Elementos e infligieron un enorme dolor y sufrimiento a los espíritus elementales con sus experimentos mágicos. Preocupados por una posible catástrofe, los orcos se unieron para combatir a los ogros. Si Kil'jaeden conseguía recrear otra vorágine elemental, quizá los clanes repetirían la historia.

Kil'jaeden instó a Gul'dan a inundar el Trono de los Elementos con magia vil. Tal y como imaginaba, el poder corruptor pronto debilitó a los espíritus nativos del mundo. Las Furias Elementales de Draenor —Gordawg, Arborius, Incineratus y Kalandrios— se materializaron para expulsar a Gul'dan, pero nunca antes se habían enfrentado a un brujo. La extraña magia del orco drenó la esencia vital de las Furias y absorbió su fuerza. Las Furias huyeron despavoridas; de lo contrario, Gul'dan las habría destruido.

Era la primera vez que Gul'dan derrotaba a alguien en su vida. La victoria fue embriagadora.

La magia vil de Gul'dan sumió a los elementos en el caos. Las estaciones se transcurrían entre largas sequías que solo daban paso a lluvias torrenciales. Las inundaciones anegaban las zonas áridas de Gorgrond y parte de Nagrand mientras extrañas tormentas de nieve cubrían de hielo franjas enteras de la Selva de Tanaan y del Bosque de Terokkar. Ríos y torrentes se secaban, provocando la muerte de miles de cabezas de ganado ñagrieta y talbuk.

La enfermedad y la escasez de agua y alimentos se cebaron en los orcos, cuyos chamanes se veían impotentes ante la catástrofe. Debido al sufrimiento que les causaba la terrorífica magia vil, los espíritus elementales apenas comulgaban con los orcos.

Además, Gul'dan empleó su magia para contagiar a los clanes con la viruela roja. Fue la peor epidemia de la historia de los orcos. La virulenta plaga duró meses y se cobró la vida de cientos de orcos.

Muchas de las víctimas contrajeron la plaga durante uno de los festivales Kosh'harg de Nagrand, cuando los clanes se reunieron para debatir las recientes catástrofes elementales bajo el manto del cabecilla Ner'zhul. El Kosh'harg finalizó y los clanes se disponían a regresar a sus hogares, pero entonces algunos orcos mostraron síntomas de la viruela, entre ellos el cabecilla Garad, del clan Frostwolf.

Ner'zhul temía que los orcos contagiaran la enfermedad a otras víctimas, por lo que solicitó a Garad y a los demás enfermos que permanecieran en Nagrand. Los orcos construirían un pequeño pueblo para que los afectados reposaran sin amenazar al grueso de la sociedad de los orcos.

A pesar de la pena por no regresar a su hogar, Garad era consciente de que las palabras de Ner'zhul eran sabias. El cabecilla de los Frostwolf no quería que sus familiares y amigos sufrieran la terrible plaga, y menos por su culpa. Garad permaneció en Nagrand como líder de los afectados por la plaga.

Durotan se ofreció a quedarse en Nagrand junto a su padre, pero Garad tenía otros planes para el joven Frostwolf, el último heredero de su clan. Garad convenció a Durotan para que regresara a casa y cuidara de su pueblo hasta nueva orden.

Durotan ya nunca volvería a ver a su padre. En pocas semanas, la viruela roja le consumió hasta matarlo. Solo fue líder de los enfermos durante un corto periodo de tiempo, pero aun así se ganó su eterno respeto. Tanto que renombraron el asentamiento como Garadar.

LA SOMBRA DE NER'ZHUL

8 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Ahora que los clanes se encontraban sumidos en una oscura espiral de violencia y desesperación, Kil'jaeden decidió que había llegado el momento de unirlos. Sin embargo, antes necesitaba a una figura pública para liderarlos. Gul'dan, a pesar de sus muchos talentos, no serviría de inspiración a su pueblo ni los guiaría con su ejemplo, por lo que el señor demoníaco le ordenó encontrar a un líder que aunara dichas características. No obstante, antes Gul'dan debía borrar todo rastro de su pasado.

El brujo encapuchado regresó a su antiguo clan. Con su fuego vil, Gul'dan incineró el asentamiento y redujo a sus habitantes a cenizas. Cuando la deflagración se extinguió, nada quedaba con vida. Nadie conocería nunca la verdadera historia de Gul'dan.

Libre al fin de su pasado, Gul'dan se encaminó hacia el territorio del clan Sornbraluna. Sus sabios chamanes contaban con el respeto de todos los orcos. Quizá entre ellos se encontraba la marioneta perfecta para la Legión.

Gul'dan ocultó su magia vil para no revelar sus oscuras prácticas de brujo y engañó a los Shadowmoon culpando a los ogros de la destrucción de su pueblo. Él, naturalmente, era el único superviviente. El recién llegado analizó cuidadosamente a los ancianos chamanes en busca del eslabón más débil. Tras numerosas dudas, Gul'dan escogió a su presa: el carismático pero abatido cabecilla del clan, Ner'zhul.

Ner'zhul era un líder entregado y sincero, con una persistencia que rayaba en la obstinación. Era tan decidido que cuando algo se le ponía en mente, no paraba hasta conseguirlo.

Aunque Gul'dan y la Legión supieron aprovecharse de este rasgo, explotaron con especial maldad el tormento interior y la pena de Ner'zhul. Años atrás, Ner'zhul perdió a su adorada consorte, Rulkan, y aunque el chamán superó su muerte hace tiempo, la crisis con los elementales de Draenor había reabierto viejas heridas. Ner'zhul mantenía su paz interior comulgando con los espíritus elementales, pero como ahora permanecían en silencio, el chamán lloraba de nuevo la muerte de Rulkan con pena tan intensa como en los días de su pérdida.

Gul'dan se benefició de la oscuridad interior de Ner'zhul. Le habló de sus propios problemas, de la familia y los amigos que perdió a manos de los sanguinarios ogros. Con el

tiempo, Gul'dan se ganó la amistad y la confianza de Ner'zhul, e incluso convenció al anciano para que le aceptara como su aprendiz de chamán.

A través de Gul'dan, Kil'jaeden controlaba por fin a una figura pública. De inmediato, el señor demoníaco empezó a oscurecer los pensamientos de Ner'zhul mientras encomendaba una nueva misión a Gul'dan. Ahora que los orcos estaban desesperados y furiosos, el señor demoníaco solo necesitaba que culparan a los draenei de todos sus males.

Y Gul'dan se aseguraría de ello

LAS SEMILLAS DEL ODIO

Gul'dan recurrió al clan Bladewind para provocar la chispa que daría pie al conflicto entre los orcos y los draenei. El asentamiento principal del clan se encontraba situado en el linde del Bosque de Terokkar, cerca de Shattrath, la capital draenei. Las tensiones entre esta comunidad de Vientoafilados y sus vecinos se mantenían desde hacía décadas. A veces, incluso, los orcos saqueaban las caravanas draenei y esclavizaban o asesinaban a los que no lograban escapar.

El sufrimiento de los espíritus elementales afectó especialmente a los Bladewind. Sus fuentes de agua se secaron y la caza de su territorio murió. La viruela roja diezmó el clan de forma trágica; cerca del setenta por ciento de los Bladewind sucumbieron a la enfermedad.

Los Bladewind estaban desesperados. Eso los convertía en vulnerables.

Gul'dan acudió al asentamiento Bladewind como representante de los Shadowmoon y, tras largas discusiones y argumentaciones, los convenció de que los draenei eran responsables del brote de viruela roja y de la debacle elemental del mundo. Gul'dan aseguraba que solo la sangre draenei apaciguaría a los espíritus. Como todos los orcos, los Bladewind sentían un gran respeto por los chamanes Shadowmoon y no tenían motivos para cuestionar a Gul'dan. Aceptaron gustosos su consejo, empujados por el ansia de cambiar su mala fortuna.

Las bandas de saqueadores Bladewind se lanzaron al cuello de las caravanas draenei. Los orcos bañaron sus armas ligeras con la sangre de docenas de inocentes y apresaron a otros tantos. Una de las cautivas se llamaba Leran, y era hermana de un Vindicador llamado Maraad.

Cuando Maraad supo de la desaparición de su hermana, instó a los líderes draenei a intervenir. Muchos Vindicadores compartían su opinión. Hacía demasiado tiempo que los Bladewind masacraban libremente a sus comerciantes. Los draenei debían poner fin a sus correrías de una vez por todas.

Velen apeló a la calma. El Profeta no estaba convencido. Aunque en los años posteriores al accidente de la Genedar, Velen había recuperado su capacidad de predecir el futuro, sus visiones no eran del todo fiables. Extrañas imágenes bombardeaban sus pensamientos, muchas de ellas indescifrables.

Sin embargo, era evidente que algunas de las imágenes lo intrigaban. Poco después de que los ataques de los Bladewind se recrudecieran. Velen percibió una oscura sombra sobre los orcos que controlaba sus acciones.

Velen y los exarcas enviaron a los Rangari a espiar a los Bladewind para averiguar si su repentina agresividad respondía a la injerencia de algún poder oscuro. Aunque los exploradores draenei no descubrieron indicio alguno que apuntara a dicha teoría, regresaron con terribles relatos; los Bladewind desmembraban a sus prisioneros en sangrientos rituales destinados a apaciguar a los elementos. Solo unos pocos cautivos aguardaban aún su terrible destino. Leran era una de ellos.



Emily Chen
2016

Maraad abandonó toda consideración. Aún podía salvar a su hermana. En un apasionado discurso, Maraad imploró a Velen y a los exarcas que autorizaran la ofensiva contra los orcos. A regañadientes, los líderes draenei aceptaron.

Liderados por Maraad, un pequeño grupo de Vindicadores y Rangari asaltaron el poblado Bladewind, pero cuando penetraron en el asentamiento, Leran y los demás prisioneros habían muerto. Enfurecido por la imagen del cuerpo mutilado de su hermana, Maraad enloqueció y descargó su furia sobre el poblado.

Desde lejos, Gul'dan contemplaba la masacre del asentamiento Bladewind. Los orcos estaban tan desesperados por apaciguar a los elementos que lucharon hasta el último hombre. Los pocos supervivientes que escaparon a la matanza se encaminaron hacia el Valle Sombroluna, pero nunca alcanzaron su destino.

Gul'dan asesinó a los supervivientes para silenciar la verdad sobre lo acontecido en el Bosque de Terokkar. Solo perduraría la versión del brujo.

Tras regresar al clan Shadowmoon, Gul'dan explicó su versión de los hechos: los draenei habían atacado a los Bladewind sin provocación previa. Hombres, mujeres, ancianos, niños... todos habían muerto asesinados. Las noticias de la masacre llegaron rápidamente a los otros clanes.

Las semillas del odio y la sospecha florecían en los orcos.

LOS SUSURROS DE LOS MUERTOS

Al mismo tiempo que Gul'dan orquestaba la masacre de los Bladewind, Kil'jaeden retorció las emociones de Ner'zhul. El señor demoníaco se aparecía en los sueños del chamán asumiendo la forma espíritu de su difunta Rulkan. La falsa aparición le reveló a Ner'zhul que el último brote de viruela y el sufrimiento elemental del mundo eran consecuencia de las acciones de los draenei. La autárquica raza pretendía eliminar a los orcos.

Al principio, Ner'zhul no confió en las lúgubres proclamas de Rulkan. Los conflictos entre los orcos y los draenei no eran nada nuevo, pero tampoco eran habituales. Además, Ner'zhul sabía que los draenei no eran beligerantes. Sin embargo, el relato de Gul'dan sobre la aniquilación de los Bladewind cambió su opinión.

Rulkan tenía razón. Los draenei no eran lo que aparentaban.

El espíritu de Rulkan convenció al orco de que solo la guerra contra los draenei salvaría a su pueblo. Los clanes, sin embargo, no estaban en condiciones de acometer tamaña empresa. Antes debían unirse como hicieron siglos atrás, cuando el Imperio Goriano amenazó su existencia. Rulkan afirmaba que Ner'zhul había sido escogido como salvador de los orcos. Solo un chamán de su sabiduría podía unir a los clanes.

Ner'zhul transmitió a su clan las palabras de Rulkan. Los supersticiosos orcos pocas veces desoían el consejo de sus espíritus ancestrales; las advertencias de Rulkan solo podían ser verdad. Los Shadowmoon prestaron su apoyo a Ner'zhul y Gul'dan se convirtió en su portavoz.

Ner'zhul envió un mensaje urgente a los demás clanes. Les conminó a reunirse en Oshu'gun, donde el chamán les revelaría las funestas profecías de los ancestros.

Antes del cónclave, Kil'jaeden liberó sus poderes sobre Oshu'gun para evitar que los orcos comulgaran con los verdaderos espíritus ancestrales encadenados a la montaña de cristal. Por otra parte, el señor demoniaco estableció contacto mental con todos los ancianos chamanes de Draenor y repitió la misma estratagema, adoptando la forma de otros espíritus ancestrales de confianza advirtió a los chamanes de la maldad de los draenei.

LA FRAGUA DE LA HORDA

Pasaron las semanas y los cabecillas orcos fueron llegando a Oshu'gun. Grommash Hellscream, Kilrogg Deadeye, Kargath Bladefist, Blackhand, Fenris y otros líderes famosos tomaron asiento bajo la sombra de la montaña.

El cabecilla de los Frostwolf, Durotan, también acudió junto a su consorte, Draka, y el anciano chamán de su tribu, Drek'Thar. Durotan ansiaban reencontrarse con su viejo amigo Orgrim Doomhammer, ahora lugarteniente del cabecilla Blackhand.

Desde hacía años, las responsabilidades del liderazgo les impedían reunirse con regularidad.

Mientras Durotan y Orgrim reavivaban su amistad, el anciano chamán Ner'zhul se dirigió a todos los orcos reunidos. Les habló de las proféticas advertencias de Rulkan y de otros funestos presagios. Los draenei eran los culpables del sufrimiento de los elementales y del brote de viruela roja. La destrucción del principal asentamiento del clan Bladewind no era más que el comienzo, una señal de las muertes venideras. Los draenei buscaban aniquilar a todos los orcos.

Sin embargo, aún quedaba esperanza. Si los clanes olvidaban sus diferencias y unían sus fuerzas, acabarían con los draenei y salvarían el mundo.

No era una decisión fácil para los orcos, una raza poco acostumbrada a la unidad, y Ner'zhul lo sabía. El chamán concedió a los cabecillas un día y una noche para considerar sus palabras.

Los orcos debatieron la propuesta del anciano chamán hasta bien entrada la noche. Los cabecillas más beligerantes —Grommash, Blackhand y Kargath— apoyaban la unificación. Desde que supieron de la masacre de los Bladewind, estos tres cabecillas recelaban de los draenei.

Pero otros no ansiaban un baño de sangre. El cabecilla Zagrel del clan Whiteclaw, por ejemplo, se oponía frontalmente a la guerra. Zagrel creía que la muerte de los draenei no beneficiaría en absoluto a los orcos. Al contrario, enfurecería aún más a los elementos.

El cabecilla Durotan compartía su misma opinión. Años atrás, Orgrim y él visitaron una ciudad draenei de forma casi accidental. Los dos orcos incluso hablaron con Velen, su misterioso líder.

¿Cómo era posible que aquellas criaturas pacíficas declararan la guerra a los orcos? ¿Qué obtenían con ello? Pero ¿y su hospitalidad no fue más que un ardid para sonsacarles información sobre su raza?

A pesar de sus dudas, Durotan no estaba en posición de cuestionar los designios de los ancestros. Si ellos decían que los draenei eran una amenaza, que así fuera. Además, otros chamanes, incluido Drek'Thar, revelaron que los ancestros se les habían aparecido en sueños y confirmaban las palabras de Ner'zhul.

Durante las conversaciones, Gul'dan se deslizaba entre los cabecillas. Consciente de que los orcos le consideraban un pusilánime por su deformidad, la empleó en su provecho: el brujo defendió con ardor y pasión la causa de Ner'zhul, regocijándose ante el prospecto de una guerra. Con su actitud, Gul'dan convirtió la unidad en un asunto de honor. Si un deforme como él estaba dispuesto a luchar y morir por los clanes, todo aquel que se opusiera a la guerra sería tildado de cobarde.

Las artimañas de Gul'dan convencieron a muchos de los orcos, pero no a todos. Zagrel y unos pocos continuaban oponiéndose a la unidad. El brujo no olvidaría sus nombres.

Al amanecer, los orcos se reunieron de nuevo para votar. Casi todos los cabecillas apoyaron la unión de los clanes.

A partir de aquel día, se les conocería como la Horda.

LA PROFECÍA DE DOOMHAMMER

Orgrim esgrimía un arma conocida como Doomhammer, una reliquia perteneciente a su familia desde hacía generaciones. Este artefacto legendario estaba asociado a una profecía según la cual el último orco del linaje Doomhammer lo emplearía para salvar a los orcos y luego condenarlos. Seguidamente, el Doomhammer pasaría a manos de un orco extraño al clan Blackrock que dedicará el arma a una causa de justicia.

EL DILEMA DEL PROFETA

7 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

En los meses anteriores al nacimiento de la Horda, los clanes lanzaron ataques esporádicos contra las partidas de caza draenei mientras reunían a sus tropas. Estos combates no tardaron en llegar a oídos de Velen y el concilio de exarcas. Los líderes draenei estaban preocupados por el repentino aumento de la violencia, aunque no sorprendidos.

Velen y sus seguidores asumían que las alteraciones elementales habían empujado a los orcos a la violencia.

A fin de cuentas, el clan Bladewind ya sacrificó a prisioneros draenei en un vano intento de apaciguar a los elementos.

Siguiendo instrucciones de Velen, los emisarios draenei trataron de establecer contacto con los clanes, pero sus acercamientos fueron ignorados o recibidos con abierta hostilidad. Cuando los exploradores Rangari informaron de que los clanes orcos se unían bajo un mismo estandarte, Velen y los exarcas comprendieron que la diplomacia de nada serviría. Los draenei debían responder a la agresión de los orcos.

En vez de atacar directamente, los líderes draenei optaron por defender sus posiciones. Velen y los exarcas aún desconocían que tras los orcos se ocultaba la siniestra presencia de la Legión Ardiente y consideraban que los orcos eran víctimas de los desastres naturales y las turbulencias elementales, como tantas otras criaturas de Draenor.

El exarca Akama, líder de los Vindicadores, organizó las defensas de los exiliados. Sus seguidores acudieron a proteger los asentamientos draenei repartidos por el mundo mientras los Artificieros reforzaban las defensas de Shattrath y el Templo de Karabor.

De forma simultánea, Velen investigó el origen de las alteraciones elementales. Aunque llegó a considerar la posibilidad de que la Legión estuviera involucrada de algún modo, no encontró nada que apuntara a la presencia de demonios en Draenor.

A pesar de todo, el Profeta no dejó vigilar las estrellas, siempre alerta ante un posible ataque de la Legión. Sin embargo, no descubrió que los demonios ya habían encontrado Draenor hasta que fue demasiado tarde.

EL BENEFACTOR

Ner'zhul empezaba a recelar de la guerra contra los draenei. Había seguido el consejo de Rulkan, pero nada parecía mejorar. Los orcos se estaban convirtiendo en bestias sanguinarias mientras perdían todo contacto con los espíritus elementales. De hecho, los elementos permanecían en absoluto silencio desde el inicio de la guerra contra los draenei.

Kil'jaeden percibió la ansiedad de Ner'zhul y se dispuso a reforzar su control sobre el chamán. Una noche, el falso rostro de Rulkan apareció de nuevo en los sueños de Ner'zhul y mencionó a unos poderosos seres dispuestos a ayudar a los orcos a derrotar a los draenei. Una vez muertos, el equilibrio regresaría al mundo. Ner'zhul imploró a Rulkan que llamara a estos aparentes aliados.

La noche siguiente, uno de estos seres estableció contacto con Ner'zhul. Kil'jaeden adoptó la forma de una radiante entidad elemental y se apareció ante el chamán, conminándole a llevar a la Horda a la victoria antes de que los draenei organizaran sus defensas. De ser así, prometía Kil'jaeden, los elementos se sentirían complacidos.

Aunque al principio la presencia de este nuevo benefactor abrumó a Ner'zhul, en realidad solo consiguió inquietar aún más al chamán. Kil'jaeden ansiaba aniquilar a los draenei. Deseaba que los orcos masacraran a sus víctimas sin piedad. El benefactor parecía especialmente obsesionado con la muerte de un draenei llamado Velen. Ner'zhul nunca había comulgado con un espíritu tan violento.

Además, desde la aparición de Kil'jaeden, Rulkan había desaparecido de los sueños de Ner'zhul. El chamán necesitaba de su consejo, por lo que se encaminó en secreto hacia Oshu'gun. Allí pretendía restablecer contacto con su consorte fallecida y pedir consejo a otros espíritus ancestrales.

Sin embargo, Kil'jaeden era consciente de las intenciones de Ner'zhul. El anciano chamán no era el líder que él necesitaba. El señor demoníaco ordenó a Gul'dan establecer alianzas que le permitieran controlar el clan Shadowmoon. No podían confiar en Ner'zhul.

Gul'dan se reunió con un joven pero respetado chamán Shadowmoon llamado Teron'gor. Para seducir al orco, el brujo le mostró el poder de la magia vil y le explicó que se trataba de una forma avanzada de chamanismo. Tras años sin comulgar con los elementos, Teron'gor experimentó el poder de la magia vil por primera vez.

La magia vil le permitiría dejar su marca en el mundo. La magia vil salvaría a su desgraciada raza.

Teron'gor fue solo el primer Shadowmoon en asumir el manto del brujo. Con el tiempo, Gul'dan sumó a otros chamanes a su causa. Si estos orcos tuvieron algún día intenciones nobles, el influjo de la magia vil las asfixió. La magia corruptora retorcía sus pensamientos y oscurecía sus corazones.

Ahora solo eran leales a Gul'dan.

LA HUMILLACIÓN DE NER'ZHUL

Mientras Gul'dan entrenaba a sus brujos, Ner'zhul continuaba su camino hacia Oshu'gun. Nada más llegar, convocó a sus ancestros con una fuerza de voluntad tan intensa que las barreras invisibles de Kil'jaeden se desmoronaron, liberando la montaña sagrada. Una tormenta de voces etéreas aulló en la mente del chamán. Entre ellas, la voz de su amada, Rulkan.

Esta vez no se trataba de la burda imitación de Kil'jaeden, sino de la verdadera Rulkan. Gracias al espíritu de su amada, Ner'zhul averiguó la verdad. Le habían engañado. Los draenei no eran el enemigo, sino Kil'jaeden. La salvación de los orcos le importaba poco; solo quería corromperlos. Kil'jaeden y Gul'dan le habían manipulado para crear la Horda y declarar la guerra a los inocentes draenei.

Entonces, Rulkan y los demás espíritus elementales le dieron la espalda para siempre. Su silencio condenatorio destrozó al chamán, pues sabía que ya nunca podría recuperar su favor. Los orcos espirituales temían este destino más que a la propia muerte.

Ner'zhul cayó bajo el peso de su propia vergüenza. Los ancestros le rechazaban con razón. Los orcos eran presa del mal por culpa de su insensatez. Con la mirada gacha y el corazón apesadumbrado, el chamán emprendió el regreso al Valle Sombraluna. Como mínimo intentaría sabotear los planes de Gul'dan y Kil'jaeden.

Sin embargo, jamás tuvo la oportunidad. Antes de que el cabecilla alcanzara el Valle Sombraluna, Gul'dan y sus nuevos seguidores lo apresaron.

Muchos de los brujos exigieron la muerte de Ner'zhul, pero Gul'dan no les complació. Kil'jaeden tenía otros planes para el anciano chamán. El señor demoníaco quería que Ner'zhul fuera testigo de la caída de los orcos. Además, era mejor mantenerlo con vida, pues la desaparición del principal opositor a la guerra contra los draenei podía levantar sospechas entre los clanes.

Durante meses, Gul'dan y sus brujos maltrataron a Ner'zhul sin descanso, tratándolo como poco más que un esclavo. Como el anciano chamán temía a la muerte, le convirtieron en un petimetre incapaz de desobedecer a sus amos. Poco a poco, Ner'zhul fue desapareciendo de la vida pública y sus usurpadores le sustituyeron como líderes del clan Shadowmoon.

EL ASCENSO DE LOS BLACKROCK

6 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Al mismo tiempo que Gul'dan traicionaba a Ner'zhul, los orcos continuaban con su guerra contra los draenei. Los clanes arrasaron pequeños puestos draenei diseminados por el mundo, pero no conseguían conquistar grandes asentamientos. Las defensas de los draenei eran casi impenetrables y sus ejércitos se coordinaban a la perfección.

Los orcos, en cambio, se distinguían por sus rivalidades internas. Cabecillas como Blackhand y Grommash Hellscream discutían a menudo sobre las tácticas a seguir, y sus desacuerdos provocaban peleas constantes entre los clanes. La Horda lo era solo en el nombre.

Kil'jaeden era consciente de ello. El señor demoníaco contemplaba el desarrollo de la guerra con creciente desazón. Gul'dan ansiaba ocupar el lugar de Ner'zhul y controlar la Horda, pero el señor demoníaco le negaba toda oportunidad. El brujo era útil, cierto, pero nunca sería un buen líder. Su hierra yacía en el subterfugio y la manipulación, dos actividades más efectivas en el anonimato.

Los orcos necesitaban un verdadero líder. *Necesitaban un jefe de guerra.*

La voz de Kil'jaeden retumbó en la mente de Gul'dan. El brujo debía encontrar un nuevo líder para la Horda. Sin un líder, los clanes caerían sin remedio ante los draenei. Gul'dan ansiaba controlar la Horda, pero a pesar de su furia obedeció. Las ansias de poder del brujo no eran tan intensas como el miedo que Kil'jaeden le inspiraba.

Gul'dan sabía que solo un orco exhibía la fuerza y confianza necesarias para capitanear la Horda: el cabecilla Blackhand. Los Blackrock eran el clan con mayor número de victorias contra los draenei. Si asumían el mando, impondrían su estricta disciplina militar a los demás orcos y, gracias a sus forjas elementales, la Horda contaría con armas formidables y gigantescas máquinas de guerra con la que obliterar las defensas draenei.

Gul'dan se reunió con Blackhand y le instó a asumir el mando de la Horda. A cambio, su clan obtendría poderes de otro mundo. Los chamanes Blackrock recuperarían su magia y la fuerza de sus guerreros no tendrían igual entre los demás clanes. El propio Blackhand sería recordado como el mayor guerrero orco de la historia.

El brujo sabía que las simples promesas no convencerían a Blackhand. Por ello, adiestró a algunos chamanes Blackrock en el arte de la magia vil y les enseñó a incrementar mágicamente el número de soldados de su clan. Siguiendo indicaciones de Gul'dan, los brujos imbuyeron de magia vil a orcos jóvenes para acelerar su crecimiento y conferirles la fuerza de un guerrero adulto. El regalo del brujo, sin embargo, acarrea ciertas consecuencias: la magia vil retorcía las mentes de los jóvenes hasta transformarlos en bárbaros sedientos de sangre.

Pero a pesar de los efectos secundarios, Blackhand estaba impresionado. Tanto que rápidamente ordenó a los brujos que transformaran a sus hijos, Dal'rend y Maim, en "soldados aptos".

Blackhand suscribió su alianza con Gul'dan al aceptar su puesto como líder de la Horda. Para apoyar al jefe de guerra, el brujo le prometió fundar una orden clandestina destinada a vigilar a los orcos y mantenerlos bajo control. Esta organización, bautizada como el Consejo de Sombra, tendría al cabecilla como uno de sus dirigentes. Lo que Gul'dan no compartió con el jefe de guerra es la existencia de un círculo interno compuesto por sus brujos Shadowmoon más leales, y que solo respondían ante Gul'dan. En realidad, la presencia de Blackhand en el Consejo de la Sombra era una mera estratagema de Gul'dan para hacerle creer que comandaba todos los aspectos de la Horda.

A pesar de todo, la relación entre Gul'dan y Blackhand no tardó en teñirse de desconfianza, principalmente porque ambos veían al otro como un medio para un fin. El brujo quería convertir a Blackhand en un títere, un pelele que le permitiera controlar la Horda a través del Consejo de la Sombra. Por su parte, Blackhand no era un mentecato. Las ansias de poder de Gul'dan eran evidentes, pero el cabecilla confiaba en no dejarse manipular por el brujo. Al contrario: pretendía usar a Gul'dan para asegurarse un lugar en la historia de los orcos.

EL CONSEJO DE LA SOMBRA

Mientras Blackhand redoblaba la ofensiva contra los draenei, el Consejo de la Sombra iba tomando forma. Gul'dan empezó reclutando a los primeros brujos Shadowmoon, incluido a Teron'gor, pero sus propuestas pronto sedujeron a orcos de otros clanes. Los seguidores

de Gul'dan hicieron voto de secreto y juraron no revelar la existencia del Consejo de la Sombra o su propósito a nadie.

La orden secreta de Gul'dan no solo incluía a orcos, sino que el brujo también buscó a individuos de gran poder por todo Draenor. Dos de los más destacados fueron sin duda Garona y Cho'gall.

Garona provenía del clan Bladewind. Su padre era un gran guerrero orco y su madre una prisionera draenei. Garona no fue la primera mestiza nacida en el seno del clan, pero sí una de las pocas en sobrevivir a la infancia. Los años de maltrato convirtieron a Garona en una feroz luchadora que se caracterizaba, además de por su fuerza física natural, por una inteligencia destacable y un sorprendente don de lenguas. Aprendió el idioma de los draenei hablando con los prisioneros de los Bladewind, y su clan la empleaba a menudo como intérprete.

Cuando el principal asentamiento de los Bladewind cayó ante la furia de los draenei, Garona huyó hacia la espesura de Terokkar solo para encontrarse con el Consejo de la Sombra en su camino hacia el este. Algunos de los brujos veían a Garona como una anomalía, pero Gul'dan supo apreciar su potencial de inmediato.

Gul'dan se ganó rápidamente la confianza de Garona, pues conocía bien el dolor de la vida del paria. En cuanto la mestiza bajó la guardia, el Consejo de la Sombra atacó. Gul'dan y sus brujos invocaron su poder oscuro y hechizaron a Garona, quien a partir de entonces les serviría como su asesina particular.

El propósito de Cho'gall era muy distinto al de Garona. Cho'gall era un ogro de dos cabezas y, por tanto, símbolo de buena fortuna. Disfrutó de una vida de grandes privilegios en Ogrópolis, donde aprendió de los mejores hechiceros ogros. Cho'gall poseía una afinidad natural con las artes arcanas que le granjeó el aprecio de los ogros comunes de Ogrópolis, pero no así de sus aristócratas.

LOS NECRÓLITOS

Con la ayuda de Kil'jaeden, Gul'dan también fundó la orden de los orcos necrólitos, dedicada al arte de la nigromancia. En combate, los necrólitos de Gul'dan contagiaban plagas a los draenei y resucitaban cadáveres que luchaban por la Horda.

La arrogancia de Cho'gall y sus ansias de poder le enemistaron con la elite gobernante. Los gobernantes ogros temían que el ogro de dos cabezas aprovechara su creciente

popularidad para hacerse con el control de la ciudad y trataron de asesinarlo. El ogro sobrevivió milagrosamente al atentado y escapó de Ogrópolis.

Para llevar a cabo su ansiada venganza, Cho'gall necesitaba más poder. Recorrió el mundo buscando conocimiento y herramientas de destrucción para empuñar contra sus enemigos, pero entonces se topó con el Consejo de la Sombra y su magia vil.

Intrigado por la inquebrantable confianza de Cho'gall y su ambición desbocada, Gul'dan aceptó al mago ogro como su aprendiz principal. Además de adiestrarle en los usos de la magia vil, el brujo le confió la existencia de la Legión Ardiente.

Aunque Cho'gall juró lealtad a Gul'dan, su promesa valía más bien poco. El ogro solo ansiaba poder, y no sentía más que indiferencia por los demonios y la Legión. En cuanto Gul'dan y el Consejo de la Sombra dejaran de serle de utilidad, Cho'gall no dudaría en darles la espalda.

EL FILO DEL CONSEJO DE LA SOMBRA

Gul'dan contaba con el apoyo de Blackhand, pero sabía que los otros clanes no aceptarían a un cabecilla Blackrock como su jefe de guerra. Aún no. Los agentes del Consejo de la Sombra recorrieron los territorios orcos glosando las gestas de Blackhand. Sus enardecidas palabras proclamaban que el chamán de Blackhand disponía de un nuevo poder superior incluso al de los elementos. Gracias a estos relatos, numerosos orcos empezaron a ver a Blackhand con buenos ojos.

Como era de esperar, los agentes del Consejo de la Sombra aprovecharon sus viajes para espiar a los otros clanes e identificar a los orcos que se oponían a la Horda. Un opositor en particular suscitó la ira de Gul'dan: el cabecilla Zagrel, del clan Whiteclaw. Zagrel había solicitado a otros clanes que abandonaran la ridícula guerra contra los draenei para centrarse en los rituales chamánicos. Según el cabecilla, sólo el recogimiento y el respeto por las antiguas tradiciones de los orcos les permitiría recuperar el favor de los elementos.



Gul'dan temía que, con tiempo, otros orcos que cuestionaran la naturaleza de la Horda — orcos como el cabecilla Durotan y sus Frostwolf— se sumaran a las protestas de Zagrel. El brujo necesitaba librarse rápidamente del problemático cabecilla Whiteclaw, y disponía del arma perfecta.

Gul'dan envió a Garona a asesinar al cabecilla Zagrel. La semiorca hechizada no podía resistir la orden del brujo. Silenciosa como una sombra, Garona se adentró en el campamento de los Whiteclaw y apuñaló a Zagrel en el corazón. Ningún Whiteclaw supo jamás de su presencia. Tras la extraña muerte de su líder, las disputas entre los hijos y hermanos de Zagrel por el mando sumieron al clan en el caos. Aunque el clan Whiteclaw perduró tras la crisis, nunca recuperó su grandeza.

El cabecilla Durotan también sospechaba de la guerra contra los draenei, y la muerte de Zagrel no hizo sino aumentar su desconfianza. Acababan de asesinar al principal opositor de la Horda; no podía ser casualidad. Sin embargo, Durotan carecía de pruebas que apuntaran a la identidad del supuesto asesino. Quizá el culpable era uno de sus parientes aviesos de poder... o quizá fue un poder oculto.

EL PRIMER JEFE DE GUERRA

5 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Con Zagrel muerto y la popularidad del clan Blackrock estaba por las nubes, Gul'dan convocó a los cabecillas y sus chamanes en Oshu'gun. Había llegado el momento de proclamar a Blackhand como líder de la Horda. Sin embargo, el brujo tenía una última estratagema pendiente para asegurar la elección del jefe de guerra.

Gul'dan intensificó el miedo de los chamanes que acudieron a Oshu'gun. Tras años implorando y suplicando a los espíritus sin recibir respuesta alguna, debían afrontar la verdad: los ineptos espíritus habían abandonado a los orcos. Pero Gul'dan ofreció una nueva esperanza a los chamanes y les confió que los Blackrock habían recuperado su poder gracias a una nueva y gloriosa energía.

Solo la magia vil salvaría a los orcos de la maldad de los draenei.

Según las palabras de Gul'dan, los Blackrock adquirieron este nuevo poder de manos de seres benévolos que deseaban la victoria de los orcos, pero se cuidó mucho de no mencionar el nombre de Kil'jaeden ni nada relativo a la injerencia de los demonios. Ni siquiera Blackhand conocía la existencia de la Legión Ardiente. Solo los integrantes del Consejo de la Sombra más leales a Gul'dan sabían la verdad.

Los brujos Blackrock demostraron el poder su magia drenando la esencia vital de unos prisioneros draenei para luego incinerarlos desde dentro. Tras años de frustración, los chamanes imploraron a los Blackrock que compartieran con ellos los secretos de la magia vil.

Incluso Drek'Thar, de los Frostwolf, solicitó autorización a Durotan para aprender esta nueva magia. El cabecilla albergaba sospechas razonables sobre las propiedades corruptoras de la magia vil, pero le concedió su permiso. De haberse negado, los Frostwolf se habrían visto en una posición de inferioridad, algo que Durotan no podía permitir.

Drek'Thar fue uno de los muchos chamanes que abrazaron la magia vil. Tal y como Gul'dan había planeado, los brujos Blackrock adiestraron a orcos de todos los clanes. Los Blackrock y su cabecilla se convirtieron en los maestros de la magia vil, respetados y admirados por todos los clanes.

Mientras los chamanes se regodeaban en la fuerza de la magia vil, Gul'dan se dirigió de nuevo a los orcos y les advirtió de que los draenei estaban movilizando sus defensas. Si los clanes no colaboraban, perderían la guerra aun contando con la magia vil. Los orcos necesitaban un líder que se responsabilizara de las operaciones militares. Necesitaban un jefe de guerra que comandara a los cabecillas.

¿Y quién mejor para el puesto que Blackhand, cabecilla del clan que arrancó victoria tras victoria a los draenei? Algunos cabecillas veían a Blackhand como un rival, pero ninguno podía negar su grandeza. Suyos eran los secretos de la magia vil. Además, su liderazgo había convertido a su clan en una máquina de guerra imparable. Si los cabecillas elegían a Blackhand como su líder, impondría el orden y la disciplina por doquier.

El resultado de la votación fue unánime. Incluso Durotan, a regañadientes, votó a Blackhand. El cabecilla Frostwolf consideraba al Blackrock como un tirano, pero sabía que su oposición atraería la ira de los Blackrock sobre su clan.

La Horda contaba, por fin, con un líder fiero e indomable: el Jefe de Guerra Blackhand. Bajo su mando, los orcos abandonarían el desorden y la indisciplina para atacar siempre con un propósito y gran precisión. Los orcos reducirían a los draenei a cenizas y los borrarían de la faz del mundo.

Por los ancestros. Por los clanes. Por la Horda.

LOS TAMBORES DE GUERRA

El Jefe de Guerra Blackhand se dispuso a unificar los clanes para hacer de la Horda un ejército en condiciones. Ordenó a los masones Blackrock la construcción de una nueva capital al oeste de la Selva de Tanaan. Esta imponente fortaleza, conocida como la Ciudadela, serviría como terreno neutral, un lugar de reunión donde los cabecillas de los clanes discutirían sobre las inminentes batallas.

La Ciudadela sería, además, el hogar de los brujos de la Horda. En la fortaleza, los brujos perfeccionarían sus habilidades y su dominio de la magia vil. Por otra parte, Gul'dan y el Consejo de la Sombra establecieron su cuartel general en la fortaleza a espaldas de la inmensa mayoría de los orcos, incluidos muchos brujos. El Consejo de la Sombra se mezclaría con los habitantes de la fortaleza para vigilarlos en secreto e informar de inmediato a Gul'dan de cualquier irregularidad.

Los masones excavaron los cimientos de la Ciudadela. Blackhand, por su parte, instauró nuevas leyes para estructurar la Horda y atajar la precipitación y el abandono con las que

los clanes atacaban a los draenei. El jefe de guerra no consentía el desorden en sus filas, y como conocía bien los puntos fuertes y débiles de cada clan, les asignó funciones específicas.

Los clanes más pequeños y móviles actuarían como exploradores, saqueadores y tropas auxiliares por su capacidad para desplazarse rápidamente de una región a otra. Estos clanes incluían a los Bleeding Hollow, los Dragonmaw, los Shattered Hand, los Thunderlord, los Shadowmoon y los Bonechewer.

Blackhand fundó un nuevo clan menor llamado Black Tooth Grin con soldados escogidos personalmente por él. Este clan serviría como brazo explorador del clan Blackrock.

El resto de clanes compondrían el grueso de la Horda, la columna vertebral del ejército orco que arrasaría los asentamientos draenei. Entre ellos se contaban clanes destacados como los Blackrock, los Warsong y los Frostwolf. No todos los clanes aceptaron de buena gana las resoluciones de Blackhand. En combate, muchos orcos rechazaban las órdenes de un comandante que no perteneciera a su mismo clan, aunque ostentara el título de jefe de guerra. Sin embargo, aunque Blackhand se ganó el apoyo de muchos orcos con promesas de poder, recurrió ampliamente a la violencia para obtener la obediencia de sus tropas. El nuevo jefe de guerra era un tirano que no aceptaba insubordinaciones, ni de su clan ni de ningún miembro de la Horda.

Blackhand ejecutaba públicamente a los insensatos que osaban pronunciarse en su contra, y amenazó con aniquilar clanes enteros si se negaban a obedecerle. Con el clan Blackrock a su disposición, el jefe de guerra tenía el poder y los medios para respaldar sus amenazas. De buena gana o a regañadientes, los clanes aceptaron el mando de Blackhand y asumieron sus roles en la Horda.

Para mantener el orden y la disciplina en sus ejércitos, Blackhand se rodeó de poderosos lugartenientes como Eitrigg, Orgrim Doomhammer y Varok Saurfang. Por sus méritos, todos habrían sido excelentes cabecillas.

Orgrim y los otros lugartenientes supervisaron la puesta en marcha de la maquinaria bélica de los Blackrock. Los herreros trabajaban día y noche en las forjas de Gorggrond. Columnas de espeso humo oscurecían el cielo. Las fraguas de los Blackrock proporcionaron miles de armas, armaduras y máquinas de guerra a todos los clanes.

EL PRECIO DE LA MAGIA VIL

Como parte del plan del Jefe de Guerra Blackhand para reforzar la Horda e incrementar sus efectivos, los orcos ofrecieron a los ogros y a los mok'nathal un lugar en su ejército. El jefe de guerra, además, envió a sus brujos más poderosos a los otros clanes orcos para inculcar a los adolescentes con la fuerza y la furia de la magia vil.

Casi todos los cabecillas orcos abrazaron esta práctica como un método efectivo para incrementar sus filas. Durotan fue la excepción. La idea de someter a sus jóvenes orcos a la extraña magia de los brujos le inquietaba, pero no tenía elección, pues Blackhand amenazaba con gran sufrimiento a todo clan que contraviniera sus órdenes. Para Durotan, nada era más importante que la seguridad de los Frostwolf. Ante sus apesadumbrados ojos, la magia verdosa de los brujos Blackrock transformó a los adolescentes Frostwolf en enormes guerreros sedientos de sangre.

Durotan estaba preocupado, y no solo por esta brutal técnica de reclutamiento. La magia vil cambiaba a los orcos; su piel marrón se estaba tornando de un color verde enfermizo.

El cabecilla no conocía la causa exacta del cambio de color, pero sospechaba de la magia de los brujos. La piel verdosa de los orcos era un presagio aciago y confirmaba sus temores sobre el origen siniestro del nuevo poder de los orcos. El resto de los orcos, sin embargo, no estaban preocupados con el nuevo tono de su piel. Si la piel verde era el precio a pagar por la magia vil, que así fuera.

EL MARTILLO CREPUSCULAR

Al mismo tiempo que la Horda tomaba forma, los pálidos prosperaban en las catacumbas de Nagrand. Generaciones atrás, esta sociedad de exiliados conectó con las energías del Vacío que emanaban de K'ure, el naaru fallecido sepultado en Oshu'gun. Su energía oscura rivalizaba incluso con el poder de la magia vil.

Los rumores sobre los pálidos y sus extraordinarios poderes pronto llegaron a oídos de Gul'dan. Aunque el brujo no prestó demasiada atención a las historias, Kil'jaeden estaba

intrigado. El señor demoníaco quería que Gul'dan derrotara cuanto antes a los draenei. La supuesta magia de los pálidos podía convertirse en la nueva arma de la Horda.

Gul'dan envió a Cho'gall, su aprendiz, a investigar a los pálidos. Si los exiliados eran tan poderosos como decían los rumores, el ogro de dos cabezas debía reclutarlos para la Horda.

Cho'gall ignoró toda sutileza y se adentró como si nada en las cavernas de los pálidos. El ogro esperaba encontrar resistencia, pero no fue así. Los pálidos no rechazaron su intrusión, pues ansiaban compartir su profecía del apocalipsis, conocida como la Hora del Crepúsculo, según la cual un día la sombra devorará el universo entero y borraré toda vida de la faz de la existencia.

Cho'gall no tenía interés alguno en la Hora del Crepúsculo; solo le importaba la magia oscura de los pálidos.

Cho'gall nunca había visto nada semejante y sabía que los pálidos constituirían un refuerzo inestimable para la Horda. Cho'gall se aprovechó de las creencias de los exiliados para reclutarlos. Proclamó que la Horda era un medio para un fin; un arma que había de traer la Hora del Crepúsculo. Los pálidos no desaprovecharon la oportunidad de convertirse en agentes del apocalipsis y se entregaron a la Horda, en el seno de la cual fundaron un nuevo clan orco conocido como Martillo Crepuscular.

A medida que aprendía los secretos de la magia de las Sombras, Cho'gall observaba una cierta verdad en la profecía de los pálidos. Aunque aún tardaría muchos años, al final el mago ogro se entregó a la causa de los pálidos.

EL MUNDO AGONIZANTE

4 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Bajo el mando del Jefe de Guerra Blackhand, la Horda lanzó una serie de ofensivas coordinadas contra asentamientos y puestos avanzados menores de los draenei. Los orcos contaban con numerosas máquinas de asedio y nuevas armas que les permitían superar las defensas de sus enemigos y arrasar fortaleza tras fortaleza.

Las constantes derrotas minaron la moral de los draenei, pero no tanto como un terrorífico descubrimiento: la Legión Ardiente controlaba a los orcos.

Había señales por todo draenei. Los brujos orcos empleaban la magia vil de forma incontrolada con graves consecuencias para Draenor. Los bosques morían, los ríos y torrentes se secaban o fluían contaminados por terribles energías.

Nadie estaba más sorprendido que Velen. Su capacidad para discernir el futuro había regresado, pero ya poco importaba. El descubrimiento de que los orcos eran marionetas de la Legión cogió a los draenei por sorpresa.

Velen y los exarcas debatieron largamente la situación. Escapar de Draenor era imposible. Su única oportunidad de sobrevivir residía en resistir el ataque de la Horda y rezar para que la Legión no enviara una invasión a gran escala.

Los líderes draenei eran conscientes de que sus asentamientos periféricos eran indefendibles, por lo que ordenaron a sus tropas retirarse a Shattrath y al Templo de Karabor. Su objetivo prioritario pasó a ser fortificar ambas ciudadelas.

Los draenei no fueron los únicos en percibir el efecto de la magia vil sobre Draenor. Desde hacía años, la energía maligna asfixiaba el poder de los elementales y los sometía a un gran tormento, pero cuando la magia de los brujos amenazó con destruir completamente Draenor, los espíritus nativos del mundo cambiaron y juraron destruir a los orcos para evitar su continuada profanación de la tierra. Los elementales unieron sus debilitados poderes y se fundieron en un solo ser.

El coloso se llamaba Cyrukh, Señor del Fuego, y trajo consigo la perdición de la Horda.

CYRUKH Y LA VENGANZA DE LOS ELEMENTOS

Gran parte de Draenor había caído bajo el dominio de los orcos. Entonces, Blackhand ordenó a los clanes converger cerca del Templo de Karabor, el corazón espiritual de la sociedad draenei, para llevar a cabo el mayor asalto de la historia de la Horda. Blackhand creía que la destrucción de Karabor terminaría de socavar la moral de los draenei y facilitaría la conquista de la capital, Shattrath.

La Horda no encontró apenas resistencia en su aproximación a Karabor. Los orcos acamparon cerca de un volcán aparentemente tranquilo situado a las afueras del templo. Pero entonces, sin advertencia, la montaña entró en erupción.

Cyrukh tomó cuerpo en el corazón del volcán. El Señor del Fuego liberó su furia elemental sobre los orcos con una rugiente tormenta de llamas que descendió por la montaña incinerando a las huestes de la Horda. La aparición de Cyrukh desorientó y aterrorizó a los orcos, sobre todo a los que fueron chamanes, que veían en el gigante una señal de que la magia vil había suscitado la furia de los elementos

Gul'dan se apremió a prevenir la catástrofe. Si los brujos abandonaban la Horda, los orcos jamás conquistarían a los draenei. La aparición de Cyrukh representaba una oportunidad inmejorable para Gul'dan. Ahora que los elementos habían reunido todo su poder en el mismo punto, eran vulnerables... y se arrepentirían de su error. Gul'dan pretendía robar los poderes de Cyrukh para la Horda y destruir de una vez por todas la conexión entre los orcos y los elementales de Draenor.

Gul'dan se reunió con su Consejo de la Sombra en la falda del volcán. Ninguno de sus seguidores, ni siquiera los que fueron chamanes, vacilaron ante la misión que les encomendó, pues los brujos del Consejo de la Sombra estaban completamente entregados al aprendizaje de la magia vil. Los brujos invocaron todo su poder para lanzar un potente hechizo que saturó a Cyrukh de poder vil y destruyó su forma física. La montaña rugió mientras las grietas abrían la tierra, expulsando ríos de energía vil y poder elemental. Gul'dan y sus brujos aprovecharon esta nueva fuente de energía para infundir nuevas fuerzas a los orcos.

Gul'dan había vencido. Los soldados de la Horda ostentaban un poder increíble y los últimos resquicios de la conexión entre orcos y espíritus elementales se apagaban para

siempre. En recuerdo a aquel acontecimiento, el volcán de magia vil del Valle Sombraluna pasó a ser conocido como la Mano de Gul'dan.



PETER LEE 16

LA OSCURIDAD TOMA DE KARABOR

Durante semanas, el Profeta Velen y sus exarcas observaron el imparable avance del gigantesco ejército de la Horda por el Valle Sombraluna. Los draenei se prepararon concienzudamente para el asedio. Los Artificieros reforzaron las defensas del templo mientras los Vindicadores y los Rangari de Shattrath arribaban al puerto de Karabor, ansiosos por entrar en combate.

Pero tras la erupción de energía vil del volcán del Valle Sombraluna, el miedo se apoderó de los defensores de Karabor. Hasta aquel día, aunque los draenei conocían los rumores que apuntaban a los orcos como enviados de la Legión Ardiente, pocos tenían pruebas de ello. Ahora todos estaban seguros.

Velen revisó las filas de los draenei de Karabor, imbuyéndolos con la Luz Sagrada y el mayor de los corajes. Incluso cuando la Horda alcanzó la fortaleza y puso en liza sus máquinas de guerra, Velen se mantuvo en primera línea.

La Horda bombardeó el templo sin descanso. Sus máquinas de guerra escupían rocas imbuidas de energía vil que resquebrajan los muros del templo hasta derrumbarlos. Cuando miles de aullantes orcos penetraron por las brechas, los Rangari y los Vindicadores los esperaban. Los defensores de Karabor combatieron con una ferocidad nunca vista en los draenei. Contra todo pronóstico, Velen y sus tropas repelieron el asalto de las huestes de la Horda.

Durante un instante, la victoria parecía al alcance de los draenei. Pero la esperanza pronto se desvaneció.

Tras las filas de la Horda, Gul'dan y su Consejo de la Sombra encontraron la forma de romper el equilibrio de la contienda y centraron su atención en la Estrella Oscura que flotaba sobre el Valle Sombraluna. Los orcos desconocían que el extraño objeto celestial era en realidad el cadáver de un naaru llamado K'ara que antaño sucumbió a la sombra. Ahora, su cuerpo exudaba potentes energías del Vacío.

Los orcos Shadowmoon eran conscientes del enorme poder que emanaba de la Estrella Oscura, y por ello la trataban como un ente sagrado. Aunque durante generaciones el clan prohibió experimentar con dichas energías, Gul'dan y sus brujos no tenían respeto alguno por las antiguas leyes.

Mediante un ritual, el Consejo de la Sombra redirigió el poder de la Estrella Oscura hacia Karabor. Un pilar de energía del Vacío atravesó el cielo para caer sobre las posiciones draenei del templo. Las oleadas de magia oscura invadieron la ciudad exterminando a muchos de sus defensores o volviéndolos irremediamente locos.

Velen invocó toda su fuerza de voluntad para contener el Vacío. Tras reunir a los pocos supervivientes de la contienda, emprendió una osada huida hacia el puerto de Karabor. Mientras la Horda redoblaba su asalto al templo, el Profeta y su gente navegaron lejos del peligro.

Aunque Velen sobrevivió, Karabor había caído. La energía del Vacío oscureció sin remedio la antaño gloriosa fortaleza, que desde entonces sería conocida como el Templo Oscuro.

La victoriosa Horda penetró en las calles de Karabor y celebró su triunfo profanando las antiguas reliquias draenei. Los orcos se lanzaron a la caza de los defensores restantes, aunque pocos recibieron la compasión de una muerte rápida. En vez de eso, la Horda optó por apresar a la mayoría.

Gul'dan reclamó inmediatamente el Templo Oscuro para sí. Públicamente, Gul'dan proclamó que el templo serviría de prisión y centro de interrogación para los prisioneros draenei. En realidad, el Templo Oscuro sería la nueva base de operaciones del Consejo de la Sombra. Gul'dan convenció a Blackhand para trasladar el Consejo de la Sombra al templo con el pretexto de que así continuaría oculto a ojos del resto de la Horda. La verdad era que Gul'dan quería distanciarse del jefe de guerra para operar libre del ojo inquisidor de Blackhand.

Gul'dan y su Consejo de la Sombra se encargaron de la custodia de los prisioneros draenei. Mediante brutales torturas, los brujos obtuvieron mucha información sobre las defensas de Shattrath. Para empezar, la ciudad albergaba una guarnición mayor a la de Karabor, por lo que sería mucho más difícil de conquistar. La capital draenei suponía el mayor desafío de la Horda hasta la fecha.

MANNOROTH EL DESTRUCTOR

3 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Kil'jaeden estaba satisfecho con la victoria de la Horda, pero Velen había logrado escapar. El señor demoníaco quería ver muerto al Profeta. O mejor, capturado para torturarlo y humillarlo y en persona.

Pero la muerte de Velen era solo cuestión de tiempo. Kil'jaeden estaba más preocupado con la conquista de Shattrath. La Horda había tomado Karabor gracias al poder de la Estrella Oscura y no podían repetir la misma táctica. Por otra parte, los orcos jóvenes imbuidos con magia vil no eran tan poderosos como parecían. Kil'jaeden sabía que Gul'dan y sus seguidores necesitaban algo más —algo grande— para tomar Shattrath.

La energía vil con la que Gul'dan y sus brujos imbuían a los orcos solo les concedía una fuerza limitada. Si bebían sangre de un demonio, en cambio, obtendrían poderes de otro mundo. Además, la sangre completaría la corrupción de los orcos y ligaría para siempre su destino a la voluntad de la Legión Ardiente. Kil'jaeden reveló sus planes a Gul'dan y le recordó la recompensa por servir al señor demoníaco. El brujo no había olvidado la promesa de Kil'jaeden. Orquestar la corrupción de su raza era un pequeño precio a pagar a cambio de la divinidad.

Gul'dan convenció a Blackhand para organizar un cónclave en una cima cercana a la Ciudadela que serviría para imbuir a los orcos con un nuevo poder. Gul'dan no reveló a Blackhand el verdadero origen de su poder; simplemente le dijo que había descubierto un nuevo uso para la magia vil.

Mientras Blackhand organizaba el conclave, Kil'jaeden empleó su enorme poder para abrir un portal al Templo Oscuro del que emergió un señor del foso conocido como Mannoroth el Destructor. Este monstruoso demonio con cuernos era uno de los mayores generales de la Legión y había liderado incontables asaltos contra sus enemigos. Mannoroth irradiaba un poder y una malevolencia desconocidos incluso para Gul'dan. El brujo, que no temía a nada, se acobardó ante la presencia del demonio.

Gul'dan se esforzó ampliamente para mantener sus intenciones y al propio Mannoroth en secreto. Solo informó de la presencia del demonio en Draenor al círculo interno del Consejo de la Sombra.

Sin embargo, Ner'zhul descubrió la verdad. Gul'dan y su Consejo de la Sombra eran arrogantes y les gustaba mantener cerca al anciano chamán para que presenciara la corrupción gradual de su raza. Le habían despojado de toda dignidad y fuerza de voluntad. Era un cobarde incapaz de actuar. O eso creían.

Ner'zhul llevaba años hundido en el pozo de la culpa y el remordimiento, pero cuando descubrió que los brujos pretendían contaminar a los orcos con sangre de demonio, su mente despertó. Si no actuaba, su raza entera caería en la condenación eterna. Ner'zhul reunió el poco coraje que le quedaba y se dispuso a dar la alarma, pero sabía que la mayoría de cabecillas le ignorarían debido a su lealtad hacia Blackhand y a la corrupción de la magia vil.

Sin embargo, uno de ellos era distinto: el cabecilla Durotan. Desde hacía tiempo, Durotan no veía con buenos ojos la guerra contra los draenei, y Ner'zhul lo sabía. El noble líder de los Frostwolf era el único que se dignaría siquiera a escuchar las advertencias del chamán.

Mientras Gul'dan y sus brujos se preparaban para conclave, Ner'zhul deslizó un mensaje anónimo dirigido a Durotan entre las órdenes que el Consejo de la Sombra enviaba al clan Frostwolf. En su mensaje, Ner'zhul urgía al cabecilla a no seguir los designios de Gul'dan en el inminente conclave. De lo contrario, Durotan y su pueblo sufrirían un destino peor que la muerte.

El Consejo de la Sombra jamás supo de la estratagema de Ner'zhul.

LAS CADENAS DE LA SERVIDUMBRE

En lo alto de una montaña cercana a la Ciudadela, Gul'dan se dirigió a los cabecillas allí reunidos. Les mostró un recipiente repleto de la hirviente sangre de Mannoroth, aunque no reveló su verdadera fuente. En vez de eso, afirmó que se trataba de un presente de los benevolentes seres que les concedieron la magia vil. Ahora, aquellos mismos benefactores ofrecían un nuevo regalo a los clanes. Un solo sorbo proporcionaría a los orcos una fuerza pareja a la de los dioses.

Gul'dan retó a los cabecillas a aceptar el regalo. Grommash Hellscream fue el primero en dar un paso al frente. El valiente y arrogante cabecilla de los Warsong bebió de la sangre de Mannoroth y su transformación dejó boquiabiertos a los orcos: Grommash aumentó de estatura, sus músculos crecieron bajo el influjo del poder que inundaba sus venas y sus ojos brillaban con un rojo infernal. Con un terrorífico aullido, el cabecilla Warsong reclamó la sangre de los draenei.

Los orcos no estaban dispuestos a rechazar semejante poder. Casi todos bebieron de la sangre y experimentaron el mismo cambio que Grommash. Solo unos pocos se abstuvieron, incluidos Orgrim Doomhammer y el cabecilla Durotan. Tras leer el mensaje anónimo de Ner'zhul, Durotan era muy consciente del peligro. De momento permaneció en silencio pero, aunque oponerse abiertamente a la Horda significaba la muerte, jamás permitiría que su clan participara del "regalo" de Gul'dan. Durotan se negó a beber, proclamando su libertad de elegir.

Este acto de rebeldía enfureció a Gul'dan, que ya sospechaba del cabecilla Frostwolf. Las dudas asaltaron al brujo. ¿Y si Durotan conocía la existencia de la Legión Ardiente y sus planes para esclavizar a los orcos? La paciencia de Gul'dan con Durotan empezaba a extinguirse, pero el ataque a Shattrath era inminente; no podía matar al cabecilla y arriesgarse a soliviantar a los Frostwolf.

Orgrim también rechazó el brebaje. Al igual que Durotan, Orgrim estaba preocupado por la naturaleza sanguinaria de la Horda y el uso incontrolado de magia vil. El guerrero Blackrock observó con horror los prístinos ríos de Draenor secarse y sus hermosos bosques marchitarse bajo los perniciosos efectos de la magia vil. En el fondo, Orgrim sabía que el regalo de Gul'dan no entrañaba nada bueno.

Para evitar atraer demasiada atención, Orgrim proclamó que no era digno de beber de la misma copa que Blackhand; a fin de cuentas, no era más que un siervo del jefe de guerra. El plan de Orgrim funcionó. Tanto Gul'dan como Blackhand vieron en su negativa una señal de obediencia.

Los orcos que bebieron la sangre de Mannoroth se regodearon en su nuevo poder mientras sus deformes cuerpos exudaban energía pura. El miedo, la duda y la incerteza desaparecieron de sus mentes. Estos mismos efectos se expandieron poco a poco por toda la Horda. Aunque no todos los orcos bebieron la sangre de Mannoroth, los que sí lo hicieron irradiaban un aura invisible de energía vil que poco a poco permeaba en la piel y los huesos de los orcos cercanos. Con el tiempo, la piel de todos los orcos se volvió verde, incluidos Durotan, Orgrim y otros orcos que rechazaron la sangre del demonio.

Mientras, en el conclave, los orcos que consumieron la sangre de Mannoroth se golpeaban el pecho y pedían las cabezas de los draenei a gritos.

El Jefe de Guerra Blackhand les concedería su deseo. Esa misma noche, ordenó a la Horda marchar sobre Shattrath.

Los orcos partieron al combate. Como despedida, Gul'dan imbuyó la montaña con energía vil. La tierra retumbó y se abrió para expulsar magma pura del subsuelo. Gul'dan proclamó que se trataba de un presagio de la inminente victoria de los orcos, como ya sucedió antes de la conquista de Karabor. Los temblores y rugidos de la montaña llenaron a los orcos de

indomable valor. Con el tiempo, esta montaña rota recibiría el nombre de Trono de Kil'jaeden.



HORLEY

LOS MAG'HAR

A pesar de todo, un pequeño grupo de orcos no se vio afectado por la energía vil, concretamente los orcos que contrajeron la viruela roja y continuaban aislados en Garadar. Uno de estos orcos era el hijo de Grommash Hellscream, Garrosh. Debido al aislamiento, su piel no se tomó verde como la del resto de su raza. Estos orcos fueron bautizados con el nombre de Mag'har, o "incorruptos".

EL ASEDIO DE SHATTRATH

Shattrath estaba condenada. Velen lo sabía.

En las semanas anteriores a la caída de Karabor, el Profeta experimentó numerosas visiones del apocalipsis. En ellas veía Shattrath cubierta por un cielo rojizo que expulsaba un veneno que transformaba a sus habitantes en monstruos. Cientos de valientes hombres, mujeres y niños draenei morían despedazados por los orcos. Shattrath, su amado hogar, desaparecía en un rugiente infierno de fuego vil.

Las visiones de Velen aún no habían recuperado su exactitud de antaño, pero el Profeta prefería no arriesgarse. Los draenei no podrían resistir para siempre en Shattrath. Eso estaba claro.

Velen empezó por ordenar la evacuación de Shattrath, pero eso solo ralentizaría momentáneamente el avance de la Horda. Los orcos les perseguirían hasta exterminarlos a todos. Por tanto, Velen y sus seguidores adoptaron un nuevo plan. Muchos civiles draenei huirían de la ciudad, pero el grueso del ejército permanecería en Shattrath y sacrificarían sus vidas para que la Horda creyera que todos los draenei habían muerto. Era una misión terrible para las tropas de Shattrath, pero los draenei no rehuieron su deber.

Velen juró permanecer junto a los defensores. Abandonó Karabor tras el asalto de la Horda y no pensaba huir también de Shattrath, sino que prefería morir defendiendo la ciudad. Los exarcas, sin embargo, rechazaron su decisión. Shattrath estaba condenada, pero la supervivencia de la raza draenei dependía del liderazgo de Velen. Tras un día entero de acaloradas discusiones, los exarcas convencieron a Velen; el Profeta debía abandonar Shattrath.

Los clanes partieron del Trono de Kil'jaeden al mismo tiempo que Velen y sus exarcas iniciaban los preparativos. El Profeta acompañó a muchos civiles hasta Telredor, un remoto templo construido en una de las islas de la Marisma de Zangar. Al mismo tiempo, los exploradores Rangari hostigaban las filas de la Horda para ralentizar su avance mientras, en Shattrath, los Vindicadores reforzaban las defensas de la ciudad.

Los clanes se aproximaban a Shattrath, y entonces la forma etérea de Kil'jaeden se apareció ante ellos. Los orcos habían vendido sus almas a la Legión. El anonimato ya no era necesario.

Kil'jaeden se reveló como uno de los benefactores que otorgaron a los orcos el don de la magia vil y prometió concederles nuevas armas para destruir la fortaleza de los draenei. Para empezar, el señor demoníaco enseñó nuevos hechizos destructores a los brujos, hechizos que llenarían de miedo los corazones de sus enemigos.

Seguidamente, Gul'dan desveló una nueva arma concebida por el Consejo de la Sombra para el asedio. Los brujos habían combinado su magia con la viruela roja en una volátil mezcla destinada a propagar la plaga entre los draenei. Para provocar mayores daños, el Consejo de la Sombra cargó el pútrido líquido en unas toscas bombas que las máquinas de asedio orcas dispararían contra la ciudad.

Las bombas explotaron contra los muros de Shattrath y liberaron una funesta neblina que abrasaba la piel de los draenei y les impedía respirar. Además, la espesa bruma roja envolvió las almenas de Shattrath, ocultando el avance del ejército de la Horda.

La neblina continuaba debilitando a los defensores de Shattrath cuando los orcos penetraron por las grietas de los muros. Gracias a las enseñanzas de Kil'jaeden, los brujos invocaban ardientes meteoritos de fuego vil que caían desde los cielos para estrellarse contra las protecciones de Shattrath. Seguidamente, las enormes rocas se alzaban, convertidas en enormes demonios conocidos como infernales.

Maraad, Akama, Nobundo y miles de defensores de Shattrath resistieron el asalto de la Horda. Aunque sabían que todo estaba perdido, querían llevarse el mayor número de orcos consigo.

Los refugiados draenei restantes trataron de abandonar la ciudad en pequeños grupos mientras la batalla rugía por sus calles, guiados por Maraad y sus Vindicadores. Aunque los guerreros sagrados habrían preferido continuar luchando, salvar vidas inocentes era más importante. Muchos de los Vindicadores, sin embargo, fracasaron. Ríos de sangre corrieron por las calles, templos y patios de Shattrath. Nadie se salvó de la terrible Horda.

Shattrath no tardó demasiado en caer. Muchos soldados de la Horda yacían muertos junto a los cadáveres de los draenei. A pesar de las numerosas bajas, los orcos habían vencido.

Para Gul'dan, sin embargo, la victoria no era completa. Velen había escapado de nuevo. El brujo temía la furia de Kil'jaeden pero, como el señor demoníaco aún no se había puesto en contacto con él, aún tenía tiempo para acabar con el Profeta. Ordenó a Garona asesinar a Velen, y la asesina del Consejo de la Sombra partió de inmediato. Durante años, Garona buscó al Profeta por todo Draenor. Jamás lo encontró.

LA DESTRUCCIÓN DE AUCHINDOUN

El sacrificio de miles de draenei en Shattrath salvó la vida a muchos civiles.

Un grupo de Vindicadores, sacerdotes y Rangari supervivientes se retiraron a la ciudad mausoleo de Auchindoun para defenderla de la Horda. Auchindoun constituía el emplazamiento sagrado más importante de la cultura draenei; sus defensores no podían permitir que los orcos profanaran los espíritus de sus ancestros y del naaru que descansaba en el mausoleo.

El exarca Maladaar organizó las tropas militares llegadas a Auchindoun. Los draenei fortificaron las catacumbas de la ciudad mausoleo mientras aguardaban el inevitable ataque de la Horda.

Gul'dan no tardó en descubrir a los draenei ocultos en Auchindoun. Temía que invocaran a los espíritus de sus ancestros, por lo que envió a Teron'gor junto a otros poderosos agentes del Consejo de la Sombra para impedirlo.

Nada más adentrarse en Auchindoun, Teron'gor y los demás brujos se toparon con la fiera resistencia de los draenei. La magia de los brujos era muy poderosa, pero los poderes de la Luz no le iban a la zaga. Maladaar y sus seguidores, además, contaban con el apoyo de los espíritus de Auchindoun. Sus poderes combinados permitieron a los draenei exterminar a muchos agentes del Consejo de la Sombra



Bladespire Hold

Throne of Kil'jaeden

Throne of the Elements

Future Site of the Dark Portal

Highmaul

The Citadel

Sshattrath City

Oshu'gun

Auchindoun

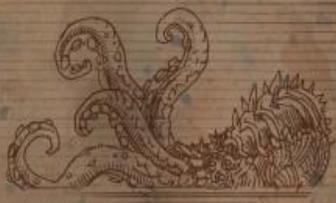
Telmor

Hand of Gul'dan

Temple of Karabor

Skyreach

RISE OF THE HORDE



La derrota se cernía sobre el Consejo de la Sombra. Maladaar y sus tropas contraatacaron, pero entonces Teron'gor recurrió a sus nuevos aliados. Gracias a uno de los hechizos de Kil'jaeden, los brujos rasgaron el velo de la realidad con la esperanza de invocar a un poderoso demonio.

Sin embargo, los desesperados brujos invocaron algo muy distinto.

Una criatura elemental de otro mundo conocida como Murmur se materializó en Auchindoun desde un lejano confín del universo. Su llegada provocó un gigantesco terremoto que destruyó la ciudad mausoleo, matando a muchos de los draenei. Las terribles energías de Murmur escaparon de Auchindoun y arrasaron los bosques colindantes.

Apenas un puñado de draenei —entre los que se contaba el exarca Maladaar— se salvaron gracias a su magia. Aunque consiguieron sobrevivir, no eran suficientes para plantar cara al Consejo de la Sombra. Teron'gor y sus brujos los capturaron fácilmente y los cubrieron de cadenas. Seguidamente, el Consejo de la Sombra encerró a Murmur en las profundidades de Auchindoun. Unos cuantos brujos permanecieron en la ciudad mausoleo para evitar que la criatura se liberara y atacara a las tropas de la Horda.

En los años posteriores, la calcinada y marchita tierra que rodeaba Auchindoun recibió el nombre de Vertedero de Huesos como triste recordatorio de la desdicha de los draenei.

LOS TÁBIDOS

2 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

La destrucción de Auchindoun marcó el principio del fin de los draenei en Draenor. Velen y puñado de sus súbditos habían sobrevivido, pero su cultura ardía en cenizas. De nuevo eran refugiados, pero esta vez se encontraban atrapados en un mundo moribundo plagado de agentes de la Legión Ardiente.

Velen ordenó a sus Artificieros reforzar las defensas de Telredor. Los herreros draenei construyeron una red de cristales de arkonita que ocultaba el templo a ojos de la Horda.

Con el paso de los meses, el Vindicador Maraad y otros draenei supervivientes fueron llegando a Telredor. Nadie mencionaba los horrores que presenciaron en Shattrath. Sufrirían por siempre los recuerdos en silencio, con la mente y el corazón destrozado.

Otros supervivientes padecían dolencias más graves. Algunos desafortunados draenei, entre los que se contaban los Vindicadores Akama y Nobundo, contrajeron la viruela roja de la Horda. La maligna ponzoña deformó sus cuerpos, ajándolos y encorvándolos. Estos

draenei malditos perdieron incluso su conexión con la Luz Sagrada. Los Krokul o “Tábidos”, como se conocía a algunos de estos individuos, experimentaron el rechazo del resto de su raza, pues los habitantes de Telredor temían que los mutantes contagiaran la enfermedad a los draenei sanos. A pesar de que Velen y Maraad se posicionaron de parte de los Tábidos, fueron finalmente expulsados del refugio.

Akama, Nobundo y otros Tábidos sobrevivieron a duras penas. La bruma roja les afectó de distintas formas. Los Tábidos más desafortunados continuaron envileciéndose hasta convertirse en los Perdidos, unos monstruos deformes desprovistos de toda cordura. Este terrible destino aguardaba a todos los Tábidos; los mutantes necesitaban una cura para su enfermedad o un método de retrasar su degradación.

Otros supervivientes draenei fundaron enclaves por todo Draenor. Tiempo después, Velen recorrería estos refugios ayudando a su pueblo y huyendo de la Horda. A pesar de sus constantes hazañas, los draenei vivirían siempre con el miedo al mañana, temerosos de que en cualquier momento la Horda descubriera sus refugios. Telredor se mantuvo como el mayor y más importante de estos emplazamientos. Con el paso del tiempo, la energía vil que corrompió el mundo secó el mar que rodeaba la isla, transformándolo en un barrizal pantanoso conocido como las Marismas de Zangar.

EL HUNDIMIENTO DE DRAENOR

Al mismo tiempo que los orcos exterminaban a los draenei, el Jefe de Guerra Blackhand envió exploradores a espiar a las otras civilizaciones de Draenor. Blackhand planeaba conquistarlas una a una, pero la destrucción de los draenei era prioritaria. Sin embargo, en cuanto Shattrath cayó, Blackhand volvió su mirada hacia los otros habitantes del mundo.

El cabecilla Kilrogg y sus Bleeding Hollow lanzaron una campaña sobre la frondosa isla de Farahlon, último bastión de los primigenios. Gracias a su aislamiento natural, además, era uno de los pocos lugares de Draenor libres de la mácula de la magia vil. Densos bosques cubrían la isla, pero Kilrogg y sus guerreros conocían bien esta clase de terreno.

El viaje hasta la isla era otro cantar. Los orcos no eran marineros naturales, por lo que recurrieron a ingenieros navales ogros para construir bajeles capaces de cruzar el océano. Nada más atracar en Farahlon, los brujos orcos drenaron la vida de los primigenios e incendiaron los bosques con el poder robado. Entonces, el ejército de Kilrogg se adentró en la maleza calcinada masacrando sin piedad a botani y genosaurios por igual.

Al mismo tiempo, los clanes Warsong y Martillo Crepuscular asaltaron Ogrópolis, el bastión de los ogros. Los cabecillas Grommash y Cho'gall encabezaban el ataque; ambos disfrutaron largamente masacrando ogros.

El asedio a Ogrópolis fue especialmente gratificante para Cho'gall, pues le permitió vengarse de aquellos que lo exiliaron de la ciudad. Tras abrirse camino por la fortaleza, encontró al Imperador Mar'gok, líder de los ogros, y lo mató en combate personal. Ambos eran ogros de dos cabezas. Ambos eran grandes hechiceros. Sin embargo, solo Cho'gall conocía los secretos de la magia vil y del Vacío. Armado con ambos poderes, Cho'gall ató a Mar'gok a su trono y lo quemó vivo.

Por otra parte, Blackhand ordenó a los Frostwolf, los Thunderlord y los Whiteclaw exterminar a gran parte de los ogros que aún habitaban el mundo, junto a todos los gronns, ogrones y magnarones.

Sin contar a los habitantes de Ogrópolis, la mayoría de ogros pertenecían a la Horda, pero aún existían ciertas bolsas de población independientes. Blackhand no tenía interés en su lealtad; la oportunidad de unirse a la Horda había expirado. Los ogros debían morir.

Pero los Frostwolf y los Whiteclaw no consideraban honorable exterminar a los gronns, los ogrones, los magnarones y los ogros, por lo que solo enviaron a una fracción de sus guerreros a la misión. El cabecilla Fenris y sus Thunderlord, por otra parte, no se contuvieron. Los orcos se regodearon en la sangre de sus antiguos enemigos.

REXXAR Y LOS MOK'NATHAL

Blackhand pensó en exterminar a los mok'nathal, pero al final cambió de opinión. Tras unirse a la Horda, uno de los mestizos, REXXAR, convenció al jefe de guerra para que perdonara a su pueblo.

REXXAR era hijo del líder mok'nathal, LEOROX. El joven mestizo no compartía la filosofía aislacionista de su padre; REXXAR ansiaba la gloria de la batalla. También creía que la Horda permitiría a los mok'nathal hallar nuevas fuentes de agua y comida. REXXAR se entregó en cuerpo y alma a la Horda. Al final, sin embargo, descubrió que su propósito era de todo menos noble.

Uno de los pocos gronns que escaparon a la Horda recibía el nombre de Gruul. Era el líder de un pequeño grupo de ogros y gronns de Gorggrond. La fuerza bruta y astucia de Gruul superaban notablemente a las de sus compañeros. Desde su remota guarida en las

montañas, Gruul rechazó los numerosos asaltos de los Thunderlord. Los orcos sufrieron tantas bajas que Fenris prefirió retirarse de la contienda.

LA CAÍDA DE TRECHO CELESTIAL

Los altos arakkoa de las Agujas de Arak suponían un verdadero reto para la Horda. Tras redescubrir la antigua tecnología de los ápices, esta raza de gran inteligencia había erigido un enorme cañón en lo alto de su escarpada capital, Trecho Celestial. El mecanismo, que se alimentaba del ardiente poder del sol, debía defender sus tierras de los ataques de la Horda.

El Jefe de Guerra Blackhand encargó a Kargath Bladefist exterminar a los arakkoa, y le concedió el mando de los clanes Shattered Hand, Burning Blade y Dragonmaw. El ligero y rápido ejército penetró rápidamente en los bosques circundantes a Trecho Celestial, pero los invasores desconocían la capacidad destructora de la artillería de los altos arakkoa. Nada más avistar a los orcos, los defensores de Trecho Celestial activaron el cañón; la cúspide de Trecho Celestial vomitó un ardiente rayo de fuego sobre los bosques que incineró a docenas de orcos en un instante.

En vez de lanzar otro asalto directo, Kargath buscó aliados en el cercano Bosque de Terokkar los Desterrados arakkoa. Estas criaturas sin alas odiaban a los habitantes de Trecho Celestial y lo más importante, conocían los secretos de los arakkoa. Kargath y los Desterrados llegaron a un acuerdo: los Desterrados se infiltrarían en Trecho Celestial y destruirían el cañón para permitir la entrada de los orcos, que a su vez masacrarían a los altos arakkoa restantes. A cambio, Trecho Celestial pasaría a manos de los Desterrados.

Seducidos por la oferta de Kargath, los Desterrados irrumpieron en Trecho Celestial y lanzaron su ataque. Aunque carecían de los efectivos necesarios para derrotar a los altos arakkoa, su propósito era otro. Al abrigo de sus tenebrosos poderes, los Desterrados ascendieron por Trecho Celestial y destruyeron el mecanismo que coronaba la ciudad. Una cegadora explosión iluminó el cielo. El paraíso ardió.

Cuando Kargath y sus tropas llegaron finalmente a la ciudad, masacraron a los altos arakkoa y lanzaron sus cuerpos desde lo alto de la ciudad. Sin embargo, no se detuvieron ahí. Los sanguinarios orcos traicionaron a sus “aliados” y empaparon su victoria con la sangre de los Desterrados. Kargath veía a los arakkoa deformes como una amenaza. Eran demasiado inteligentes y astutos; pronto alcanzarían el poder de los altos arakkoa. El

cabecilla prefería no arriesgarse. Además, traicionar a los asquerosos Desterrados fue todo un placer para él.

Los guerreros de Kargath no exterminaron a todos los altos arakkoa, sino que a algunos los apresaron. Basándose en los relatos de los Desterrados sobre la Cuenca de Sethekk, Kargath ordenó lanzar a los prisioneros a las marismas malditas de la región. El cabecilla observó complacido la agonía de los altos arakkoa mientras la energía oscura los convertía en marchitos Desterrados.

Al final, el asalto de la Horda a las Agujas de Arak extinguió la civilización de los altos arakkoa y exterminó a casi todos los Desterrados. Solo sobrevivió un pequeño contingente de arakkoa deformes que incluía a los que acababan de emerger de la Cuenca de Sethekk. Los extenuados Desterrados se involucraron en la sombra y buscaron refugio en los confines más recónditos del Bosque de Terokkar.

Los altos arakkoa transformados recientemente en Desterrados se unieron bajo el mando de un antiguo guarda de Trecho Celestial llamado Grizzik. El nuevo líder llevó a sus seguidores hasta Auchindoun, conector del temor que la mayoría de orcos profesaba por las ruinas. En Auchindoun, Grizzik desarrolló un profundo odio hacia la Horda, obsesionado con vengarse de aquellos que derramaron la sangre de su pueblo.

EL LARGO SILENCIO

Durante el ataque a Shattrath, Kil'jaeden se reunió con Sargerass para informarle de la corrupción de los orcos. El soberano de la Legión quedó complacido con lo que su súbdito le mostró. Los orcos constituían un ejército imparable impulsado por la sangre demoníaca. De hecho, eran más que otra raza que sumar a la Legión. Sargerass ansiaba debilitar a los habitantes de Azeroth antes de que la Legión Ardiente lanzara su invasión a gran escala, y la Horda era el arma perfecta.

Sargerass ordenó a Kil'jaeden interrumpir todo contacto con su agente, Gul'dan, y los demás orcos. Borrachos de victoria, los orcos sentían los aguijonazos de la arrogancia y la indisciplina. Sargerass quería empujarlos al límite de la autodestrucción. Cuando la desesperación hiciera mella en sus vidas, aceptarían cualquier locura para salvarse... incluso viajar a otro mundo.

Los orcos desconocían los planes de la Legión, y Draenor se moría. Habían conquistado gran parte del mundo, pero lo estaban destruyendo en el proceso. La magia vil había transformado la mayor parte de Draenor en un desierto yermo. La Selva de Tanaan, por ejemplo, era ahora un resquebrajado erial cubierto de polvo rojo y huesos conocida como la Península del Fuego Infernal. La capital de la Horda situada en su límite occidental fue rebautizada como la Ciudadela del Fuego Infernal.

El Jefe de Guerra Blackhand era consciente de que la comida y el agua pronto escasearían. Demandó respuestas a Gul'dan, exigiendo conocer las órdenes de Kil'jaeden. Con toda seguridad el benefactor había previsto esta situación y les propondría una solución. Blackhand desconocía la terrible verdad. Kil'jaeden había dejado de responder a Gul'dan. Sin previo aviso, el silencio del señor demoníaco permanecía en silencio. El pánico y la paranoia se apoderaron de Gul'dan. Kil'jaeden le prometió la divinidad si destruía a los draenei y el brujo orco había cumplido con su parte del trato. La amargura y la rabia le consumían. ¿Y si el señor demoníaco había utilizado a los orcos como meros peones?

Gul'dan no le dijo nada a Blackhand, pues la conexión con Kil'jaeden le proporcionaba una gran influencia. Si Blackhand descubría que Gul'dan ya no estaba en contacto con el benefactor, aprovecharía la debilidad de Gul'dan para matarlo.

Con algo de suerte, Gul'dan consiguió convencer a Blackhand para aguardar una nueva manifestación de Kil'jaeden.

Pasó un año y la hambruna se cebó con los orcos. La Horda cazó a todas las criaturas de Draenor hasta casi extinguirlas. Los Dragonmaw devoraron a sus monturas rylaks. Los jinetes Warsong se comieron a sus lobos.

El hambre no hizo sino soliviantar aún más a los orcos y aumentar su agresividad. La sed de sangre aún corría por sus venas, pero no quedaban enemigos que combatir, por lo que muchos orcos se volvieron contra sus compañeros. Los constantes enfrentamientos y escaramuzas se cobraron cientos de muertos que afectaron especialmente a los clanes Lightning's Blade, Whiteclaw y Caminante Rojo.

Algunos clanes fueron presa de la locura más absoluta, como los Warsong, los Bonechewer, los Laughing Skull, los Shattered Hand y los Thunderlord. La situación era desesperada. Para proteger al resto de la Horda de estos clanes violentos, Blackhand los expulsó de la Ciudadela del Fuego Infernal a los confines más remotos de la Península del Fuego Infernal, donde podrían guerrear entre ellos. De esta forma, Blackhand preservaba parte de la marchita gloria de la Horda.

Pero Blackhand y Gul'dan sabían que se trataba de una mera solución temporal. A menos que algo cambiara, la Horda se devoraría a sí misma.

Desde la lejanía, Sargerass observó a los orcos caer en la incertidumbre. Su salvación estaba cerca. Sargerass había corrompido a un recipiente en Azeroth, un extraordinario individuo que abriría las puertas de

El recipiente era un humano llamado Medivh, uno de los magi más poderosos de la historia.



PARTE II
**HORDA Y
ALIANZA**

CAPÍTULO IV
**LA PRIMERA
GUERRA**



PETER LEE 16

CAPÍTULO IV

LA PRIMERA

GUERRA

EL ORIGEN DE MEDIVH

La corrupción de Medivh se orquestó mucho antes de su nacimiento.

Miles de años atrás, una misteriosa orden conocida como el Concilio de Tirisfal se aprestó a proteger Azeroth y guardarlo de los agentes de la Legión. Durante todo este tiempo, los magi del concilio canalizaban sus poderes a través de un único individuo, conocido como el Guardián, que se encargaba de erradicar en solitario cualquier rastro de actividad demoníaca en Azeroth.

Cuando Sargeraz escrutó Azeroth en busca de un mortal que espoleara la segunda invasión de la Legión, no tardó en fijarse en la Guardiana de la época, Aegwynn. Se trataba de una de las mayores magi de la historia pero pecaba de orgullo y atrevimiento, dos cualidades que Sargeraz sabía aprovechar en su beneficio.

Sargeraz transmitió una fracción de su inmenso poder a un avatar físico y abrió un portal temporal a Azeroth. El avatar del titán caído apareció en la gélida región de Rasganorte, donde se enfrentó a Aegwynn. Tal y como Sargeraz esperaba, la Guardiana se vio obligada a emplear todas sus fuerzas para derrotar al avatar. Durante un instante, Aegwynn bajó la guardia, y entonces Sargeraz aprovechó para transferir parte de su espíritu al alma de la Guardiana.

Sin que Aegwynn lo advirtiera, Sargeraz ensombrecía poco a poco sus pensamientos. Corromperla por completo era imposible; su poder y voluntad lo impedían. Sin embargo, el soberano de la Legión consiguió enemistar a la magi con sus aliados del Concilio de Tirisfal. Los miembros de la orden se consideraban los custodios del Guardián, por lo que esperaban que el elegido acatara sus mandatos y consejos.

Sin embargo, Aegwynn cayó en la desobediencia y, con el tiempo, se distanció del concilio. En los últimos tiempos, la orden se inmiscuía con creciente frecuencia en la política de los reinos humanos, algo que la Guardiania no veía con buenos ojos. El día en que Aegwynn debía ceder su puesto a su sucesor, la Guardiania rehusó renunciar a sus poderes.

En un principio, el concilio consideró empoderar a un nuevo Guardián, pero descartaron rápidamente la idea; la presencia de dos magi tan poderosos atraería demasiada atención sobre la orden. El concilio afrontó el problema desde otra perspectiva y fundó una orden de cazadores de magos llamada la Guardia de Tirisfal destinada a capturar a Aegwynn. No obstante, al poco tiempo uno de sus integrantes —un humano conocido como Nielas Aran— se percató de las despreciables artimañas políticas del concilio. En vez de combatir a Aegwynn, se convirtió en su confidente.

Aegwynn decidió tener un hijo con Nielas. Su intención era transferirle sus poderes de Guardiania al bebé para que fuera siempre libre del control del concilio. Por primera vez en la historia de Azeroth, el Guardián no debería pleitesía a nadie. Aegwynn dio a luz a Medivh desconociendo la terrible oscuridad que le acababa de transmitirle, pues Sargerass poseyó a Medivh mientras se gestaba en el vientre de su madre. De este modo, el soberano de la Legión permanecería oculto durante años en las sombras del alma de Medivh.

LA TUMBA DE SARGERAS

Tras derrotar al avatar de Sargerass, la Guardiania Aegwynn necesitaba enterrar el cadáver de forma que su magia oscura no corrompiera el mundo. Al final, lo sepultó en las ruinas de un antiguo templo de los elfos de la noche que, según las leyendas, estaba construido sobre una antigua estructura de origen desconocido. El templo albergaba poderosos sellos destinados a anular la energía vil, pero Aegwynn además implantó otras medidas defensivas en el templo y reforzó la estructura con su propia magia para mantener alejados a los intrusos. Con el tiempo, el templo pasó a ser conocido como la Tumba de Sargerass.

Pasó el tiempo y Medivh se convirtió en un mago de gran potencial. Creció en Stormwind junto a sus amigos, el príncipe Llane Wrynn y el aprendiz de caballero Anduin Lothar. Nielas asumió el puesto de conjurador oficial del reino y enseñó a su hijo las artes arcanas. Aegwynn, sin embargo, no se encontraba junto a ellos.

Agotada tras siglos de lucha como Guardiania del mundo, Aegwynn se vio sobrecogida por una fatiga terrible tras traspasar su poder a Medivh. La prodigiosa maga se retiró del mundo para descansar, aunque siempre veló por Medivh desde la distancia.

En la vigilia del decimocuarto cumpleaños de Medivh, sus poderes latentes de Guardián despertaron de repente. Incapaz de controlar la descarga de energía, el joven mató accidentalmente a Nielas. Debido al trauma, al chico cayó en un profundo coma del que no despertaría hasta años más tarde.

EL DESPERTAR DE MEDIVH

21 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Durante el tiempo en que Medivh permaneció en coma, Azeroth disfrutó de una era de relativa paz que, sin embargo, no implicaba que el mundo estuviera a salvo. Los conflictos eran constantes: las tribus se peleaban, los pueblos se enfrentaban, los reinos se espiaban...

Pero, a pesar de todo, los habitantes de Azeroth prosperaban sin cesar. Los humanos de los Reinos del Este establecieron un complejo entramado comercial con los enanos, gnomos y los elfos nobles. Algunas naciones, como Lordaeron, se establecieron como líderes regionales a imitar que ejercían de mediadores entre los reinos menores y mantenían el orden con sus imponentes ejércitos.

Otras, como Dalaran, obtuvieron extraordinarios logros en el campo de las artes arcanas y otras especialidades académicas. Aun con todo, unas pocas naciones continuaban dedicando el grueso de sus recursos a defenderse de viejos enemigos: los elfos de Quel'Thalas, por ejemplo, se veían obligados a protegerse de las constantes incursiones de los trolls Amani.

En Kalimdor, los elfos de la noche continuaban con sus antiguas tradiciones. Los druidas exploraban libremente el Sueño Esmeralda —un poderoso reino onírico que gobernaba la vida originaria del mundo físico—, con los ojos siempre puestos en el cosmos, atentos a cualquier señal de la Legión Ardiente.

Los elfos de la noche aún recordaban la aciaga Guerra de los Ancestros, cuando la invasión demoníaca casi abocó el mundo a la destrucción. Muchos elfos de la noche estaban convencidos de que la Legión regresaría a Azeroth, pero siempre imaginaron que su retorno sería dramático, apocalíptico y precedido por una abrasadora lluvia de azufre y fuego. No sospechaban que una raza mortal de otro mundo —un mundo agonizante— pronto se lanzaría a la conquista de Azeroth.

Y nadie imaginaba que Medivh, un hombre nacido para proteger Azeroth, abriría las puertas a los invasores. Tras diez años en coma, el hijo de Aegwynn finalmente despertó. En los días siguientes, Medivh se reunió con sus viejos amigos. Llane Wrynn se preparaba para sentarse en el trono de Stormwind. Por su parte, Anduin Lothar ejercía como prominente caballero y comandante militar. Ambos se alegraron de la recuperación de su amigo, pero sentían una gran preocupación por los acontecimientos que se desarrollaban en el sur.

Con los años, los granjeros y colonos de Stormwind se expandieron hacia el sur, ocupando más y más terreno colindante a la Vega de Tuercespina hasta que, de forma inevitable, chocaron con las tribus Gurubashi. El derramamiento de sangre no se hizo esperar: una serie de escaramuzas aisladas iniciaron la contienda, pero poco después las bandas de guerra troll lanzaban incursiones constantes.

El padre de Llane, Barathen, rey anciano de Stormwind, desplegó sus tropas de forma defensiva. Ordenó a sus soldados interceptar a las bandas de guerra pero les prohibió emprender represalias en territorio Gurubashi. Su hijo, en cambio, abogaba por una posición más severa: Llane quería atemorizar a los trolls aun a costa de invadir las tierras Gurubashi. Las discusiones privadas entre rey y príncipe eran, como poco, acaloradas.

Durante meses, Medivh se abstuvo de participar en la vida política de la ciudad. Se veía aquejado por la culpa tras matar a su padre en aquel extraño acontecimiento que continuaba sin comprender, mientras inquietantes presagios plagaban su mente. A veces soñaba con una mujer que le urgía a viajar a un lugar llamado Karazhan; otras, en cambio, soñaba con una oscura presencia que ocupaba su mente y retorció sus pensamientos.

Medivh decidió ignorar los sueños. Cuando se encontraba junto a sus amigos, el mago se sentía en paz, de modo que se centró en ayudarles a derrotar a los Gurubashi.

UNA INCURSIÓN SECRETA

19 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

La estrategia del rey Barathen resultó efectiva durante un tiempo, pero era imposible atajar todas las incursiones. Un día, una partida de jinetes troll evitó a las patrullas de Stormwind y abrió un sendero de destrucción por los Páramos de Poniente, el granero del reino. Tres ciudades ardieron hasta los cimientos. Aunque los soldados de Stormwind persiguieron a los jinetes hasta exterminarlos, ya era tarde para las docenas de humanos asesinados de forma lenta, salvaje y atroz.

Las noticias de la masacre tomaron el reino. El rey Barathen se reunió con los señores de Stormwind y otros nobles para debatir una respuesta adecuada. El rey continuaba abogando por la mesura, por lo que ordenó reclutar a más soldados para incrementar las patrullas de Stormwind. No habría ofensiva contra los Gurubashi.

Llane desafió al rey públicamente, exigiendo sangre de troll como pago por las muertes de los ciudadanos de Stormwind. Barathen no tuvo más remedio que reprender a su hijo frente a la corte real para acallar sus protestas.

Llane estaba furioso, no solo por la humillación sino también por la supuesta cobardía que atribuía a su padre. Lothar y muchos otros compartían la opinión del príncipe. Los soldados de Stormwind ansiaban venganza, pero obedecerían siempre a su rey. Ningún soldado osaría desobedecer al soberano... pero Lothar sugirió que los únicos que podían esquivar al verdugo en caso de insubordinación eran Llane y él mismo. Sus vínculos con el rey eran demasiado fuertes. Además, si ponían fin de una vez por todas a los asaltos de los trolls, les perdonarían con toda seguridad. Llane se mostró entusiasmado con la idea. Una pequeña incursión secreta en territorio Gurubashi pasaría desapercibida a ojos de trolls y humanos por igual. Por otra parte, Llane sabía que el mero acero no desarraigaría el corazón de la beligerancia Gurubashi. Necesitaba algo más. Necesitaba a Medivh.

Para la mayoría de habitantes de Stormwind, Medivh no era más que otro mago de gran poder, pero Llane y Lothar conocían la verdad. Medivh les reveló la historia secreta del Guardián, el Concilio de Tirisfal y su destino. De forma un tanto mezquina, Llane y Lothar emplearon dicha revelación para presionar a Medivh. Si de verdad era el Guardián, ¿no debía proteger a su pueblo del mal?

Medivh no estaba convencido. Aún desconocía los límites de su poder. Los borrosos recuerdos de la muerte de su padre todavía atormentaban su mente. Sin embargo, tras mucho pensarlo accedió a las demandas de Llane y Lothar.

Medivh no solo pretendía complacer a sus amigos, sino que tenía otros motivos. El mago no conocía el fragor de la batalla ni había abatido nunca a un enemigo. Deseaba poner a prueba sus poderes de Guardián. Más que desearlo, lo ansiaba.

Los tres amigos partieron en secreto hacia la frontera de Stormwind. Gracias a la magia de Medivh, se infiltraron en la Vega de Tuercespina sin mayores contratiempos. Los humanos buscaban a un señor de la guerra Gurubashi llamado Jok'non que habitaba en un zigurat en el centro de Tuercespina con la idea de asesinarlo sigilosamente y huir, privando así a los trolls de su líder.

El plan era de todo, excepto perfecto. En aquel entonces, Jok'non y sus seguidores experimentaban con magia de sangre prohibida proveniente de uno de sus dioses, un ente tan antiguo como poderoso llamado Hakkar el Cazador de Almas. El supuesto

asesinato sigiloso estalló rápidamente en una refriega que atrajo rápidamente mucha atención. En apenas segundos, los tres humanos se vieron inmersos en una brutal batalla por sus vidas. Medivh se encaró directamente con Jok'non a pesar de que el humano desconocía por completo la extraña magia del troll.

El oscuro poder de Jok'non amenazaba con engullir a Medivh. Si quería sobrevivir, el Guardián debía abandonar sus miedos y aprensiones. Medivh liberó toda su furia y con un terrible hechizo aniquiló hasta el último troll del zigurat. Sus gritos de agonía se escucharon hasta los más oscuros confines de Tuercespina.

Llane y Lothar habían visto morir a amigos y enemigos en combate, pero aun así el poder de Medivh los sobrecogió.

Los tres hombres regresaron a Stormwind portando una victoria desprovista de júbilo. Llane y Lothar acababan de presenciar el lado oscuro de Medivh; su amigo había cambiado de forma incomprensible para ellos.

La incertidumbre se cernía también sobre el propio Medivh. Nadie le había enseñado ese hechizo. Desconocía el origen de tamaño poder; dudaba incluso que se tratara de magia arcana. El Guardián era presa de la preocupación.

TERRITORIOS DE LOS REINOS DEL ESTE



LA GUERRA CONTRA LOS GURUBASHI 18 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Los testigos de la muerte de Jok'non ardieron junto a él, pero los trolls no tardaron en descubrir la procedencia de los asesinos. Reunidos bajo el estandarte de Zan'non, hijo del señor de la guerra asesinado, los Gurubashi declararon la guerra a Stormwind.

Hacía siglos que las tribus Gurubashi no se unían; los humanos no estaban preparados para contener su furia. Los ejércitos trolls conformaban una marea interminable de soldados. En pocos días, las líneas defensivas meridionales de Stormwind cayeron ante la avalancha Gurubashi. Los malogrados civiles que no escaparon a tiempo fueron masacrados de forma horrible. Sus dientes, huesos y orejas colgaban del cuello de los trolls como trofeos.

El objetivo de los Gurubashi era claro: arrasar Stormwind hasta los cimientos. El rey Barathen reagrupó sus tropas en el interior de la fortaleza. La supervivencia de su reino dependería de una única y gigantesca batalla.

Mientras las bandas de guerra Gurubashi se aproximaban, Llane confesó lo sucedido en Tuercespina a su padre. Barathen, más decepcionado que furioso, no castigó a los tres jóvenes. No tenía sentido; los trolls se encargarían pronto de ello.

Cuando la interminable marea Gurubashi llegó a los muros de la ciudad, los soldados de Stormwind se estremecieron de terror. Mediante el uso de las prácticas prohibidas de su padre, Zan'non había convertido a un grupo de Gurubashi en rabiosas moles de fuerza inconmensurable. Los gigantes mutantes treparon por los muros de Stormwind y procedieron a despedazar a sus soldados.

Ambos bandos sufrían terribles bajas. Consciente de que solo un milagro repelería el asedio Gurubashi, el rey Barathen cargó hacia la infernal batalla dispuesto a reclamar la cabeza de Zan'non. Aunque casi alcanza su objetivo, las probabilidades estaban en su contra. El rey Barathen falleció en el campo de batalla.

Desconsolado por la muerte de su padre, Llane se veía azotado por la culpa de su insensata correría en Tuercespina. Sin embargo, la ciudad le necesitaba. Los ejércitos de Stormwind caían presa del pánico y la confusión. Todo parecía perdido. Desesperado, Llane imploró a Medivh que liberara su poder como hizo en Tuercespina. De lo contrario, Stormwind caería.

Medivh aceptó. La idea de liberar de nuevo toda su energía le asustaba... pero, de algún extraño modo, también le seducía.

El mago ascendió a lo más alto de las murallas de Stormwind y liberó fuego y hielo sobre los Gurubashi, congelándolos para siempre o incinerándolos desde dentro. Su fuerza arcana desatada despedazó a los trolls. Sus gritos de agonía acallaron los sonidos de la batalla.

Medivh se aseguraba de que su poder infligiera el mayor sufrimiento posible. Horrorizado, el Guardián descubrió que disfrutaba con el dolor de sus enemigos.



EL AISLAMIENTO DE STORMWIND

Barathen no solicitó ayuda a las naciones humanas del norte en su lucha contra los Gurubashi. Los trolls avanzaban a tal velocidad que los refuerzos tampoco llegarían a tiempo. Pero incluso en otras circunstancias, el rey se habría resistido a solicitar asistencia. Años atrás, Stormwind solicitó ayuda a las naciones humanas para rechazar los ataques de los gnoll, pero sus misivas fueron ignoradas. Desde aquel día, Barathen y su pueblo adoptaron una actitud ampliamente aislacionista, creyendo que podrían defenderse de cualquier amenaza sin ayuda.

Cuando el bombardeo arcano de Medivh cesó, Stormwind continuaba en pie. Los Gurubashi y su líder yacían muertos. Solo un puñado de trolls escaparon a la vorágine mágica del Guardián.

Stormwind lloró a sus muertos y agasajó a sus héroes. El pueblo alababa a Medivh como gran defensor de Stormwind. Llane ocupó el trono con el beneplácito del pueblo y, cuando Anduin Lothar asumió uno de los cargos militares más importantes del ejército, los ciudadanos respondieron con ensordecedora aprobación.

El pueblo desconocía la incursión secreta que desencadenó la guerra. Sin embargo, sus consecuencias pesaban seriamente sobre Medivh y sus amigos, pues su irresponsabilidad provocó la muerte de muchos inocentes.

Medivh comprendió que carecía de la fortaleza mental necesaria para controlar sus poderes de Guardián. La extraña mujer de sus sueños le conminaba a acudir a Karazhan para completar su aprendizaje. Esta vez, Medivh siguió su consejo, temeroso de las consecuencias si continuaba ignorándola.

LAS OBLIGACIONES DEL GUARDIAN

Cuando Medivh llegó a la torre de Karazhan, la mujer de sus sueños le estaba esperando. Era Aegwynn, la madre a la que nunca conoció.

Y estaba furiosa. La tardanza de su hijo en responder a su llamada había causado gran sufrimiento al reino de Stormwind. Medivh aceptó la ira de Aegwynn con resignación; no estaba en posición de contrariarla.

Durante cerca de un año, madre e hijo recuperaron el tiempo perdido. Aegwynn instruyó a Medivh en las verdaderas implicaciones del poder de un Guardián. La primera lección consistía en adoptar una imprescindible discreción. Medivh no debía confiar en nadie, y menos en el Concilio de Tirisfal. El propósito original de la orden secreta era proteger Azeroth de la Legión transfiriendo su poder a un Guardián que derrotara a los demonios en combate. Con el paso de los siglos, las prioridades del concilio cambiaron de forma drástica, y ahora sus integrantes parecían más preocupados por perpetuarse en el poder que por defender Azeroth.

De forma recíproca, el concilio también odiaba a Aegwynn. Confiaron en ella como depositaría del poder del Guardián pero, llegado el momento, en vez de renunciar a sus poderes se los transmitió a su hijo. Aegwynn sabía que el concilio no tardaría en descubrir que Medivh era el nuevo Guardián. Sin duda recelarían de él; a fin de cuentas, era el primero en recibir semejante poder sin el permiso de sus miembros.

Uno de los amigos más cercanos de Aegwynn, Moroos, aceptó permanecer junto a Medivh y cuidar de la torre de Karazhan. Aegwynn aconsejó a su hijo mantenerse apartado del mundo exterior. Los demás hechiceros jamás comprenderían las obligaciones del Guardián y, según Aegwynn, ni siquiera el conocimiento del Kirin Tor —la magocracia de Dalaran— era digno de Medivh.

El Guardián reveló a su madre la extraña oscuridad interior que plagaba sus pensamientos. Su parte oscura se había manifestado en diversas ocasiones, y Medivh estaba asustado. Aegwynn despejó sus dudas, pues ella sintió algo parecido durante su tiempo como Guardiana y siempre lo achacó al peso de la responsabilidad. Sin embargo, la Guardiana desconocía la verdad: la oscura presencia de Sargeras que antes habitaba en su interior ahora desgarraba la mente de Medivh.

Aegwynn no tardó en regresar al exilio. Aunque le dolía separarse de su hijo, si el Concilio de Tirisfal descubría que la antigua magi continuaba junto a Medivh, jamás dejarían de acosarle.

Medivh se encerró en las bibliotecas de Karazhan y se entregó al estudio. Las responsabilidades de un Guardián eran muchas y las técnicas, ilimitadas. El joven necesitaba recuperar cuanto antes el tiempo perdido.

Tal y como Aegwynn sospechaba, el Concilio de Tirisfal descubrió que Medivh era el nuevo Guardián. La orden conocía las hazañas del mago en Stormwind y, tras investigar los acontecimientos, averiguaron que Medivh se encontraba en Karazhan. El concilio había desestimado por completo la idea de crear un segundo Guardián; la rebelión de Aegwynn

les enseñó que era imposible controlar a un individuo tan poderoso. Además, sabían que tratar de imponer su voluntad sobre Medivh solo conseguiría enfurecerlo, como ya sucedió con su madre en el pasado.

El concilio envió numerosas misivas a Karazhan solicitando respetuosamente una audiencia con Medivh, pero este nunca contestó. Entonces, el concilio probó otra táctica: convencieron a varias órdenes y escuelas de magos para que enviaran a algunos de sus aprendices a estudiar con Medivh. Ninguno de ellos sabía que su maestro era el Guardián.

Medivh no era un mentor comprensivo ni amable; ningún aspirante aguantó más de un día en la torre. Por otra parte, el mago sentía crecer la oscuridad en su anterior y achacaba sus males al aislamiento. Moroes, que siempre se opuso al exilio autoimpuesto de Aegwynn, comprendía su pesar. Sin embargo, si Medivh no podía confiar en el Kirin Tor o el Concilio de Tirisfal, ¿por qué no organizar un banquete para los habitantes de las regiones cercanas? Medivh necesitaba compañía y los nobles acudirían empujados únicamente por la curiosidad. El Guardián aceptó. La torre encantada de Karazhan acogió un enorme banquete repleto de maravillas que dejaron boquiabiertos a los comensales. Los asistentes disfrutaron de una velada increíble, tanto que su felicidad consiguió incluso animar al Guardián.

Karazhan fue escenario de numerosas galas en los años posteriores. Las fiestas de Medivh se convirtieron en acontecimientos exclusivos reservados a la alta sociedad de Stormwind y las regiones colindantes. El Concilio de Tirisfal infiltró a numerosos agentes en las celebraciones, pero sus informes solo consiguieron confundir a los magi: Medivh malgastaba su poder y preeminencia en una vida de abandono y entrega al lujo más absoluto. Desde luego, no era lo que esperaban del hijo de Aegwynn.

LA OSCURIDAD DE MEDIVH

10 AÑOS ANTES DEL PORTAL OSCURO

Entre fiestas y galas, Medivh continuó con sus estudios. Tras recibir las enseñanzas de Aegwynn, Medivh había aceptado plenamente su destino como Guardián y ansiaba descubrir la forma de defender Azeroth.

Las bibliotecas de Karazhan rebosaban de libros sobre demonios y hechizos. Medivh los devoró uno tras otro y luego se dedicó a estudiar la rica historia de Azeroth.

El Guardián leyó con especial atención los relatos sobre la última invasión de La Legión a Azeroth, conocida como la Guerra de los Ancestros, cuando distintas razas y poderosas criaturas se unieron para hacer frente a la imparable Legión Ardiente. Medivh llegó a la conclusión de que aquella guerra supuso la gloria más absoluta para Azeroth, y quizá el mundo nunca querría —o podría— alcanzar la unidad. En los últimos milenios, las civilizaciones de Azeroth se habían distanciado más y más. La unidad de antaño dio paso a riñas intrascendentes y rivalidades sin sentido.

Su propia experiencia lo confirmaba. La guerra entre humanos y trolls estalló por motivos insignificantes. Las tribus, naciones y clanes de Azeroth derramaban la sangre de sus vecinos a cambio de ganancias sin valor real. Nadie recordaba que la Legión no fue destruida en la Guerra de los Ancestros, solo derrotada temporalmente.

Si los demonios invadían Azeroth de nuevo, nadie resistiría su acometida. Y volverían a invadir Azeroth, Medivh no tenía dudas al respecto. El mundo debía prepararse para su regreso.

De haber sabido que un poder oscuro le empujaba a esta espiral de desesperación — Sargerass también experimentó una crisis de fe similar— quizá habría tratado de resistirse. En vez de eso, Medivh llegó a una conclusión similar a la solución final de Sargerass: Azeroth era imperfecto. Nunca cambiaría por sí mismo. Nunca.

Alguien debía romper las divisiones que enfrentaban a las naciones, culturas, gobiernos y reyes del mundo. Azeroth era presa del desorden y necesitaba una mano firme capaz de revertir su decadencia. Y solo Medivh, el Guardián, podía asumir tamaña responsabilidad.

Pero Medivh necesitaba aliados para cumplir con su misión. Necesitaba un ejército.

Empleando sus poderes de Guardián, Medivh se adentró en el cosmos y visitó nuevos mundos y rincones desconocidos del Vacío Abisal buscando indicios de una inminente invasión de Azeroth por parte de la Legión. Con gran alivio, no encontró nada que confirmara sus sospechas. Al menos Azeroth dispondría de algo de tiempo para prepararse.

De forma sutil, Sargerass desvió la atención de Medivh hacia un mundo en particular: Draenor. El Guardián fijó su mirada en el mundo y descubrió un beligerante pueblo conocido como los orcos. Esta poderosa civilización compuesta por grandes guerreros se encontraba además bajo el influjo de la Legión.

Medivh estudió a los orcos durante unos años. Incluso recorrió su mundo disfrazado de cuervo. Los pocos orcos que repararon en el pequeño y extraño pájaro no tenían motivos para alarmarse. Medivh fue testigo de la eficiente victoria de los orcos sobre los draenei y presenció la posterior traición de la Legión. La magia vil destruía Draenor ante sus ojos. El Guardián casi podía palpar la desesperación de los orcos.

La Legión Ardiente manipuló a la Horda y Medivh, a su vez, creía que los orcos también sucumbirían a sus engaños. Serían el ejército perfecto que le permitiría cambiar Azeroth para siempre.

Además, la perspectiva de emplear a las antiguas marionetas de la Legión en su contra llenaba a Medivh de malsana alegría.

A medida que Medivh obraba en pos de este propósito, recogió sus pensamientos y descubrimientos mágicos más importantes en un tomo que recibiría el nombre de Libro de Medivh.

EL EXTRAÑO AL OTRO LADO

1 AÑO ANTES DEL PORTAL OSCURO

Mientras Medivh estudiaba Draenor, la Horda se adentraba en una espiral de autodestrucción. Blackhand continuaba presionando a Gul'dan. El brujo necesitaba encontrar una forma de salvar a su pueblo, pero se veía superado por los acontecimientos. Además, era consciente de que algún día la paciencia de Blackhand se agotaría y lo mataría sin pestañear.

Pero aquel día nunca llegó, porque Medivh decidió intervenir. El mago se apareció ante Gul'dan y su Concilio de la Sombra con la forma de un extraño encapuchado.

En aquel instante, Gul'dan montó en cólera y atacó al extraño con todo su poder vil. En vez de morir, el encapuchado redirigió el poder del brujo contra el propio Gul'dan. Medivh se aseguró de infligirle un gran sufrimiento. El brujo había vendido su raza a la Legión Ardiente; el mago no tenía motivos para ser amable.

Gul'dan se sintió completamente humillado. El Consejo de la Sombra le había visto arrodillarse ante el misterioso extraño. Gul'dan no olvidaría ni perdonaría jamás semejante insulto.

Pero a Medivh le importaba poco Gul'dan. El encapuchado explicó a los orcos cómo podían escapar de Draenor: debían construir un gigantesco portal mágico que les transportaría a un nuevo y resplandeciente mundo listo para postrarse ante el poder de la Horda. Imágenes de este nuevo mundo plagaron la mente de los miembros del Consejo de la Sombra, incluido Gul'dan. Era una maravilla; un mundo repleto de animales, ríos cristalinos y verdes praderas.

El mundo se llamaba Azeroth y, según Medivh, estaba listo para ser conquistado.

Gul'dan percibió un aura demoníaca en el encapuchado, lo que le llevó a pensar que el visitante era en realidad un demonio enviado por Sargeras. Entonces comprendió la repentina desaparición de Kil'jaeden: la Legión enviaba un nuevo mensajero para aconsejarle.

En cierto modo, Gul'dan tenía razón. Aunque Medivh pretendía derrotar de una vez por todas a la Legión, en realidad estaba condenando Azeroth.

Llegados a este punto, Gul'dan reconocía el extraño como representante de la Legión y los orcos se tambaleaban al borde de la extinción. Sin embargo, el brujo exigió un pago por sus servicios. ¿Qué obtendría él si ayudaba al extraño a construir el portal que les permitiría conquistar Azeroth?

Gul'dan ansiaba poder, y Medivh se lo ofreció. Una nueva visión refulgió en la mente del brujo, revelando la existencia de unas antiguas ruinas sumergidas conocidas como la Tumba de Sargeras.

A Medivh no le preocupaba compartir esta información con Gul'dan, pues la tumba se encontraba en el fondo del mar y estaba protegida por el poder de Aegwynn. Gul'dan jamás la encontraría y nunca podría abrirla. A pesar de todo, le prometió al brujo que si la Horda conquistaba Azeroth, le concedería acceso al extraordinario poder de la tumba.

Gul'dan no tenía más opción que confiar en el extraño. El brujo informó a Blackhand de la existencia de un nuevo mundo que los orcos podrían conquistar. Un mundo que saciaría su hambre, su sed y sus ansias de batalla. No obstante, antes debían construir un gigantesco portal.

Para empezar, Gul'dan indagó sobre los puntos de convergencia de las líneas ley de Draenor y se decidió por establecer el portal en el límite oriental de la Península del Fuego Infernal. Blackhand ordenó a sus orcos construir un gigantesco marco mágico de piedra que serviría para estabilizar el conducto mágico entre Azeroth y Draenor. Los orcos bautizaron al inmenso monumento como el Portal Oscuro.

LAS SOSPECHAS DEL CONCILIO EL AÑO DEL PORTAL OSCURO

Medivh se trasladaba ocasionalmente a Draenor para supervisar la construcción del Portal Oscuro. Sus prolongadas ausencias no pasaron desapercibidas y suscitaron las protestas de los nobles y artistas que acudían a los festejos de Karazhan, pues la ausencia del anfitrión deslucía mucho la velada.

Las noticias de sus desapariciones pronto llegaron a oídos del Concilio de Tirisfal, para los que Medivh aún era un misterio.

Aunque antes les preocupaba que Medivh siguiera los pasos de su madre y se volviera contra ellos, el mago se había retirado aparentemente del mundo, a excepción de sus

fiestas y galas. El concilio jamás habría escogido como Guardián a un joven inmaduro amante del lujo y el desenfreno, pero la realidad podía ser mucho peor. En ausencia de un Guardián oficial, los poderosos magi del Kirin Tor protegerían el mundo.

Pero, si de verdad Medivh abrazaba el materialismo que le rodeaba, ¿cuáles eran sus verdaderas intenciones? ¿A qué dedicaba su tiempo y su energía? El concilio se impacientaba. Ansiaban saber cómo emplearía Medivh sus increíbles poderes.

Siguiendo órdenes del concilio, los magi del Kirin Tor se infiltraron en Karazhan. Algunos se disfrazaron de invitados mientras otros trataban de abrir portales directos a las bibliotecas de la torre, pero todos fracasaron en su empeño. Medivh siempre interceptaba a los intrusos y los expulsaba sanos y salvos, heridos solo en su orgullo.

Aunque los intrusos pertenecían al Kirin Tor, Medivh sabía que actuaban en nombre del Concilio de Tirisfal. El Guardián debía poner fin a las irrupciones del concilio, pues nunca aceptarían su plan para “salvar” Azeroth.

En apenas una semana, cuatro integrantes del concilio aparecieron muertos. Ningún indicio apuntaba a Medivh ni relacionaba las muertes con la magia arcana. De hecho, aquella semana el Guardián se apersonó cada día en las fiestas de Karazhan. Era imposible que fuera el asesino.

Los miembros restantes del concilio albergaban ciertas sospechas hacia Medivh, pero no podían descartar que alguien más estuviera tras los ataques. Siendo francos, les costaba imaginar que Medivh cayera tan bajo como para asesinar a otros magi. Por ello, el concilio cejo en sus intentos de infiltrarse en Karazhan para centrarse en descubrir quién trataba de exterminarlos.

Medivh por fin podía actuar libremente.

EL PORTAL OSCURO

A medida que el Portal Oscuro se alzaba en Draenor, Gul'dan apremió a Blackhand para que reforzara la Horda. El jefe de guerra organizó batallas simuladas y duelos entre sus soldados para apaciguar sus ansias de sangre. La debilitada Horda necesitaba hasta el último orco para la inminente invasión de Azeroth.

Aunque muchos disfrutaban de las sanguinarias batallas, Durotan las veía como una burla a la tradición. El cabecilla Frostwolf no podía contener más sus protestas. Su pueblo se desintegraba, el mundo se moría y los orcos se habían convertido en salvajes máquinas de matar.

Durotan protestó contra Gul'dan y el uso de la magia vil, e imploró a los orcos que buscaran nuevas formas de curar su mundo. La mayoría de los clanes acusaron a Durotan de cobardía y de traición, y menospreciaron a los Frostwolf.

Gul'dan mantenía vigilado a Durotan, pero estaba ocupado con otros asuntos. Blackhand y el brujo convencieron a los clanes de la necesidad de conquistar Azeroth si querían sobrevivir. Muchos orcos, sobre todo los que consumieron la sangre de Mannoroth, ansiaban derramar sangre de nuevo. Draenor se moría, nadie negarlo. Si la Horda no aprovechaba la oportunidad de construir un nuevo hogar, todos perecerían.

Una vez terminado el Portal Oscuro, Gul'dan colaboró con Medivh para activarlo. Mediante un ritual realizado a ambos bandos del portal, Gul'dan y su contrapartida en Azeroth abrirían una grieta en el tejido de la realidad. Para ello, sin embargo, necesitaban una cantidad de energía inconmensurable. Aunque Gul'dan y Medivh invocaran todo su poder conjunto, no sería suficiente.

Los orcos llevaron a los prisioneros draenei supervivientes hasta la base del Portal Oscuro. Cuando el ritual alcanzó su punto crítico, Gul'dan drenó violentamente la energía vital de los prisioneros y la redirigió hacia el portal: el inmenso pico de energía provocó la chispa necesaria para potenciar el hechizo.

Al mismo tiempo, Medivh conjuraba su energía en Azeroth. En un aislado pantano al este de Karazhan conocido como la Ciénaga Negra, Medivh liberó su poder de Guardián para abrir el portal. La combinación del poder de Medivh y Gul'dan activó el Portal Oscuro. El mago y el brujo habían tendido un puente entre ambos mundos.

A través del Portal, Gul'dan y los orcos contemplaron Azeroth por primera vez. El mundo prometido era real.

Blackhand envió a los mejores exploradores de los clanes Bleeding Hollow y Black Tooth Grin a través del portal. Los orcos aparecieron en la Ciénaga Negra y rápidamente establecieron un campamento. Los exploradores iban acompañados por unos cuantos brujos que nada más llegar erigieron un marco mágico de piedra alrededor del portal de Azeroth. De esta forma, el portal gozaría de la estabilidad necesaria para permanecer abierto durante largos periodos de tiempo.

A medida que la construcción progresaba, los orcos exploraban su nuevo territorio.

DUELO DE GUARDIANES

La ingente cantidad de energía necesaria para abrir el Portal Oscuro era imposible de ocultar. Aunque Medivh desempeñó sus actividades con la mayor de las discreciones, todas las criaturas con sensibilidad mágica de Azeroth sintieron la rugiente descarga de energía que anunció la apertura del portal.

Aunque la mayoría desconocían el origen del altercado, no así Aegwynn. Sin esperar ni un instante, la Guardiana partió a investigar la fuente de semejante poder.

La sorprendida Aegwynn descubrió el Portal Oscuro y a los hostiles seres de piel verde acampados en la Ciénaga Negra. Además de su actitud abiertamente hostil, las criaturas destilaban trazas de la energía vil de la Legión. La Guardiana desconocía a los orcos y también Draenor, pero entendió rápidamente que existía un puente entre ambos mundos.

Y entonces, con gran desesperación, Aegwynn entendió que el portal era obra de un Guardián. No había otra explicación: la única persona de Azeroth capaz de emplear este poder de esta manera era su hijo, Medivh.

Aegwynn también sintió la magia vil que emanaba del portal. Aunque parecía increíble, la Guardiana debía afrontar la verdad: de algún modo, Medivh se había aliado con la Legión.

Pero, a pesar de la pena que plagaba su corazón, Aegwynn se dispuso a detener a su hijo. Acompañada por un dragón azul llamado Arcanagos —uno de sus pocos aliados en el exilio—, Aegwynn voló a Karazhan para enfrentarse a Medivh. La torre estaba abarrotada de nobles que aguardaban otra de las famosas galas del mago.

Aegwynn ascendió sola por la torre. Esperaba convencer a Medivh para que depusiera su poder pacíficamente, pero no lo consiguió. Aquel día, sin embargo, no se enfrentó a Medivh, sino a Sargeras. El señor de la Legión Ardiente asumió el control de la mente del Guardián y reprimió sus pensamientos y recuerdos. Medivh se convirtió en una simple marioneta del titán caído.

Sargeras reveló a Aegwynn que la oscuridad que atormentaba a su hijo era la misma que ella sintió cuando era Guardiana. No era un reflejo de sus poderes o de sus responsabilidades: cuando Aegwynn se enfrentó al demonio en Rasganorte, Sargeras le transmitió una porción de su espíritu. Aquella esquila de poder demoníaco permaneció oculta en su cuerpo hasta el nacimiento de su hijo.

Aegwynn se tambaleó ante la revelación. La Guardiana no derrotó a Sargerass; él la derrotó a ella. La oscuridad que habitaba en su interior no provenía de sus responsabilidades, sino de la presencia de su mayor enemigo en su alma. ¿Acaso había condenado a su hijo a ser un esclavo de la Legión? ¿Y si sus años como Guardiana fueron en vano? Estas revelaciones habrían destruido a cualquier humano, pero no a Aegwynn. La Guardiana no se dejó llevar por la desesperación, pero sí por la furia. Aegwynn estaba dispuesta a todo para derrotar a Sargerass, aunque eso significara matar a su querido hijo.

Así fue como Aegwynn y Sargerass se enzarzaron de nuevo en combate. Los primeros golpes del enfrentamiento retumbaron en toda la torre. Los diletantes trataron de huir. Arcanagos se sumó a la lucha cuando uno de los hechizos de Sargerass incapacitó temporalmente a Aegwynn.

A pesar de tratarse de un dragón, Arcanagos no era rival para el demonio. Sargerass lo derrotó rápidamente incinerándolo desde el interior, reduciéndolo a un puñado de huesos humeantes.

La muerte de su amigo encolerizó aún más a Aegwynn, que recurrió a su furia para romper el hechizo de Sargerass. Aunque el soberano de la Legión disponía del gigantesco poder de un Guardián, ella tenía siglos de experiencia. A medida que el duelo se desarrollaba por la torre, Aegwynn iba adquiriendo ventaja.

Desesperado, Sargerass recurrió a una última estratagema. Del mismo modo que Gul'dan drenó la energía vital de los prisioneros draenei para abrir el Portal Oscuro, Sargerass absorbió la vida de los cientos de humanos que huían de Karazhan. Solo uno, Moroes, se salvó de tan horrible muerte.

Sargerass quería destruir a Aegwynn de una vez por todas. Sin embargo, una pequeña parte de la mente del Guardián se resistió a la orden y, en vez de matarla, Medivh empleó la energía vital robada para expulsar a Aegwynn de Karazhan. Medivh desconocía el paradero de Aegwynn, pero no sentía su presencia en Azeroth.

La batalla terminó y entonces la confusión se apoderó de Medivh. En cuanto Aegwynn desapareció, Sargerass se retiró de vuelta a las profundidades del alma del Guardián. Medivh no recordaba la intervención de Sargerass, pero sabía que acababa de enfrentarse a su madre. El Guardián temía haber perdido de nuevo el control de sus poderes, como aquel día en que cayó en un largo coma. Esta vez, sin embargo, en vez de matar solo a su padre, había exterminado a algunos de los nobles más importantes de Stormwind.

El único superviviente de Karazhan, Moroes, enloqueció tras la terrible experiencia. Medivh trató de aliviar su sufrimiento eliminando de su mente los recuerdos de aquel día, pero el pobre hombre ya nunca fue el mismo.

Y Karazhan tampoco. La torre se convirtió en una oscura espiga encantada. Los espíritus de los fallecidos durante el terrible enfrentamiento vagaron durante años por sus salones y pasillos.

GARONA Y EL GUARDIAN

Mientras Aegwynn combatía a Sargeraz, las tropas de la Horda continuaban atravesando el Portal Oscuro. Garona, que acompañó a los primeros exploradores orcos, informó a Gul'dan de que el encapuchado parecía haberse desvanecido.

El brujo estaba furioso, pues esperaba descubrir la verdadera naturaleza de Medivh. Aún creía que se trataba de un demonio disfrazado.

A medida que los orcos ocupaban la Ciénaga Negra, se toparon con algunos cazadores y comerciantes humanos, pero no eran rivales para la Horda. La mayoría de humanos murieron al instante, pero los orcos apresaron a unos pocos. Sin embargo, la Horda no tenía motivos para interrogarlos, pues ningún orco entendía el idioma humano.

Pero Garona poseía un impresionante don de lenguas, por lo que pasó mucho tiempo hablando con los prisioneros. No les preguntó sobre las patrullas de Stormwind y otros secretos militares, ya que los humanos se habrían negado a contestar. Sin embargo, la mayoría de los prisioneros aceptaban de buena gana enseñarle unas cuantas palabras de su extraño idioma a cambio de agua y comida.

A pesar de todo, los prisioneros proporcionaron cierta información a la Horda. Uno de los prisioneros, por ejemplo, maldecía sin cesar a los orcos y los amenazaba con una muerte horrible. El desquiciado humano proclamaba que Stormwind contaba con un gran mago capaz de aniquilar a todo un ejército troll en solitario. Las “bestias” de piel verde que invadían la Ciénaga Negra sucumbirían sin remedio ante él.

Garona escuchó sus vociferantes exclamaciones y distinguió un nombre y un lugar: Medivh y Karazhan. La asesina del Consejo de la Sombra partió rápidamente a investigar la torre sin ser descubierta. No podía haber escogido peor momento.

Tras la terrible batalla que azotó Karazhan, el apesadumbrado Medivh se cuidaba mucho de los intrusos. El Guardián capturó a Garona instantes después de que la semiorca posara sus ojos en la torre.

Garona creía que su captor la mataría, sobre todo cuando Medivh apareció ante ella.

La asesina no reconoció al extraño que visitó Draenor para establecer un pacto con la Horda, pero percibió la gran oscuridad que se debatía en su interior. Sin embargo, Medivh no la mató. Garona era poco más que una curiosidad irrelevante para Medivh. Como no se vieron durante sus visitas a Draenor, Medivh omitió sus viajes al otro mundo. Garona no era una orca ni tampoco una draenei: era una paria. Ambos compartían el mismo dolor. Además, era muy inteligente y hablaba bastante bien el idioma de los humanos. Medivh le enseñó nuevas palabras y frases que ella asimiló de inmediato.

Garona no suponía una amenaza para Medivh y gracias a la incesante crueldad de Gul'dan, no tenía especial aprecio por la Horda. Medivh prefería contar con una aliada —o incluso una amiga— entre los orcos que sumar otro espíritu errante a la interminable reserva espectral de Karazhan. Medivh liberó a Garona y la conminó a regresar a Karazhan siempre que lo deseara.

Nada más regresar al Portal Oscuro de la Ciénaga Negra, Garona informó a Gul'dan de su descubrimiento. Garona desconocía que el brujo ya lo sabía todo, pues el vínculo que Gul'dan implantó en su mente le permitió presenciar la reunión con Medivh a través de los ojos de la semiorca. Gul'dan, además, constató algo que Garona no podía saber: Medivh era el extraño encapuchado que los visitó en Draenor. ¿Era un humano? ¿Solo eso? Gul'dan esperaba algo... más. Un comandante de la Legión, quizá.

Gul'dan decidió entonces que cuando Medivh ya no fuera útil, él mismo lo mataría.

Pero antes necesitaba averiguar la ubicación de la Tumba de Sargeraz. Gul'dan confió a Garona que Medivh ocultaba información esencial en su guarida y le ordenó robar todo conocimiento posible de la torre del mago.

EL PRIMER CONTACTO

A medida que los orcos ponían pie en Azeroth, los informes sobre las misteriosas criaturas que vagaban por la Ciénaga Negra llegaron a Stormwind. ¿Se trataba acaso de espíritus vengativos? ¿O de trolls armados con un nuevo poder? ¿O una extraña raza llegada desde más allá del Gran Mar para declarar la guerra a los humanos? No tenía sentido.

El rey Llane envió al comandante Lothar a descubrir la verdad. Junto a un pequeño contingente de caballeros, Lothar se adentró en la Ciénaga Negra y, al poco, se cruzó con la Horda. Por primera vez en la historia, los orcos y los caballeros humanos se enfrentaron en una serie de sangrientas escaramuzas.

Los soldados de Lothar obtuvieron pírricas victorias sobre sus enemigos, pero por cada orco que caía, dos más parecían ocupar su lugar. A medida que transcurrían los combates, los humanos se veían progresivamente superados en número. Al final Lothar ordenó la retirada. Era imposible. ¿Cómo podía el enemigo reemplazar sus tropas con tanta rapidez?

Lothar y sus tropas aún no descubrieron la existencia del Portal Oscuro. La región estaba fuertemente protegida por sus enemigos. Lothar informó al rey Llaine de que los invasores contaban con refuerzos llegados desde algún lugar indeterminado. El reino necesitaba prepararse para la guerra.

Al mismo tiempo, el Jefe de Guerra Blackhand supo que los humanos de la región eran conscientes de su presencia. La hora de las preparaciones y la exploración había terminado.

La Primera Guerra estaba a punto de estallar.

EL APRENDIZ DEL GUARDIAN

El enfrentamiento entre Aegwynn y Medivh pasó desapercibido para el resto del mundo... para sorpresa del Guardián.

Ningún testigo sobrevivió al combate con sus recuerdos intactos y el fallecimiento de tantos nobles importantes no suscitó el alboroto que Medivh esperaba. El reino de Stormwind conocía las historias sobre los salvajes “orcos” que emergían de la Ciénaga Negra, y como Karazhan estaba cerca, achacaron sus muertes a los orcos.

Los ataques de la Horda contra asentamientos humanos mantenían ocupados al Concilio de Tirisfal y al Kirin Tor. Las desconocidas criaturas corrompidas por energías demoníacas que amenazaban Azeroth eran más importantes que las andanzas de un — supuesto— mago vividor y consentido.

Pero el concilio decidió no olvidar al Guardián. Ahora más que nunca, lo necesitaban como aliado. De nuevo, el concilio trató de establecer contacto con Medivh a través del Kirin Tor, que a su vez envió a uno de sus aprendices de mago a Karazhan.

El joven aprendiz respondía al nombre de Khadgar. Se trataba de un prometedor estudiante del Kirin Tor, pero lo último que deseaba era servir a un mago furibundo y solitario que ahuyentaba sistemáticamente a todos sus aprendices. Sin embargo, la decisión no era suya. Si el Kirin Tor lo ordenaba, Khadgar obedecería.

Los peores temores de Khadgar se confirmaron desde el primer día de su aprendizaje. Karazhan languidecía bajo una sombra perturbadora, Medivh era víctima de unos terroríficos cambios de humor y, lo peor, la torre estaba maldita. Además de los omnipresentes espíritus errantes, a menudo Khadgar experimentaba inquietantes visiones del pasado, el presente y el futuro.

No obstante, allá donde los anteriores aprendices fracasaron, Khadgar tuvo éxito. El joven mago conservó su coraje incluso ante las tareas más peligrosas.

Medivh decidió no rechazar a este nuevo aprendiz. La presencia del joven suponía un riesgo innegable, pero Medivh se sentía más solo que nunca y Khadgar era inteligente, astuto y se mostraba ansioso por aprender.

Medivh reveló a Khadgar la verdad que el Kirin Tor le ocultó: él era el Guardián, y Khadgar no era más que un espía involuntario enviado por el Concilio de Tirisfal.

La revelación sorprendió ciertamente a Khadgar, pero el joven no se amilanó. Más que furioso, estaba intrigado. No tenía intención de abandonar su aprendizaje, sobre todo ahora que su mentor era el Guardián, el mago más poderoso del mundo.

ESPECTROS Y SOMBRAS

Poco después de llegar a Karazhan, Khadgar experimentó una extraña premonición en la que se vio a sí mismo convertido en un anciano de blanca cabellera que lideraba a los humanos en combate contra enemigos de piel verde. Khadgar había oído las noticias de las incursiones orcas, pero resultaba imposible discernir entre la verdad y los rumores. Sin embargo, las criaturas de su visión coincidían con las descripciones que corrían por Azeroth.

Khadgar compartió su visión con Medivh pero este, fingiendo una falsa ignorancia, le respondió que sabía muy poco sobre los orcos. Debido a su aislamiento en Karazhan, desconocía los detalles de las trifulcas que azotaban las regiones del sur, algo que debía remediar de inmediato. Montados en grifos, los dos magi sobrevolaron la Ciénaga Negra. Khadgar se sintió abrumado al ver a los orcos. Su inmenso ejército aumentaba por momentos.

Un brujo orco vio a los magi desde el suelo y les atacó con su magia vil. Medivh ordenó a Khadgar destruir al enemigo. El aprendiz no lo tuvo fácil, y al final solo consiguió derrotar al brujo con la ayuda del Guardián.

Medivh y Khadgar también se cruzaron con Lothar. El caballero se encontraba en plena misión de exploración junto a sus hombres, combatiendo a los orcos que surgían a su paso. Aunque conociendo el sufrimiento de Medivh tras liberar su poder contra los Gurubashi, Lothar le imploró que se sumara a la lucha. Stormwind lo necesitaba para derrotar a los orcos. Medivh le siguió el juego a su amigo, admitiendo una falsa preocupación por recurrir a sus poderes. En realidad, el Guardián solo pretendía ganar tiempo para que la Horda incrementara sus efectivos. Nada más.

Lothar confió a Khadgar el terrible pasado de Medivh, y le pidió que actuara como su cuidador además de su aprendiz.

A pesar de sus muchos esfuerzos, Khadgar pronto fue presa de la frustración. El comportamiento de Medivh se volvió más errático que de costumbre tras su reunión con Lothar, llegando a desaparecer de Karazhan durante horas o incluso días. Al regresar, además, el Guardián mostraba síntomas de un agotamiento absoluto.

Pero un acontecimiento en particular levantó las sospechas de Khadgar. Concretamente, la llegada de una extraña invitada a la torre: Garona. El joven mago la identificó inmediatamente como enemiga, pero Medivh la saludó con gran efusividad. El Guardián insistía en que Khadgar tratara a Garona con respeto.

En los días siguientes, Khadgar y Garona protagonizaron más de un cruce verbal, pero pronto desarrollaron una buena amistad. El humano llegó incluso a creer, al igual que Medivh, que la semiorca estaba realmente dispuesta a darle la espalda a la Horda.

Por otra parte, Khadgar no tardó en advenir un detalle muy extraño. Antes de acudir a la Ciénaga Negra, el Guardián admitió saber muy poco sobre los invasores orcos. Sin embargo... estaba claro que conoció a Garona mucho antes de que Khadgar se conviniera en su aprendiz.

Medivh le había mentido.

El guardián había sembrado las semillas de la desconfianza entre ambos. Unas semillas que florecerían con el tiempo.



LA EXPULSIÓN DE LOS FROSTWOLF

Aunque los orcos atravesaban el Portal Oscuro en masa, no todos los clanes entraron en Azeroth.

En los años posteriores al exterminio de los draenei, muchos clanes orcos se entregaron a la locura y el ansia de sangre. Clanes como los poderosos Warsong, los Shattered Hand o los Bonechewer. Para evitar que sumieran a la Horda en el caos, el jefe de guerra los exilió a distintos puntos de la Península del Fuego Infernal.

En opinión de Blackhand, estos clanes incontrolables lastrarían sin remedio la invasión de Azeroth. La Horda se aventuraba en un mundo extraño y la indisciplina en sus filas podía resultar fatal para todos.

Blackhand ordenó a dichos clanes permanecer en Draenor. Los días de espera harían mella en ellos, y eso era bueno. Solo escucharían relatos del nuevo mundo y apenas recibirían despojos del botín. La anticipación obligaría a los clanes a temperar su comportamiento. De lo contrario, podían pudrirse en Draenor. A Blackhand le importaba poco.

La mayoría de clanes restantes atravesaron el portal: los Blackrock, los Black Tooth Grin, los Bleeding Hollow, los Burning Blade, los Dragonmaw y los Martillo Crepuscular.

El clan Frostwolf también cruzó el portal. El cabecilla Durotan llevaba un año cuestionando las motivaciones de Gul'dan y protestando contra el uso de la magia vil. A pesar de sus desacuerdos con los líderes de la Horda, Durotan trajo a su pueblo al Portal Oscuro. Draenor era inhabitable; en Azeroth al menos sobrevivirían durante otra generación.

Al principio, los Lobos Gélido combatieron a los humanos junto a los demás clanes, pero su destino no estaba ligado a la Horda. Un día, Gul'dan confrontó a Durotan en secreto. El brujo le comunicó que su clan ya no formaba parte de la Horda. Los Frostwolf debían abandonar de inmediato la Ciénaga Negra. Si osaban regresar o establecer contacto con cualquier integrante de la Horda, Gul'dan prometía exterminar a todo varón, mujer y niño de los Frostwolf.

Durotan detestaba separarse de los demás orcos, pero acababa de descubrir que Draka, su compañera, estaba embarazada y no quería arriesgarse a que ella o su hijo nonato sufrieran la ira de Gul'dan. Y sabía por qué Gul'dan le permitía continuar con vida; si

Durotan moría, se convertiría en un mártir y sus advertencias ganarían adeptos en toda la Horda.

Durotan y su clan partieron hacia el norte. El camino fue terrorífico. Los orcos desconocían Azeroth y los humanos de Stormwind trataban a todos los orcos como enemigos. Sin embargo, los Frostwolf disponían de un as en la manga: Azeroth contaba con espíritus elementales de gran fuerza.

La existencia de espíritus nativos en Azeroth tuvo un impacto significativo en Drek'Thar, uno de los antiguos chamanes del clan, pues le recordó la herencia que abandonó en Draenor. Drek'Thar renunció a la magia vil y solicitó ayuda a los elementos. A cambio, recibió un pequeño regalo. Los espíritus le mostraron el camino hacia una cordillera montañosa septentrional cuyo clima era similar en algunos aspectos al de la Cresta Fuego Glacial. El clan partió de inmediato siguiendo las indicaciones de Drek'Thar.

LA INVASIÓN DE LA HORDA

La verdadera campaña de conquista de la Horda acababa de empezar. El Jefe de Guerra Blackhand envió bandas de saqueadores al norte y al oeste para sembrar el terror en la región de Stormwind. La discreción era innecesaria; Blackhand quería provocar a los humanos, convencido de la inoperancia de las diminutas criaturas.

En sus primeros asaltos, los orcos pretendían aterrorizar a los humanos. Pueblos enteros de la Arboleda del Destello, los Páramos de Poniente y las Montadas Crestagrana cayeron ante la Horda. Sus habitantes fueron masacrados u obligados a huir. Para cuando las patrullas de Stormwind llegaban al lugar de la masacre, los orcos habían desaparecido. Era la primera vez que los humanos se enfrentaban a un enemigo así.

Los gobernantes de Stormwind comprendieron que la guerra había entrado en una nueva fase. El rey Llaine desestimó rápidamente la estrategia que su padre, el rey Barathen, adoptó durante la guerra contra los trolls. Era imposible apaciguar el conflicto. Los orcos buscaban conquistar el mundo.

El rey Llaine nombró a Lothar “Campeón del Rey”, el cargo militar más importante del reino, y le encargó frenar el avance de los orcos. Lothar decidió emplear la movilidad de sus enemigos en su contra. Tras analizar los informes de sus exploradores, Lothar supo discernir ciertos patrones en los ataques de la Horda. El campeón situó emboscadas en los caminos de retirada de los orcos al mando de un leal caballero conocido como Gavinrad el

Terrible. A veces, estas pequeñas unidades de caballeros humanos abatían bandas de orcos enteras sin sufrir ni una sola baja.

Los orcos pronto aprendieron que los humanos también constituían un enemigo sin igual. Los clérigos de Stormwind curaban a los heridos con su Luz Sagrada mientras la magia arcana de los magi sembraba el caos entre la Horda. Aunque los orcos conocieron la magia arcana durante sus enfrentamientos contra los draenei, los humanos la empleaban de forma completamente distinta.

Luego estaban los caballeros montados. Estos soldados rápidos y de gruesa armadura aplastaban a las bandas de saqueadores y huían rápidamente de las emboscadas. Frente a unos enemigos tan resistentes y móviles, los orcos se vieron obligados a adaptarse de forma nunca vista.

En la Ciudad de Stormwind, el rey Llane dio la alarma. Envío mensajeros a los demás reinos humanos para avisarles de los misteriosos y temibles seres de piel verde que invadían Azeroth. Sin embargo, aunque el rey solicitó ayuda, nadie respondió.

Los líderes del continente no creían las palabras de Llane. Lordaeron, la nación mejor situada para ofrecer su apoyo, recibió información contradictoria. Un día, un noble de Stormwind de visita en Lordaeron se burló abiertamente del rey Llane y atribuyó los disturbios a un mero levantamiento de ciudadanos descontentos. Lordaeron envió una educada respuesta a Llane, deseándole suerte en su lucha contra “quienquiera que esté causando tanto alboroto”. Ningún soldado partió en apoyo de Stormwind.

La actitud de los reinos humanos no era de extrañar. En las últimas décadas, Stormwind se había labrado una reputación aislacionista que muchos confundían con mera arrogancia, pues el reino se vanagloriaba de resistir a cualquier enemigo sin ayuda exterior.

Ahora no tenían otra opción.

LA RESISTENCIA DE LOS GURUBASHI

La Horda centró sus ataques en el norte, hacia Stormwind. Sin embargo, algunas bandas de guerra se adentraron en las selvas occidentales de la Vega de Tuercespina. El cabecilla Kilrogg Deadeye y sus Bleeding Hollow tomaron las riendas de la expedición; la región les recordaba su hogar ancestral y pretendían reclamarla como su nuevo hogar.

Los orcos, no obstante, desconocían que Tuercespina era territorio Gurubashi. Tal y como sucedió cuando los humanos invadieron su territorio, los trolls se unieron para hacer frente a esta nueva amenaza. Las espesas selvas se tiñeron con la sangre de unos combates tan feroces como despiadados. Los trolls sabían aterrorizar a sus enemigos... pero los Bleeding Hollow no iban a la zaga. Gracias a las generaciones de supervivencia en una jungla plagada de remanentes de la Fronda Eterna, los orcos habían incorporado su instinto más salvaje a sus tácticas de combate.

Aun con todo, los Bleeding Hollow estaban en desventaja. A pesar de superar en número a los Gurubashi en casi todas las escaramuzas, los trolls conocían el terreno como la palma de la mano. Los Gurubashi cedían franjas enteras de jungla para atraer a los orcos al corazón de su territorio y entonces los emboscaban desde todas las direcciones. Los Bleeding Hollow sufrían muchas bajas en cada escaramuza.

De no ser por el desgaste del asalto a Stormwind —y por los poderes de Medivh— los Gurubashi quizá habrían resistido al envite de la Horda. Pero los trolls apenas contaban con efectivos suficientes para continuar la guerra de guerrillas en la jungla.

Pero no necesitaron más. Cuando el Jefe de Guerra Blackhand se enteró de los numerosos orcos muertos en la Vega de Tuercespina sin beneficio aparente, ordenó al clan Bleeding Hollow retirarse de la jungla y unirse a la lucha contra los humanos. La Horda se ocuparía más tarde de los problemáticos trolls.

Cuando los orcos abandonaron la jungla, los Gurubashi no los persiguieron. En vez de eso, los trolls permanecieron en su territorio, siempre alerta ante una nueva invasión.

LA ORDEN SAGRADA DE LOS CLÉRIGOS DE VILLANORTE

1 AÑO DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

Los combates contra la Horda resultaban especialmente brutales para Stormwind. Las gigantescas armas de los orcos infligían heridas que desangraban a un hombre en cuestión de minutos.

Una de las mayores fuentes de esperanza en el campo de batalla eran los clérigos que arriesgaban sus vidas para curar a los soldados heridos en combate. La Orden Sagrada de

los Clérigos de Villanorte acompañaba a las patrullas y batallones de Stormwind en combate, como ya hicieron en guerras pasadas.

Estos clérigos se remontaban a la Iglesia de la Luz Sagrada de Lordaeron. Tiempo atrás, se establecieron en la Abadía de Villanorte de Stormwind y no tardaron en convertirse en un elemento clave del reino. Los clérigos participaron en numerosos conflictos, como la Guerra de los Gnoll y la guerra contra los Gurubashi. En algunos casos, su compasión les proporcionaba una cierta protección en el campo de batalla, pues muchos clérigos curaban también a los trolls y a los gnolls heridos en combate.

Pero la Horda no les debía ningún respeto. De hecho, los orcos se centraban en masacrar a los clérigos, pues sabían que estos sanadores podían devolver a un humano herido al combate. Muchos clérigos murieron durante la contienda; al carecer de armas o armaduras, no podían defenderse de la furia de la Horda. A pesar de las numerosas bajas, los clérigos nunca rehusaron entrar en combate. Su legendario valor espoleaba la moral de las tropas de Stormwind.

LA HUMANIDAD Y LA LUZ SAGRADA

El sacrificio y el valor se contaban entre los preceptos de la Iglesia de la Luz Sagrada. La iglesia se originó casi dos mil años antes, durante la caótica era de las Guerras Trolls. Un general humano, Lordain, sacrificó su vida de forma desinteresada para retener a una tropa de trolls Amani que amenazaba con destruir un ejército humano. Entre los soldados a los que salvó se encontraba su hermana, una reputada guerrera llamada Mereldar.

Al finalizar la guerra, Mereldar dedicó su vida a cuidar de los soldados veteranos heridos. Ella fue la primera en compartir con los humanos sus visiones de la Luz.

En sus sueños, Mereldar veía cinco extrañas siluetas rebosantes de poder sagrado. Las figuras llenaron su mente con la sabiduría de la santidad, la protección, la justicia, la retribución y la compasión. Cuando puso sus enseñanzas en práctica, el poder parecía fluir por su ser. Las heridas de los pacientes bajo su cuidado desaparecían y sus enfermedades remitían con rapidez.

Mereldar se reunió con otros humanos que también experimentaron visiones similares y juntos transcribieron al papel la radiante visión de este poder superior. Sus enseñanzas dieron nacimiento a un nuevo movimiento religioso basado en la abnegación y en la creencia de que la Luz residía en todas las cosas. El movimiento predicó la fe en la Luz Sagrada por todo el mundo y no tardó en convertirse en la religión humana predominante. Siglos más tarde, los soberanos de Lordaeron recopilaron las distintas tradiciones y creencias de la Luz. Sus códigos dieron nacimiento a la Iglesia de la Luz Sagrada de

Lordaeron. Rápidamente, la iglesia se convirtió en un destino habitual para todo aquel que buscara la sanación, la sabiduría o la paz interior.

Aunque los humanos no fueron la primera raza de Azeroth en dominar la Luz Sagrada, su ascendencia les otorgaba una enorme afinidad con ella. La humanidad se remontaba a los vrykul, unos semigigantes forjados por los míticos guardianes. Algunos de los extraordinarios guardianes que dieron forma a Azeroth comandaban los poderes de la Luz Sagrada.

La iglesia erigió templos y altares por los extensos territorios humanos, además de establecer una jerarquía de líderes religiosos que supervisarán a los feligreses. Los lugares de culto más importantes y reverenciados se encontraban en la verdeante Foresta del Este, y entre ellos se contaban la Capilla de la Luz Sagrada, Stratholme, Andorhal y la Mano de Tyr.

EL CÁNTICO CREPUSCULAR

Cuando la guerra contra Stormwind estalló, el clan Martillo Crepuscular se convirtió en un problema para el Jefe de Guerra Blackhand. Los guerreros del clan tendían a la desobediencia y muchos desaparecían sin dejar rastro.

Blackhand pensó en “dar ejemplo” y borrar el clan entero de la existencia, pero Cho’gall intervino. El mago ogro, que ejercía como líder de facto de los Martillo Crepuscular, se ofreció para convertirse en su cabecilla oficial y disciplinarlos. El jefe de guerra le dio una oportunidad y recibió una buena sorpresa: Cho’gall puso fin a los problemas disciplinarios en poco más de un día. Ahora que los soldados del clan Martillo Crepuscular eran obedientes y disciplinados, Blackhand olvidó sus errores pasados.

El éxito de Cho’gall radicaba en su profunda comprensión de las creencias de los Martillo Crepuscular. Se trataba de un clan afín a las energías oscuras, un pueblo que veneraba al Vacío. Nada más poner pie en Azeroth, estos orcos sintieron la llamada del Vacío más intensa y clara que nunca. Este nuevo mundo albergaba unas terribles criaturas de caos y entropía que desde sus prisiones ansiaban corromper Azeroth.

Los susurros que zumbaban en las mentes de los orcos del Martillo Crepuscular provenían de los dioses antiguos. Estos seres moraban en prisiones excavadas en las profundidades de la tierra. Su descubrimiento sobrecogió a los orcos, catapultándolos a un estado de éxtasis puro.

Eran una señal del destino. El Martillo Crepuscular había encontrado su lugar en el universo; por fin provocarían el advenimiento de la Hora del Crepúsculo.

La presencia de los dioses antiguos tuvo un impacto profundo en Cho'gall. El ogro siempre consideró el Vacío como una fuerza de gran poder, pero no prestaba demasiada atención a los desvarios de los Martillo Crepuscular sobre los dioses oscuros. Ahora, sin embargo, tenía pruebas de su existencia.

Cho'gall se sumó a la profecía apocalíptica del clan y consiguió disciplinarlos con una simple idea: la Horda era el vehículo que un día desencadenaría la Hora del Crepúsculo.

LOS DIOSES ANTIGUOS

Tiempo atrás, los señores del vacío desperdigaron manifestaciones físicas de su poder por todo el universo. Estas monstruosas criaturas, conocidas como los dioses antiguos, tenían como propósito encontrar y corromperá un titán nonato. La mayoría de siervos de los señores del vacío fracasaron, pero unos pocos casi alcanzaron su objetivo.

Unos cuantos dioses antiguos aterrizaron en el Azeroth antiguo y envolvieron de inmediato al titán durmiente en sombras, esclavizaron a los elementales nativos del mundo y se hicieron con el control de gran parte del terreno primordial. Antes de que los dioses antiguos corrompieran al alma-mundo de Azeroth. Aggramar y los titanes descubrieron su presencia. Ambos bandos se enfrentaron en una cataclísmica guerra por el control de Azeroth. Los titanes y sus siervos obtuvieron la victoria y encerraron a los dioses antiguos en tumbas subterráneas. Sin embargo, estas entidades no se mantendrían inertes para siempre. La influencia de los dioses antiguos se filtró al mundo y muchas criaturas cayeron bajo su control, la más poderosa de las cuales era seguramente Deathwing, el Aspecto de Dragón negro.

Hasta entonces, el clan debía guardar las apariencias con el Jefe de Guerra Blackhand y obedecer a sus verdaderos amos en secreto. El clan aceptó la propuesta de Cho'gall. Los dioses antiguos parecían satisfechos con la sed de sangre y destrucción de la Horda; si la conquista del mundo los complacía, no suponía un gran sacrificio.

Con el paso de las semanas, Cho'gall reforzó sus vínculos con los dioses oscuros. Entonces grabó las profecías de los Martillo Crepuscular en la piel de los orcos pálidos y les arrancó la carne. Con la piel confeccionó un libro que recogía las enseñanzas del Vacío conocido como el Cántico Crepuscular. En las décadas venideras, este compendio se convirtió en una fuente de poder y motivación para los seguidores de los dioses antiguos.

EL DESAFÍO DE LOS LOBO GELIDOS

Mientras la Horda continuaba con su guerra, los exiliados Frostwolf avanzaban hacia el norte. Gracias a la ayuda de los elementos, los orcos evitaron a la mayoría de humanos. Los Frostwolf alcanzaron su nuevo hogar en las Montañas Alterac. Poco después, Draka dio a luz a un niño al que llamó Go'el.

Este momento dichoso para Durotan y Draka se convirtió en un instante de terror. La piel de su hijo era verde. La maldición de los orcos corría por su sangre. Fue la gota que colmó el vaso para Durotan. El pacto de Gul'dan con sus maestros había condenado eternamente a los orcos.

El cabecilla decidió que no podía continuar ignorando a las fuerzas oscuras que controlaban la Horda, sin importar las consecuencias. Y Draka estaba con él.

Tras ordenar a los Frostwolf que continuaran labrándose una vida en las montañas, Durotan y Draka regresaron a la Horda para revelar la verdad. El cabecilla, su compañera y Go'el, su hijo recién nacido, emprendieron el traicionero camino de vuelta al sur.

Drek'Thar invocó sus poderes chamánicos para contactar con Orgrim Doomhammer. En sueños, los espíritus elementales comunicaron al guerrero Blackrock que Durotan se dirigía hacia el sur y deseaba reunirse con él en la frontera de una tierra conocida como Loch Modan.

Orgrim ocultó la reunión a oídos de Blackhand. Al igual que Durotan, Orgrim desconfiaba de la magia vil, de Gul'dan y del jefe de guerra. Para Orgrim, la expulsión del clan Frostwolf demostraba la corrupción de los líderes de la Horda. Además, había descubierto la existencia del Concilio de la Sombra, una organización que él consideraba deshonrosa y manipuladora.

Orgrim fingió emprender una misión de exploración con unos pocos guardias de confianza y partió hacia Loch Modan, donde Durotan le aguardaba. El cabecilla Frostwolf le mostró a Go'el y le explicó cuanto había descubierto: las misteriosas advertencias antes de que los orcos acudieran al Trono de Kil'jaeden, la relación entre Gul'dan y una misteriosa fuerza oscura decidida a manipular la Horda... Todo lo que sabía.

Orgrim recibió las noticias con preocupación, pero sin apenas sorpresa. A su vez, Orgrim reveló a Durotan que la energía vil de Draenor se estaba introduciendo en la Ciénaga

Negra a través del Portal Oscuro. Pronto Azeroth estaría tan muerto como el mundo del que procedían.

Durotan, Draka y Orgrim acordaron eliminar a Gul'dan y a Blackhand. Orgrim regresaría a la Horda en solitario y fingiría de acatar a las órdenes de sus líderes. Durotan y a Draka se refugiarían en el norte hasta que Doomhammer contactara de nuevo con ellos. Orgrim ordenó a sus guardias acompañar a los Frostwolf de vuelta a su hogar y protegerlos a toda costa.

Orgrim lamentaría su error hasta el día de su muerte. Los guardias no eran leales a él, sino al Concilio de la Sombra.

Tras escuchar la conversación entre Orgrim y sus amigos, los guardias decidieron que no necesitaban el permiso de Gul'dan para eliminar a Los Frostwolf. El brujo había manifestado en numerosas veces que quería ver muertos a Durotan, a Draka y a su hijo. Cuando llevaban varios días de travesía, los guardias atacaron a Draka y a Durotan. Los Frostwolf lucharon con valor y consiguieron matar a uno de los traidores, pero al final fueron abatidos. Los guardias abandonaron a Go'el para que muriera congelado.

Sin embargo, el niño sobrevivió milagrosamente. Al día siguiente del asesinato de sus padres, una partida de caza liderada por Adelas Blackmoore —un noble humano procedente de una fortaleza norteña conocida como el Castillo de Durnholde— encontró los sangrientos restos de la escaramuza. El hallazgo confirmaba los informes de Stormwind; los cadáveres coincidían perfectamente con las descripciones de los supuestos “orcós”.

Un llanto infantil llamó la atención de Blackmoore. El caballero encontró a Go'el, hambriento y helado pero vivo. El humano recogió al niño y lo llevó de vuelta a Durnholde para que lo examinaran; un infante orco podía proporcionarles información muy valiosa. Go'el permaneció durante toda su adolescencia bajo el vigilante control de los Blackmoore.

Pasaron unos días más y, cuando sus guardias no regresaron, Orgrim empezó a sospechar. El orco envió más exploradores al norte, pero regresaron con terribles noticias.

Los amigos de Orgrim y uno de sus “leales” guardias estaban muertos. Los exploradores persiguieron a los asesinos y los atraparon antes de que alcanzaran los campamentos de la Horda en el sur. Tras un terrible enfrentamiento, los guerreros de Orgrim se alzaron con la victoria y regresaron para informar en secreto a su comandante.

Fue pura suerte. Si Gul'dan llegaba a descubrir las intenciones de Durotan y Orgrim, le habría rebanado el cuello al Blackrock mientras dormía. Orgrim juró vengar a sus amigos y a su pueblo, pero ahora necesitaba ganar tiempo y esperar su oportunidad.

THE
FIRST
WAR



LA CONQUISTA DE CRESTAGRANA

3 AÑOS DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

Con el paso de los meses, las brutales incursiones a hierro y fuego de los orcos arrasaron granjas, pueblos, ciudades, forjas y puestos comerciales. Como era evidente, la economía de Stormwind se vio seriamente afectada. Peor aún, la Horda había capturado o destruido numerosas fuentes de alimento. En pocos meses, las reservas de Stormwind se agotarían.

Consciente de ello, el Jefe de Guerra Blackhand inició la siguiente fase de la guerra, consistente en encaminar a la Horda hacia el norte para conquistar una región conocida como las Montañas Crestagrana. Este emplazamiento les serviría de puente para asaltar la misma Ciudad de Stormwind.

Las laderas de Crestagrana ofrecieron poca resistencia ante la fuerza de la Horda. Fue una victoria sencilla. Tanto que los orcos pensaron que los humanos no se atreverían a plantarles cara hasta llegar a Stormwind.

Era justo lo que el comandante Lothar quería que pensarán.

Blackhand se adentró en las montañas al mando de una pequeña partida de guerra orca. Su objetivo era conquistar Villa del Lago, un pueblo que serviría de fortaleza para la Horda. Sin previo aviso, Lothar y sus caballeros descendieron por la ladera y rodearon a los orcos en una emboscada perfectamente ejecutada. Los guerreros de la Horda lucharon con fiereza, pero casi todos cayeron durante el ataque. Lothar estuvo a punto de reclamar la cabeza de Blackhand, pero el jefe de guerra iba acompañado por dos brujos del Consejo de la sombra. El fuego vil de los brujos obligó a Lothar a retirarse justo antes de derramar la sangre de Blackhand.

El jefe de guerra y los pocos supervivientes de la emboscada regresaron renqueantes al campamento de la Horda. En las semanas siguientes, un gran contingente de la Horda tomó Villa del Lago y las tierras colindantes. Blackhand no se mostró agradecido con los brujos que le salvaron. Al contrario, culpaba al Consejo de la Sombra de su escaqueo con la muerte por no detectar la emboscada. El jefe de guerra ejecutó personalmente a los dos brujos por incompetencia.

La brutalidad de Blackhand enfureció a Gul'dan. Los brujos eran sus subordinados. Era su responsabilidad disciplinarlos. Además, necesitaba a todos sus súbditos.

Blackhand ignoró el enfado de Gul'dan. Como jefe de guerra, sus actos eran incuestionables.

LA MONTAÑA BLACKROCK

La emboscada que casi acaba con Blackhand dio mucho que pensar a Gul'dan. Los humanos luchaban con mayor fiereza cuando se veían superados en número, y sospechaba que el asedio a Stormwind sería más arduo de lo que la Horda imaginaba. En el pasado los orcos conquistaron Shattrath, cierto, pero ahora las circunstancias eran muy distintas. La Horda estaba dividida. Algunos de sus clanes más poderosos permanecían en Draenor, y los años de guerra, hambruna y desesperación habían hecho mella en sus ejércitos.

Además, el relato de la defensa de Stormwind por parte de Medivh durante la guerra contra los Gurubashi acababa de llegar a oídos de Gul'dan. Los retazos de información sobre el Guardián y el Concilio de Tirisfal no hacían más que incrementar el misterio que rodeaba a Medivh. ¿De verdad quería que la Horda conquistara Azeroth? ¿Era realmente una marioneta de la Legión? ¿O acaso tenía algún otro plan en mente? De ser así, Medivh podía exterminar fácilmente a los orcos. Ya lo hizo con los Gurubashi.

Gul'dan recordó que, antes de la conquista de Karabor, concedió nuevos poderes a la Horda imbuyendo a los orcos con la energía de los espíritus elementales de Draenor. Azeroth rebosaba de espíritus elementales incluso más poderosos que los de Draenor.

Los espías del Consejo de la Sombra detectaron actividad elemental masiva al noroeste de Crestagrana, cerca de un humeante volcán conocido como la Montaña Blackrock. Cho'gall confirmó sus sospechas, pero se guardó un par de detalles. El ogro de dos cabezas no solo había detectado el poder elemental que emanaba de la montaña, sino que además había descubierto que los espíritus locales estaban en liza con los dioses antiguos.

En secreto, el Consejo de la Sombra se dirigió hacia la Montaña Blackrock con la idea de sojuzgar a sus habitantes. Fue un desastre. Ningún orco de Draenor se había enfrentado jamás a semejante furia elemental. Los primeros brujos del Consejo de la Sombra que intentaron dominar a los elementos experimentaron terrible destino cuando unos goterones de ardientes llamas los incineraron desde el interior.

En las profundidades de la Montaña Blackrock habitaba Ragnaros, el señor elemental del fuego, soberano de incontables elementales menores y de toda una nación de esclavos mortales. Durante siglos, los enanos Dark Iron sirvieron fielmente a Ragnaros, y cuando un

brujo se aventuraba por la montaña, los Dark Iron cargaban sobre él acompañados por rugientes elementales de fuego.

Antes de que el Consejo de la Sombra provocara una guerra con Ragnaros y sus súbditos, Cho'gall se advino a negociar. Su vana conexión con los dioses antiguos le permitió acceder a las profundidades de la montaña donde, tras largas y exhaustivas conversaciones con los Dark Iron y los lugartenientes elementales de Ragnaros, ambas partes alcanzaron un acuerdo. Los dioses antiguos apreciaban la obra de la Horda y aceptaban apoyarles, pero no tenían intención alguna de ceder un ápice de su poder a unas marionetas de la Legión Ardiente como los orcos. A fin de cuentas, las convicciones de Sargeris y sus ejércitos se oponían a los poderes del Vacío. No obstante, los dioses antiguos cedieron un refugio conocido como la Cumbre de Blackrock al Consejo de la Sombra. Si los brujos permanecían allí y no se adentraban en la montaña, Ragnaros y sus seguidores no les importunarían.

La conquista de la montaña había fracasado pero, a pesar de la decepción, Gul'dan se sentía complacido con las excelentes capacidades negociadoras de Cho'gall. Pero si hubiera conocido los verdaderos motivos del ogro y su recién hallada devoción por los dioses antiguos, quizá no se habría alegrado. De momento, no obstante, el Consejo de la Sombra necesitaba un nuevo cuartel general con urgencia. La tensión entre Blackhand y Gul'dan se incrementaba a diario. El brujo necesitaba una guarida secreta de inmediato.

El poder de la montaña habría de esperar.

EL PRIMER ASEDIO A STORMWIND

La Arboleda del Destello, los Páramos de Poniente y las Montañas Crestagrana se encontraban en poder de la Horda. Era la hora de asaltar Stormwind.

Cuando Gul'dan reveló a Blackhand su fracaso en la Montaña Blackrock, el jefe de guerra respondió con una burla; no esperaba otra cosa. La Horda tomaría Stormwind sin necesidad de recurrir a poderes elementales prestados.

Miles de soldados de la Horda franquearon el Bosque de Elwynn y establecieron líneas de asedio a las afueras de Stormwind. Los orcos rodearon la capital a excepción de su salida al mar. Blackhand envió a los clanes Bleeding Hollow y Martillo Crepuscular —liderados por Kilrogg y Cho'gall— a asaltar los muros de la ciudad.

Las máquinas de guerra de la Horda desgastaron las defensas de la ciudad con su incesante bombardeo. Al amanecer, Kilrogg y Cho'gall lanzaron su ataque. Los orcos cargaron sobre las almenas mientras los brujos bañaban a los soldados de Stormwind con su fuego vil. Los defensores de la ciudad sufrieron bajas descomunales.

Blackhand creía que Stormwind caería antes del mediodía, pero nadie más que él se sorprendió al escuchar un grito de guerra tras las filas de la Horda.

Lothar, al mando de un gran contingente de caballeros de Stormwind, había rodeado a las tropas de la Horda por mar y ahora encabezaba la carga desde el Bosque de Elwynn. Los caballeros humanos atacaron la retaguardia de la Horda por sorpresa y abrieron una enorme brecha en las filas de sus enemigos.

El ataque de la Horda no tardó en desmoronarse. Los Bleeding Hollow y los Martillo Crepuscular interrumpieron su asalto para enfrentarse a los caballeros que diezmaban sus filas. Entonces, los gigantescos portones de Stormwind se abrieron para dar paso a un torrente de soldados al contrataque. Serían el yunque del martillo de Lothar. Los orcos se vieron superados por el ataque desde dos frentes. Solo podían huir. La Horda acababa de sufrir su mayor derrota y una catástrofe mayúscula.

La derrota enfureció a Blackhand. Estuvo a punto de ejecutar a Kilrogg y a Cho'gall, pero retuvo su furia porque sospechaba que sus clanes se rebelarían.

La Horda se retiró a su bastión de Crestagrana para planificar una nueva ofensiva.

LA TORRE MALDITA

La victoria de Stormwind sobre la Horda no fue cuestión de suerte. Lothar y el rey Llanelo disponían de información precisa, pues Khadgar había obtenido gran parte de los planes de batalla de la Horda de boca de Garona.

Gul'dan sabía que Garona revelaba a sus amigos humanos secretos relativos a la cultura de los orcos y a las actividades de la Horda, pero no le ordenó retirarse de Karazhan. Gracias a su asesina, Gul'dan había aprendido mucho sobre Medivh y su misterioso hogar. El brujo no pensaba renunciar a su fuente de conocimiento aun a riesgo de poner en peligro la campaña de los orcos.

Garona conversaba a menudo con Khadgar en Karazhan, y a menudo compartían su creciente preocupación por Medivh. En los últimos meses, Karazhan se había vuelto más oscura y retorcida. Los espíritus atormentados recorrían las estancias con mayor frecuencia y, de vez en cuando, Garona y Khadgar experimentaban horribles visiones del pasado, el presente y el futuro.

Khadgar sospechaba que todo se debía a Medivh. El Guardián ya no experimentaba sus terribles cambios de humor. Era un alivio, pero solo al principio; su rabia había desaparecido, pero en su lugar no quedaba nada. Medivh no parecía sentir nada. A medida que el Guardián renunciaba a su humanidad, la realidad que rodeaba Karazhan parecía desmoronarse.

Khadgar consultó libros en todas las bibliotecas de la torre, buscando con desesperación una pista que explicara los recientes acontecimientos, y las encontró en un oscuro y polvoriento tomo. En sus páginas se detallaba una antigua técnica mágica que permitía a un mago poderoso evocar un recuerdo específico. Por desgracia, el hechizo no era muy fiable. Tras varios intentos, Khadgar no conseguía invocar la visión del momento que buscaba, y las preguntas sobre Medivh no arrojaban respuesta alguna.

Cansado de fracasos, Khadgar decidió emplear el hechizo de forma distinta. Quizá le sería posible vislumbrar el origen de la conexión entre Azeroth y el mundo de los orcos.

Esta vez Khadgar tuvo éxito, pero el mago apenas podía creer lo que vio. Era imposible. Horrorizados, Khadgar y Garona contemplaron la visión desarrollarse a su alrededor. Ante sus ojos, un misterioso extraño hablaba con Gul'dan en Draenor. Seguidamente, el encapuchado mostraba al Consejo de la Sombra que Azeroth era un mundo digno de conquistarse, para luego convencerles para que erigieran el Portal Oscuro y procedieran a la invasión.

Al final de la visión, ambos contemplaron el rostro del encapuchado: se trataba de Medivh. El Guardián de Tirisfal había traído la Horda a Azeroth.

LA CAÍDA DEL GUARDIAN

Instantes después de que la visión se desvaneciera, Medivh detectó el hechizo de Khadgar. La semiorca y el humano escaparon por poco a la furia del Guardián, y huyeron hacia Stormwind para comunicar al rey Llane y a Lothar la traición de Medivh.

Gracias a la insistencia de Khadgar, los guardias de Stormwind permitieron la entrada de Garona. La semiorca acompañó al mago cuando se reunió con el rey. Al mismo tiempo, Gul'dan contemplaba los acontecimientos a través de los ojos de Garona. En cuanto el brujo advirtió que la semiorca se encontraba en la misma habitación que el soberano de Stormwind, le ordenó asesinarlo. Garona reprimió sus extrañas ansias de violencia sin darse cuenta que provenían del brujo.

Llane no podía creer que Medivh fuera capaz de tamaña traición, pero Lothar sí. El caballero confiaba en Khadgar. No era fácil de admitir, pero Medivh suponía un peligro para Azeroth mayor incluso que la Horda.

Lothar dejó al caballero Gavinrad al mando de las defensas de Stormwind y partió hasta Karazhan junto a un destacamento que incluía a Khadgar y a Garona. Con un enorme pesar, Lothar juro capturar o matar a su amigo de la infancia.

Gul'dan —que continuaba observando a través de los ojos de Garona— se asustó. Aún no había encontrado la Tumba de Sargeras; Medivh no debía morir sin antes revelarle su emplazamiento. Al mismo tiempo que Lothar y sus aliados lanzaban su ataque sobre Karazhan, Gul'dan invadió la mente del Guardián.

Al principio, las defensas mentales de Medivh parecían impenetrables. Sin embargo, el Guardián fue perdiendo la concentración durante la refriega. Gul'dan aprovechó para rebuscar en los recuerdos de Medivh, ansioso por averiguar cualquier información que pudiera serle de utilidad.

Tal y como hizo durante el duelo contra Aegwynn, Sargeras asumió el control total de la mente del Guardián y liberó toda su furia mágica sobre los intrusos. La batalla de Karazhan se convirtió en una vorágine de fuego, acero y magia. Garona vio su mente asaltada por la magia del Guardián; Sargeras intentó hacerse con el control de las ataduras mentales de Gul'dan para volver a Garona contra sus aliados, pero solo tuvo un éxito parcial. La confusión se apoderó de la semiorca, que pronto se vio incapaz de distinguir entre aliados y enemigos.

Khadgar estuvo a punto de morir durante el asalto. Sargeras intentó arrancarle el alma del cuerpo y, cuando el mago frustró su intento, le drenó parte de su fuerza vital. El aprendiz envejeció prematuramente; el joven mago era ahora un anciano frágil y quebradizo.

Al final, Khadgar enterró el filo de una espada en el pecho de su mentor, acabando así con Medivh. La muerte del Guardián expulsó a Sargeras de su cuerpo. El señor de la Legión se vio obligado a regresar a las profundidades del Vacío Abisal.

En sus últimos instantes, la mente de Medivh se aclaró por primera vez en su vida, y la enormidad de sus actos le golpeó. Todas las muertes que había provocado recayeron de golpe sobre su conciencia. A pesar de su fracaso como Guardián, Khadgar y sus aliados habían obtenido la victoria. Gracias a ellos, Sargeras había sido derrotado. Las últimas palabras de Medivh fueron de agradecimiento eterno hacia Khadgar, Lothar y sus compañeros.

Garona no presenció el último aliento de Medivh, pues huyó rápidamente de Karazhan. Todos desconocían su paradero y no había tiempo de buscarla.

Hacía muchos siglos que un Guardián no moría en combate, y no existían precedentes de posesión demoníaca entre ellos. La muerte de Medivh acarrió grandes consecuencias. Por de pronto, la torre de Karazhan expulsó torrentes de energía vil que convirtieron los terrenos colindantes en un territorio peligroso y baldío. Desde aquel día, la Arboleda del Destello, situada al oeste de Karazhan, sería conocida como el Bosque del Ocaso.

La Horda no se libró de las consecuencias. Gul'dan había obtenido lo que buscaba. Por fin conocía la ubicación de la Tumba de Sargeraz. Sin embargo, cuando Medivh fue derrotado, el brujo continuaba rebuscando información en su mente. Al morir el Guardián, Gul'dan sufrió una terrible conmoción mental y cayó en un profundo coma.

RELIQUIAS DE PODER

Cuando Gul'dan se adentró en la mente de Medivh, descubrió mucho más que la localización de la Tumba de Sargeraz. El orco también obtuvo valiosa información sobre la historia de Azeroth que incluía el paradero de numerosos artefactos mágicos de enorme poder.

EL SEGUNDO JEFE DE GUERRA

Lejos de Karazhan, el repentino desvanecimiento de Gul'dan sacudió los cimientos del Consejo de la Sombra. Los brujos no entendían qué había sucedido o por qué. El Jefe de Guerra Blackhand también estaba intrigado, pero no precisamente triste. Las últimas acciones del Consejo de la Sombra no le habían gustado y Gul'dan nunca cejaba en su empeño de controlar la Horda.

Orgrim Doomhammer creía que su tiempo había llegado. El Consejo de la Sombra se desmoronaba y Blackhand aún sufría las consecuencias del fallido asalto a Stormwind. Orgrim no podía desaprovechar esta oportunidad de borrar la corrupción que mancillaba a los orcos.

Orgrim acusó a Blackhand de traición por vender a los orcos a las fuerzas de la oscuridad y le desafió a la mak'gora: un duelo a muerte.

Blackhand no podía rechazar el desafío. Cualquier orco que lo rechazara perdería el respeto de la Horda. Ni siquiera podía ordenar que asesinaran a Orgrim en secreto, una tarea que Blackhand encargaba siempre al Consejo de la Sombra.

Pintados con los símbolos de sus clanes y adornado con aceites, los dos orcos combatieron durante horas. Orgrim puso fin a la contienda cuando alzó el Doomhammer —su arma familiar— y de un golpe certero aplastó el cráneo de Blackhand.

Los orcos se arrodillaron ante el vencedor, al que proclamaron como *Jefe de Guerra Doomhammer*. Orgrim habló a sus nuevos súbditos para explicarles que Gul'dan y sus brujos no eran lo que parecían. Su magia vil destruyó Draenor. Orgrim declaró su intención de purgar la Horda de la pútrida oscuridad que la envenenaba. Como primera medida, el jefe de guerra prohibió el uso de la magia vil bajo pena de muerte. Azeroth no sufriría el mismo destino que Draenor.

Pero el grueso de la venganza de Orgrim tendría que esperar. Tras la muerte de Blackhand, el Consejo de la Sombra huyó de forma precipitada y Orgrim desconocía su paradero.

De momento, Orgrim centró su atención en la guerra contra Stormwind. Aunque la mera idea de continuar con la contienda le agotaba, no tenía otra elección. Regresar a Draenor implicaba una muerte lenta. La supervivencia de los orcos dependía de la conquista de Stormwind; sería su nuevo hogar. Si no derrotaban a sus enemigos, continuarían a merced de un mundo extraño.

El Jefe de Guerra Doomhammer ordenó a los clanes prepararse para un último asalto. Antes de que el sol desapareciera en el horizonte, los orcos avanzarían hacia la batalla.

EL SEGUNDO ASEDIO A STORMWIND

El Jefe de Guerra Doomhammer no quería correr riesgos en el segundo ataque a Stormwind y liberó toda la furia de la Horda contra la fortaleza. Incluso pensó en convocar a los Warsong, los Shattered Hand y el resto de clanes que aún permanecían en Draenor, pero no había tiempo. Cada día que pasaba, Stormwind reforzaba aún más sus defensas.

La batalla empezó; ambos bandos sabían que aquel día decidiría el destino de Stormwind. Sin cuartel. Sin piedad. Sin retirada. La Horda superó los muros de la ciudad e irrumpió en sus calles, pero los defensores de Stormwind mantuvieron a los orcos a raya. Al menos de momento.

Mientras discutía con sus comandantes y capitanes, el rey Llane recibió noticias de que Garona acaba de regresar de Karazhan. Lothar y Khadgar continuaban desaparecidos y el rey sentía una profunda preocupación.

Ansioso por averiguar qué había sucedido, Llane permitió que Garona se apersonase ante él. La semiorca se disponía a contarle su combate contra Medivh pero, antes de articular siquiera una palabra, su mente se ofuscó.

Aunque Garona resistió anteriormente el impulso de matar al rey Llane que Gul'dan implantó en su cabeza, su enfrentamiento contra el Guardián pesaba en sus pensamientos. La línea entre amigo y enemigo se tornó borrosa. Su fuerza de voluntad flaqueó. La orden del brujo conminándole a matar al rey ardía en su mente. En lo más hondo, Garona no deseaba matar a Llane, un extraño que la acogió en su reino y la trató con respeto cuando los orcos no le mostraban más que desdén.

Pero ya no podía desobedecer a Gul'dan.

Con lágrimas en el rostro, Garona hundió su daga en el corazón de Llane. El joven príncipe, Varian, presenció el asesinato. La muerte de su padre marcaría al chico de por vida, en especial su visión de los orcos. Por siempre, Varian los consideraría un pueblo traicionero y sanguinario.

Garona aprovechó la confusión consiguiente para escapar de la fortaleza y desvanecerse en la vorágine de la batalla. La noticia de la muerte del rey corrió como la pólvora, aniquilando la moral de los humanos. La contienda se extendió por todas las calles de Stormwind. El bombardeo continuo de la Horda incendió la ciudad.

Fue entonces cuando Lothar y Khadgar regresaron de Karazhan y presenciaron atónitos el caos que abrasaba su ciudad. En cuanto supieron de la muerte del rey, Lothar tomó el mando de los soldados humanos supervivientes. La ciudad estaba perdida; solo quedaba salvar el mayor número de vidas posibles.

Lothar ordenó la evacuación total de la ciudad. El comandante, Khadgar, Gavinrad y el resto de soldados rescataron al príncipe Varian, a su madre —la reina Taria— y todos los ciudadanos que encontraron a su paso. Juntos combatieron calle por calle hasta alcanzar el puerto de Stormwind. Muchos murieron en el camino, entre ellos la reina Taria. Cuando Lothar y los demás supervivientes alcanzaron finalmente el muelle, antes de levar amarras prendieron fuego a los demás bajeles del puerto para evitar que la Horda se lanzara en su persecución.

Los refugiados abandonaron su ciudad mientras Stormwind ardía a sus espaldas. La Primera Guerra había terminado.

La Horda se alzaba victoriosa, pero su jefe de guerra no tenía nada que celebrar.



— I —

LA CAÍDA DEL CONSEJO DE LA SOMBRA

4 AÑOS DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

El Jefe de Guerra Doomhammer no disponía de los medios —ni las ganas— para perseguir a los refugiados de Stormwind. La Horda había sufrido numerosas bajas y necesitaba establecer sus defensas antes de enfrentarse a nuevos enemigos.

Rápidamente, envió mensajeros a Draenor para traer a los clanes que aún permanecían allí. Los Warsong, los Shattered Hand, los Laughing Skull, los Thunderlord y los Bonechewer tardarían un tiempo en alcanzar el nuevo territorio de la Horda.

Orgrim aprovechó la espera para consolidar su control sobre la Horda. Su principal prioridad consistía en erradicar el Consejo de la Sombra. A pesar de su inmenso poder, los brujos eran la fuente de la corrupción de la Horda. Orgrim creía firmemente que el Consejo de la Sombra estaba en liza con las fuerzas oscuras que manipularon a los orcos. Además no olvidaba que la obsesión de los brujos con la magia vil había destruido Draenor. En un nivel más personal, Orgrim también ansiaba venganza, pues el Consejo de la Sombra asesinó a Durotan, a Draka y a su hijo recién nacido (o eso creía Orgrim).

Pero el Consejo de la Sombra se encontraba en paradero desconocido. Por suerte, Orgrim disponía de un prisionero al que interrogar. Gul'dan continuaba inconsciente, pero la Horda había capturado a Garona, su asesina, mientras escapaba de Stormwind. Los orcos torturaron a la semiorca hasta que reveló el emplazamiento del refugio del Consejo de la Sombra: la Cumbre de Blackrock.

Un enorme contingente de soldados de la Horda irrumpió en el humeante volcán. Esta vez, los enanos Dark Iron y los elementales de fuego no les cortaron el paso. Ragnaros y los dioses antiguos se mantuvieron ocultos, ansiosos por presenciar el estallido de violencia.

Los brujos del Consejo de la Sombra poco pudieron hacer por salvarse. Su magia vil apenas contuvo a las tropas de Orgrim y cayeron ante los leales seguidores del jefe de guerra.

Uno de los pocos supervivientes del consejo fue Cho'gall, que convenció a los orcos para que le perdonaran. Sin Cho'gall, los Martillo Crepuscular caerían de nuevo en la locura. ¿Podía Orgrim permitirse perder a tan excelsos guerreros? Cho'gall juró fidelidad al nuevo jefe de guerra tras proclamar que Gul'dan le había manipulado para hacerse con sus servicios.

Orgrim aceptó la rendición del ogro a regañadientes. Quizá Cho'gall mentía, pero tampoco le importaba. Necesitaba soldados para proteger las nuevas tierras de la Horda. Cho'gall, además, le puso en contacto con los enanos Dark Iron que vivían en las profundidades de la montaña. La afinidad entre el ogro y dichas criaturas suponía una ventaja inesperada. Los enanos permitieron —siguiendo órdenes secretas de Ragnaros— que la Horda estableciera su nuevo cuartel general en la Cumbre de Blackrock. Los dioses antiguos se relamían ante la perspectiva de que, en los años venideros, los orcos sumieran Azeroth en el caos.

Orgrim también perdonó a Garona. La crueldad que Gul'dan le dispensaba no era ningún secreto y, a fin de cuentas, el asesinato de Llana les había dado la victoria. La semiorca también juró fidelidad a la Horda. Orgrim asignó a Eitrigg, uno de sus lugartenientes de mayor confianza, como su cuidador.

Tiempo después, los mensajeros de Orgrim regresaron de Draenor con malas noticias. Los clanes que aún permanecían en el mundo moribundo habían degenerado aún más y ahora combatían entre ellos. La Horda solo podría contar con un puñado de ogros y unos pocos orcos de gran pericia y disciplina.

No era lo que Orgrim esperaba, pero tendría que conformarse.

Además, el jefe de guerra no tardaría en hacerse con el control de una fuente de poder inimaginable, un arma surgida del pasado de Azeroth...

EL ALMA DEL DEMONIO

Los poderosos dragones de Azeroth apenas intervinieron en la Primera Guerra. Durante eones, estas majestuosas criaturas protegieron el mundo bajo el liderazgo de los cinco Aspectos de Dragón: Alexstrasza, Neltharion, Nozdormu, Ysera y Malygos. Sin embargo, aún no se habían recuperado de una milenaria traición que les impedía salvaguardar el mundo.

Diez mil años atrás, durante la Guerra de los Ancestros, los Aspectos se unieron para combatir a la Legión Ardiente. Alexstrasza, Nozdormu, Ysera y Malygos transfirieron voluntariamente parte de su poder a un singular artefacto que canalizaría el poder conjunto de los cuatro Aspectos de Dragón. E arma, conocida como el Alma de Dragón, aniquilaría a los enemigos demoníacos de Azeroth.

Neltharion, sin embargo, no traspasó su poder al artefacto. Él concibió el arma y propuso la idea a sus aliados. Sus intenciones parecían puras, pero en realidad eran de una profunda mezquindad: sin que los demás Aspectos lo supieran, Neltharion había caído bajo el influjo de los dioses antiguos.

En cuanto los cuatro Aspectos transfirieron su poder al artefacto, Neltharion lo empuñó en combate y destruyó a miríadas de demonios. Sin embargo, no estaba satisfecho con descargar su furia contra la Legión y seguidamente volvió el arma contra sus amigos y aliados.

La increíble traición de Neltharion rompió la unidad de los dragones. Tanto que el traidor se ganó un nuevo nombre: Deathwing.

Al final, los Aspectos de Dragón lograron arrebatarse el artefacto a su hermano, pero descubrieron con gran pesar que no podían destruirlo ni recuperar el poder invertido en él. Los Aspectos no tenían otra elección que ocultar el Alma de Dragón en un lugar en el que nadie se le ocurriría buscar: un remoto recodo del mundo que más adelante sería conocido como las Montañas Crestagrana. Además, los Aspectos protegieron el artefacto con encantamientos que impedían a Deathwing o a cualquier otro dragón llegar siquiera a tocarlo.

En los milenios siguientes, los debilitados Aspectos de Dragón se retiraron paulatinamente del mundo. La traición de Deathwing los cambió para siempre. El Aspecto de Dragón de bronce, Nozdormu, se dedicó a la eterna labor de salvaguardar el pasado, el presente y el futuro, y apenas emergía de las sinuosas líneas temporales. El Aspecto verde, Ysera, pasaba la mayor parte de su tiempo controlando el bienestar de la espesura de Azeroth desde el Sueño Esmeralda. El Aspecto de Dragón azul, Malygos, enloqueció tras la traición de Deathwing y permanecía encerrado en su guarida, el Nexos.

Por otra parte, el Aspecto de Dragón roja, Alexstrasza, sí se inmiscuyó en los asuntos de las razas mortales del mundo, pero en contadas ocasiones. También permanecía alerta ante el posible retorno de Deathwing.

Tras la Guerra de los Ancestros, Deathwing desapareció y entró en un profundo letargo. El Alma de Dragón era demasiado poderosa incluso para el Aspecto de Dragón corrupto; el poder del artefacto casi lo destruyó, y se vio obligado a clavetear placas de metal a su columna para evitar que su flamífero cuerpo se desmoronara. Deathwing necesitaba tiempo para recuperarse de sus heridas. Durante su largo sueño, los vientos de dragón persiguieron a sus hijos corruptos hasta casi extinguirlos.

La inconmensurable intensidad de la magia que abrió el Portal Oscuro despertó a Deathwing. El Aspecto de Dragón contempló con fascinación la guerra entre la Horda y Stormwind, y vio en los orcos el vehículo perfecto para devolver a sus vientos de dragón negros a su antigua gloria. Deathwing sabía que si algún día salía de su escondrijo, no solo

los Aspectos de Dragón se le opondrían; también muchas de las razas mortales de Azeroth se alzarían en su contra. Si la Horda eliminaba a algunas de las civilizaciones más poderosas del mundo, Deathwing podría centrar su atención en derrotar a los otros Aspectos.

Durante la Primera Guerra, y siguiendo órdenes de los dioses antiguos, Deathwing ayudó de forma sibilina a los orcos, sin incurrir en actos drásticos para no atraer la atención de los otros vuelos de dragón. Sin embargo, la intervención de Deathwing suponía una oportunidad de oro para los dioses antiguos de sembrar el caos en Azeroth.

El Aspecto de Dragón corrupto empezó por tomar la forma de un noble de Stormwind. Entonces acudió a Lordaeron y cautivó a los aristócratas con sus chismorreos. Cuando los rumores sobre la invasión de la Horda llegaron hasta el reino, Deathwing se burló públicamente de ellos, achacándolos a un mero engaño para ocultar los crecientes problemas de Stormwind con los campesinos rebeldes. Sus mentiras eran mucho más creíbles que las súplicas desesperadas de Stormwind.

Algunos nobles testarudos insistían en creer los mensajes de Stormwind, por lo que Deathwing recurrió a la magia para influenciar sutilmente las mentes de los nobles de Lordaeron y evitar así que actuaran contra la Horda.

Tras asegurarse de que Lordaeron no asistiría a Stormwind, Deathwing puso rumbo al sur. Tiempo atrás, el Aspecto de Dragón asumió la forma de un orco Blackrock y durante meses estudió la sociedad de los orcos desde el interior. Deathwing percibió fácilmente el poder oscuro que impulsaba a la Horda y más pronto que tarde se ganó el favor de ciertos individuos. Gul'dan le consideraba un fiel seguidor; Blackhand veía en él a un orgulloso orco Blackrock; incluso Orgrim Doomhammer lo tenía como un firme aliado.

La muerte de Blackhand a manos de Orgrim Doomhammer no suponía un problema. El Consejo de la Sombra servía a la Legión; Deathwing, en cambio, era devoto de los dioses antiguos. La pérdida de influencia de la Legión sobre los orcos allanaba el camino a los amos de Deathwing.

Sin embargo, restaba un asunto. La Primera Guerra desgastó enormemente a la Horda. Si los reinos humanos se unían, los orcos se verían ampliamente superados. Y aunque no fuera así, con toda seguridad despertarían a otros enemigos. Si los otros Aspectos de Dragón descubrían el potencial destructivo de la Horda, los orcos caerían sin remedio.

Pero el Alma de Dragón seguía ahí fuera. Como el artefacto contenía el poder de los Aspectos de Dragón a excepción de Deathwing, tenía el poder de destruirlos o incluso controlarlos. Ningún dragón podía tocar el "artefacto", pero los orcos no eran dragones. Serían unos aliados muy convenientes.

Deathwing envió visiones a un cabecilla orco. Tras mucho estudiar las costumbres de la Horda, Deathwing escogió a Zuluhed, líder de los Dragonmaw, como el candidato más receptivo.

La mente de Zuluhed se vio asaltada por vívidos sueños en los que los orcos de su clan montaban extrañas y poderosas criaturas aladas. En lengua humana, dichas criaturas recibían el nombre de dragones. Era una imagen embriagadora: desde tiempos ancestrales, los Dragonmaw domaban a los rylaks de Draenor para convertirlos en nelghort “bestias leales”. La posibilidad de surcar de nuevo los cielos era irresistible. Tras un debido adiestramiento, estos dragones podían ser sus nuevos nelghor. El cabecilla había picado el anzuelo. Deathwing condujo a Zuluhed hasta las Montañas Crestagrana donde, oculto en las profundidades de la cordillera y protegido por hechizos y un único dragón rojo llamado Orastrasz, reposaba un disco dorado completamente liso. Se trataba del Alma de Dragón, que aguardaba enterrada desde hacía milenios.

LOS DRAGONES DEL VUELO AZUL

Durante la Guerra de los Ancestros, la traición de Deathwing provocó la muerte de la mayoría de vuelos azules. Se habrían extinguido de no ser por Alexstrasza y sus dragones, que reunieron los huevos de dragón azul supervivientes para incubarlos y cuidar de las nuevas crías. Durante un tiempo, algunos seguidores de Alexstrasza también se dedicaron a proteger los artefactos mágicos y lugares de gran poder repartidos por todo Azeroth. Este era el cometido de los dragones azules, pero el vuelo no se encontraba en situación de asumir sus obligaciones ancestrales

Zuluhed y su clan atacaron sin dudar a Orastrasz a pesar de que nunca se habían enfrentado a un dragón. Docenas de orcos cayeron ante el poderoso dragón, pero al final los orcos consiguieron abatir al guardián.

Entonces, Zuluhed ordenó a Nekros Skullcrusher —su mejor brujo— recobrar el artefacto. El orco anuló los hechizos que protegían el disco. Al tomar el disco, el brujo percibió trazas de energía vil en su interior —un remanente de su función en la Guerra de los Ancestros— y lo bautizó como el Alma del Demonio.

Lejos de las Montañas Crestagrana, Alexstrasza sintió un chasquido al romperse los hechizos de protección. Como no conseguía contactar con el protector del artefacto, empezó a preocuparse. Rápidamente, reunió a algunos de sus dragones rojos y juntos se apresuraron hacia el sur, creyendo que algún mortal insensato había robado de algún modo el artefacto y que Orastrasz le pisaba los talones al ladrón. Creían que recuperar el artefacto resultaría sencillo.

En realidad, volaban hacia la trampa de Deathwing.

EL CONCILIO DE LAS SIETE NACIONES

Mientras Lothar y los supervivientes de Stormwind escapaban hacia el norte, las noticias de la destrucción de la ciudad llegaron a oídos de las otras naciones. El rey Terenas Menethil II, soberano de Lordaeron, recibió las nuevas con consternación. No era fácil distinguir la verdad del mero rumor, y aunque al principio el rey creía que los orcos eran simples invenciones, ahora los veía como una amenaza de extrema gravedad.

Cuando los supervivientes de Stormwind llegaron finalmente a Lordaeron, Lothar describió el verdadero poder de la Horda y urgió al rey Terenas a convocar de inmediato un conclave de naciones humanas. Sin unidad, argumentaba el caballero, la Horda destruiría uno a uno los reinos humanos.

Tiempo después, los líderes de las naciones humanas se reunieron en la capital de Lordaeron. Nadie recordaba un concilio de semejante importancia en las generaciones pasadas. Junto a Terenas y Lothar se encontraban el rey Genn Greymane de Gilneas, el lord almirante Daelin Valiente de Kul Tiras, el archimago Antonidas de Dalaran, el rey Thoras Trollbane de Stromgarde y el rey Aiden Perenolde de Alterac.

La reunión sería conocida como el Concilio de las Siete Naciones. Al principio, la unidad parecía un sueño imposible. Terenas urgió a los demás soberanos a unirse para formar una imparable Alianza de naciones humanas que erradicara a la Horda y recuperara Stormwind para sus supervivientes.

La propuesta suscitó cierto interés. El archimago Antonidas, representante del Kirin Tor de Dalaran, había oído relatos sobre el poder de la Horda de boca de Khadgar. Valiente era amigo de Anduin Lothar y creía que lo correcto era vengar la destrucción de Stormwind. Trollbane era aliado directo de Lordaeron y también se mostró dispuesto a pelear.

Gilneas y Alterac, por otra parte, no estaban convencidos. Expresaron su incredulidad ante la posibilidad de que unas criaturas de otro mundo hubieran invadido Azeroth; los rumores instigados por Deathwing habían atravesado las fronteras de Lordaeron. Estos dos reinos no creían la explicación de Stormwind.

Mientras el Concilio de las Siete Naciones continuaba con sus deliberaciones, la Horda se preparaba para la guerra.

CAPÍTULO V
**LA SEGUNDA
GUERRA**

CAPÍTULO V

LA SEGUNDA GUERRA

NUEVAS ARMAS PARA LA HORDA

4 AÑOS DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

A medida que el polvo de la Primera Guerra se asentaba, Orgrim reflexionaba sobre el futuro de su pueblo. El jefe de guerra soñaba con el día en que los orcos recuperarían sus viejas tradiciones y costumbres, libres de la magia vil y la corrupción que mancillaron la Horda durante el mandato de Gul'dan y Blackhand.

Sin embargo, su sueño tardaría en cumplirse. Antes, los orcos necesitaban un hogar en Azeroth. La conquista de Stormwind no era suficiente; las naciones humanas jamás firmarían la paz con la Horda después de la destrucción del reino humano. De hecho, los exploradores de Doomhammer habían detectado una progresiva concentración de humanos en el reino norteño de Lordaeron.

La Horda no podía dormirse en los laureles, y Orgrim lo sabía. Si se limitaban a defender el territorio conquistado, las naciones humanas marcharían unidas hacia el sur y con toda seguridad derrotarían a los orcos. La única forma de asegurar la supervivencia de su raza era atacar primero, antes de que los humanos se prepararan para la guerra. Tras interrogar a numerosos prisioneros de Stormwind, los orcos averiguaron que, aunque existían muchas naciones humanas al norte, ninguna igualaba en poder a Lordaeron. Dicho reino constituía el corazón de la cultura de los humanos. Según el propio convencimiento de Doomhammer, si la Horda conquistaba la Ciudad Capital, sede del trono de Lordaeron, los reinos humanos caerían como un castillo de naipes.

Pero desde luego no sería una empresa sencilla. La guerra contra Stormwind agotó los recursos de La Horda. Los refuerzos de Draenor nunca llegarían, por lo que el jefe de guerra ideó otras formas de reforzar la Horda. Por de pronto, sus seguidores partieron en

busca de armas mientras los orcos Blackrock ocupaban las fraguas de Stormwind. Sin embargo, muchas yacían en ruinas tras el terrible incendio que arrasó la ciudad.

Los orcos Dragonmaw acababan de encontrar un extraño y poderoso artefacto conocido como el Alma de Demonio, pero se veían incapaces de desbloquear su potencial. Siguiendo órdenes del líder del clan, Zuluhed, su lugarteniente Nekros se esforzaba por descifrar sus misterios.

Por otra parte, la Horda estableció buenas relaciones con los temibles trolls Amani de Azeroth. Tras años de conflictos contra los humanos, los trolls contemplaron con gran regocijo la destrucción de Stormwind. Los Amani veían a los orcos como posibles aliados; algunos incluso se mostraron dispuestos a unirse a la Horda si Doomhammer se avenía a ayudarlos. El señor de la guerra Zul'jin, líder de los Amani, languidecía en una prisión humana cercana al pueblo de Trabalomas. Si los orcos liberaban a Zul'jin, los trolls sumarían sus fuerzas a la Horda.

Y luego estaba Gul'dan. El miserable brujo despertó de su coma poco después de la caída de Stormwind. Se encontraba bajo estrecha vigilancia, pues el jefe de guerra ansiaba ejecutarlo en cuanto despertara. Pero llegado el momento, Orgrim cambió de opinión. Gul'dan tenía una propuesta para su nuevo líder. Una propuesta que aseguraría la derrota de los humanos.

LA JUGADA DEL BRUJO

Gul'dan despertó del coma en un mundo muy distinto. Su incontestable influencia sobre la Horda y su poder político se habían desvanecido. No tenía nada. El Consejo de la Sombra había muerto y Doomhammer era el nuevo jefe de guerra. Gul'dan necesitaba ganarse la confianza de Orgrim o compartiría el funesto destino de sus brujos.

Gul'dan suplicó por su vida y juró lealtad absoluta a la Horda. El brujo prometió a Doomhammer que cejaría en sus empeños de manipular a los orcos. Renegó de los benefactores que entregaron la magia vil a los orcos, acusándolos de traidores y mentirosos.

El brujo sabía que su palabra carecía de valor para Orgrim. Necesitaría algo más para ganarse la confianza del jefe de guerra. Gul'dan percibió que la Horda necesitaba incrementar su potencia en combate de forma desesperada. De lo contrario caerían sin remedio ante los humanos. Entre súplicas, el brujo le prometió a Doomhammer que crearía nuevos guerreros capaces de anular a los hechiceros de la humanidad. Durante la Primera Guerra, los clérigos y los magi resultaron una molestia constante para los orcos, y

según afirmaban muchos prisioneros, Lordaeron contaba con más hechiceros en sus filas que la propia Stormwind.

Doomhammer distaba de confiar en Gul'dan, pero el brujo tenía razón. La Horda carecía de respuesta para la magia humana, sobre todo desde que el jefe de guerra prohibió la magia vil. En el pasado, los draenei empleaban poderes similares a los de los humanos, pero los ejércitos de Lordaeron y los reinos del norte superaban ampliamente en número a las tropas draenei.

Orgrim concedió a Gul'dan una única oportunidad de demostrar su valía. Si su plan resultaba, se le perdonaría la vida. De lo contrario, el jefe de guerra en persona acabaría con su miserable existencia. Orgrim era consciente de los riesgos inherentes a mantener con vida a Gul'dan, pero se creía capaz de controlar al brujo. Orgrim no repetiría los errores de Blackhand.

Gul'dan había conseguido aplazar su ejecución. El brujo pensó en asesinar a Doomhammer durante su sueño, pero cambió de idea cuando un familiar susurro retumbó en su cabeza. Era la voz de Kil'jaeden.

Tras años de silencio, Sargeras ordenó a Kil'jaeden restablecer el contacto con su siervo. El señor demoníaco ordenó a Gul'dan apoyar a Doomhammer como líder de la Horda. El nuevo jefe de guerra había conquistado Stormwind tras el fracaso de Blackhand. Era el líder que la Legión necesitaba, capaz de derrotar a los defensores de Azeroth. Kil'jaeden ordenó a Gul'dan servir a la Horda de forma incontestable. De nuevo, el señor demoníaco prometió grandes poderes al brujo si obedecía los designios de la Legión.

Kil'jaeden jamás tuvo intención de faltar a su promesa, pero Gul'dan no se fiaba del demonio. Harto de servir como peón de la Legión, el brujo fingió rendir pleitesía al señor demoníaco, pero planeaba traicionarlo. Ahora conocía la ubicación de la Tumba de Sargeras, la tenía al alcance de su mano. ¿Para qué necesitaba a Kil'jaeden o a la Legión? Pero para alcanzar la tumba, Gul'dan necesitaba aliados. Y un ejército que le protegiera de la inevitable furia de la Horda cuando los orcos descubrieran sus intenciones. Gul'dan convenció a Doomhammer para que le permitiera establecer su propio clan, los Stormreaver. El brujo prometió absoluta transparencia en sus actividades, en contra del oscurantismo propio de su Consejo de la Sombra. Gul'dan y su clan combatirían en el frente junto al resto del ejército, pero en realidad el brujo planeaba utilizar su nuevo clan para tejer una nueva red de influencias.

Doomhammer sabía que Gul'dan no tramaba nada bueno, pero si el brujo quería su propio clan, que así fuera. Para controlar las actividades del brujo, Orgrim infiltró espías entre los Stormreaver.

La decisión de Orgrim obedecía además a otros motivos. La enorme mayoría de los orcos detestaban a Gul'dan y la magia vil; ningún clan lo aceptaría, ni a él ni a sus seguidores. Si el brujo debía servir en la guerra, necesitaba su propio clan

LOS CABALLEROS DE LA MUERTE

5 AÑOS DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

Gul'dan sopesó diversos métodos de cumplir su promesa. Necesitaba crear nuevos guerreros, pero era capital que se sometieran a su voluntad. Por ello, el brujo recurrió a su Consejo de la Sombra. Todos ellos habían muerto, pero sus espíritus permanecían intactos. Si Gul'dan lograba liberarlos del abrazo de la muerte, le deberían gratitud eterna.

Gul'dan y Cho'gall convocaron a los espíritus incorpóreos del Consejo de la Sombra para otorgarles forma física. El brujo pensó en emplear cadáveres de orcos —o incluso ogros— caídos en la Primera Guerra como recipientes, pero la Horda no toleraría semejante profanación de sus honrosos caídos. La indignación de los clanes se transformaría rápidamente en venganza contra Gul'dan.

No. Los orcos y los ogros no eran opciones viables... pero los humanos sí. Gul'dan decidió introducir los espíritus de su Consejo de la Sombra en los cadáveres de algunos de los mejores caballeros de Stormwind.

Como la magia vil estaba prohibida, Gul'dan transformó a sus nuevos soldados en poderosos nigromantes. Junto a Cho'gall, el brujo condujo rituales sangrientos de gran complejidad. Tras una serie de desgraciados errores, los conjuros surtieron efecto.

Gul'dan introdujo el espíritu de Teron'gor, su antiguo aliado, en el cuerpo de un caballero de Stormwind. Las energías nigrománticas se apoderaron del decrepito cadáver hasta alzarlo, convertido en no-muerto. El tambaleante y terrorífico esqueleto recibió el nombre de Teron Gorefiend.

Era el primero de lo que Gul'dan bautizaría como los caballeros de la muerte. Estos soldados de la oscuridad sustituirían a sus brujos. Además, no necesitaban comida o descanso. Gracias a sus poderes nigrománticos, los caballeros de la muerte absorbían la vida de sus enemigos y alzaban a los muertos para luchar por los orcos.

Gul'dan perfeccionó su técnica y creó a nuevos caballeros de la muerte. Orgrim sentía náuseas ante la mera presencia de estas abominaciones antinaturales. Además, en su interior residían los espíritus del Consejo de la Sombra, la organización responsable según Orgrim de la destrucción del mundo natal de los orcos. Sin embargo, y a pesar de las reservas del jefe de guerra, el potencial en combate de los caballeros de la muerte era

innegable y, a fin de cuentas, su magia no provenía de la energía vil. Sus nefarios poderes no destruirían el mundo.

Tras sopesar sus opciones, Doomhammer aceptó a los sacrílegos guerreros en la Horda. Si demoraba más el ataque contra los reinos humanos, los orcos perderían el factor sorpresa. Los caballeros de la muerte encabezarían la caída de Lordaeron, pues sus poderes aterrorizarían a sus enemigos y contrarrestarían la magia de los humanos. Pero aun así, Orgrim encargó a unos orcos Blackrock vigilar sutilmente a los caballeros de la muerte. En secreto, el jefe de guerra planeaba destruir a Gul'dan y a sus guerreros no-muertos en cuanto la Horda se alzara con la victoria.

EL DESTINO DE LOS NECRÓLITOS

Aunque los orcos necrólitos supusieron un experimento interesante, su efectividad en combate no satisfacía a Gul'dan. El brujo, sin embargo, encontró finalmente un buen uso para estos orcos. Gul'dan y Cho'gall sacrificaron a los necrólitos para animar a los caballeros de la muerte con sus energías nigrománticas.

Orgrim tenía motivos para desconfiar de los caballeros de la muerte. Aunque los no-muertos habían jurado lealtad a la Horda, no sentían afinidad alguna por el jefe de guerra y sus ejércitos. Por otra parte, los caballeros de la muerte tampoco eran los leales súbditos que Gul'dan esperaba. Se debían únicamente a sí mismos y a su instinto de supervivencia.

Ahora que la Horda contaba con los caballeros de la muerte, necesitaban nuevas armas y reabastecerse de suministros. Orgrim volvió su mirada hacia Khaz Modan, el hogar de los enanos Bronzebeard.

LA INVASIÓN DE KHAZ MODAN

Los enanos Bronzebeard eran un pueblo orgulloso y resistente que habitaba desde hacía dos mil años en Ironforge, una gigantesca ciudad tallada en el corazón de una montaña. La región colindante, Khaz Modan, se enorgullecía de sus fraguas enanas y sus montañas ricas en aceite y metales. Los orcos buscaban invadir Lordaeron, pero antes pretendían conquistar el reino de los enanos para adueñarse de sus recursos.

La Horda avanzó hacia Khaz Modan envuelta en una terrible ventisca. Los enanos, sin embargo, les estaban esperando. Sus equipos de demolición destruyeron los túneles que daban acceso a la región para ralentizar a los orcos. Al mismo tiempo, los enanos solicitaron ayuda a sus viejos aliados, los gnomos. Ambas razas aunaron sus fuerzas y establecieron posiciones defensivas por todo Khaz Modan.

A pesar de sus muchos preparativos, los enanos y los gnomos no eran rivales para los poderosos ejércitos orcos. La Horda arrasó Khaz Modan con la furia de una tormenta invernal. Miles de enanos y gnomos murieron atravesados por las afiladas armas de los orcos. Uno tras otro, los asentamientos enanos, sus puestos avanzados y sus armerías cayeron ante la Horda.

Los defensores de Khaz Modan cedieron ante el imparable avance de la Horda. Los gnomos se retiraron a su capital, Gnomeregan, mientras los enanos se encerraban en Ironforge, su ciudad fortaleza.

Los enanos eran más peligrosos que los gnomos, por lo que Doomhammer lanzó sus tropas a la conquista de Ironforge. Quizá sería la última batalla de los enanos y preferían morir con el hacha en las manos antes que rendirse.

La Horda se estrelló contra Ironforge como un ariete, pero no consiguieron penetrar en la ciudad. Por cada enano que moría, diez orcos le acompañaban a la tumba. Asustado por las grandes bajas, Doomhammer ordenó la retirada. Ironforge no era su objetivo principal y no deseaba malgastar inútilmente las vidas de sus soldados. Doomhammer ya tenía lo que quería. Khaz Modan y sus exuberantes recursos pertenecían a la Horda.

LA DEFENSA DE GNOMERAGAN

Los orcos también intentaron destruir Gnomeregan, pero fracasaron en su intento. Los inteligentes gnomos empleaban tecnología avanzada para proteger sus tierras y sembraron explosivos por los bosques y colinas que rodeaban Gnomeregan. Estas trampas mataron a muchos orcos antes siquiera de que alcanzaran la capital de los gnomos.

La propia Gnomeregan estaba protegida por un impenetrable portón de metal. Tras semanas de bombardear continuamente la entrada con sus máquinas de guerra, Doomhammer ordenó finalizar el asalto y, como hizo con los enanos, desplegó al clan Bleeding Hollow para mantener a los gnomos encerrados en su ciudad. El jefe de guerra ya no retomaría la conquista Gnomeregan. La ciudad de los gnomos escapó a la furia de la Horda.

Para mantener a los enanos contenidos, Doomhammer estacionó al clan Bleeding Hollow frente a las puertas de Ironforge. A los pocos días, el espeso humo de las fraguas cubría el ciclo. Los herreros orcos fabricaban nuevas armas para la Horda y construían poderosas máquinas de guerra.

La Horda no tardaría en lanzarse a la conquista de Lordaeron.

LAS MAREAS DE LA OSCURIDAD

El grueso de Khaz Modan había caído y Doomhammer pensaba en la siguiente fase de su campaña. Si querían invadir los reinos humanos por tierra, los orcos debían atravesar un pantanal cenagoso conocido como los Humedales. Era una ruta peligrosa y se antojaba imposible transportar las máquinas de guerra a través de un terreno tan dificultoso. Seguidamente, los orcos necesitaban cruzar el angosto Puente Thandol que daba acceso a los reinos del norte, un emplazamiento que los humanos defenderían con facilidad.

Los humanos esperaban que la Horda avanzara hacia el norte, pero Doomhammer decidió sorprenderlos. El jefe de guerra ordenó la construcción de una flota de barcos con los que lanzar un ataque sorpresa al corazón de los territorios humanos.

Aunque pocos orcos osaron poner en duda la decisión de Doomhammer en público, muchos tenían sus reservas. Los orcos no eran marineros y muchos de sus supersticiosos clanes temían al mar abierto.

Para sorpresa de Orgrim, Gul'dan y sus Stormreaver ayudaron que el grueso de la Horda aceptara cruzar el mar. El brujo y sus seguidores alabaron la decisión del jefe de guerra, prometiendo que el viaje sería seguro. Aunque Orgrim agradeció su apoyo, mantenía su desconfianza en Gul'dan.

En una recóndita bahía de los Humedales, Orgrim supervisó la construcción de la gigantesca y tosca flota de la Horda. Los orcos apenas tenían experiencia construyendo navíos, pero sus aliados sí. Algunos de los ogros de la Horda disponían de conocimientos navales y ayudaron a los orcos a construir unos inmensos barcos conocidos como destructores. Los trolls Amani también les enseñaron a construir bajeles pequeños y rápidos capaces de navegar por mares y ríos.

Además, Doomhammer contó con la ayuda de unos aliados inesperados: los goblins. Estas ingeniosas y astutas criaturas presenciaron la llegada de la Horda y la conquista de Stormwind. Los goblins sabían que se avecinaba una gran guerra, y querían sacar tajada. Lejos de evitar a los orcos, los goblins del Cártel Bonvapor les presentaron una oferta. La Horda era nueva en Azeroth y tenía mucho que aprender sobre sus habitantes y sus culturas. Los goblins se ofrecieron a proveer a los orcos de tecnología, mapas e información relevante... a un precio razonable.

El jefe de guerra prefirió no esclavizar a los goblins, que es lo que Blackhand habría hecho. Orgrim creía que sería más beneficioso tratarlos como a iguales. Si lo que querían era oro, Orgrim les proporcionaría oro. Las arcas de Stormwind rebosaban de lingotes y, como los orcos no necesitaban el oro, el jefe de guerra podía pagar los servicios de los goblins. Además, cuando supo de la gran experiencia de esta raza como constructores navales, los contrató para supervisar la construcción de la flota de la Horda.

Los astilleros orcos se pusieron en marcha con la ayuda de los goblins y demás aliados de la Horda. Doomhammer tomó amplias medidas para proteger la bahía de los exploradores humanos.

LA ALIANZA DE LORDAERON

Al norte de los Humedales, el Concilio de las Siete Naciones continuaba debatiendo las bondades de la unidad. Durante las reuniones, refugiados enanos y gnomos llegaron con

funestas noticias: los orcos habían conquistado Khaz Modan. Este giro en los acontecimientos sorprendió a los líderes humanos. Los enanos y los gnomos no eran precisamente unos pusilánimes y a pesar de todo sus reinos cayeron a una velocidad increíble. Y lo que era peor, la Horda continuaba su avance hacia el norte.

A pesar de las terribles noticias, el rey Greymane de Gilneas y el rey Perenolde de Alterac mantenían su oposición a la Alianza, temerosos de perder parte de su poder regional. Las divisiones entre los líderes reunidos se acrecentaron medida que las discusiones subían de tono. Gilneas y Alterac incluso amenazaron con abandonar el concilio.

Pero uno de los asistentes no podía soportar más las riñas sin sentido de los líderes humano, se trataba de Turalyon, uno de los sacerdotes más venerados de Lordaeron.

Turalyon hizo llamar a Varián, príncipe de Stormwind, a su lado. El sacerdote conminó a los líderes a poner a un lado sus viejas rencillas. Los reinos humanos que subestimaran a los orcos, compartirían el mismo destino de Stormwind. Sus ciudades arderían y sus hijos se convertirían en huérfanos como Varián... si sobrevivían. Los orcos no eran famosos por su piedad.

Turalyon argumentó que los reinos habían llegado a una encrucijada, sí continuaban divididos, la historia vería a la humanidad como un pueblo demasiado orgulloso como para unirse. Un pueblo que, aunque tuvo la oportunidad de salvar Azeroth, la malgastaron en maniobras políticas e ilusiones de poder.

Sin embargo, si los humanos se unían en una poderosa Alianza, cambiarían la historia, se alzarían como los guardianes de Azeroth. A fin de cuentas, ninguna de las razas de Azeroth compartía los recursos, el liderazgo o el coraje de la humanidad.

El Concilio de las Siete Naciones rompió en aplausos tras el discurso de Turalyon. Sus palabras cautivaron incluso a Greymane y a Perenolde. Aquel mismo día, los líderes humanos votaron por unanimidad la creación de la Alianza de Lordaeron.

Quedaba decidir quién lideraría los ejércitos de la Alianza. Los soberanos se decantaron por Anduin Lothar que, como ciudadano de Stormwind, no poseía lazos políticos con ninguna nación del norte. Era el comandante perfecto para liderar sus ejércitos con justicia y mediar en las disputas.

Lothar aceptó el nombramiento con gran humildad. Al asumir el cargo de comandante supremo del ejército de la Alianza, se convenía en el humano más poderoso e influyente desde los días del antiguo rey Thoradin.

De Inmediato, Lothar movilizó a las tropas de la Alianza y les ordenó congregarse en las laderas de Trabalomas, una región situada al norte de los Humedales.

LA ORDEN DE LA MANO DE PLATA

A medida que las tropas humanas iban llegando, Lothar organizaba otros preparativos. La Alianza estaba compuesta por naciones muy dispares, algunas de las cuales eran incluso rivales. Cada una poseía sus propias costumbres y estilos de vida, Lothar necesitaba algo que los mantuviera unidos. Necesitaba campeones que apelaran al corazón de los humanos sin importar su procedencia.

Los clérigos eran la elección evidente, pero sufrieron muchas bajas durante la Primera Guerra. A pesar de su increíble valor, carecían de habilidades marciales. Los clérigos curaban a los heridos en combate con su Luz Sagrada, pero poco más. Lothar necesitaba algo distinto. La solución provino de la Iglesia de la Luz Sagrada. El arzobispo Alonsus Faol, que acababa de descubrir los acontecimientos que azotaron Stormwind —incluyendo el sacrificio de sus clérigos—, se reunió con Lothar y le propuso fundar una nueva orden que representara las mejores cualidades de la humanidad. La orden contaría con soldados de probada capacidad de liderazgo y pericia en combate que además dominaran los poderes de la Luz.



Con permiso de Lothar, Faol reclutó a un puñado de caballeros para su nueva orden. Todos ellos sentían afinidad por la Luz Sagrada y habían demostrado su lealtad, su valor y su honor en combate.

Faol bautizó a sus aprendices como los paladines, y su organización sería conocida como la Orden de la Mano de Plata.

La orden contaba con algunos de los caballeros más preeminentes de Lordaeron. Estaba Turalyon, el sacerdote que ayudó a forjar la Alianza en el Concilio de las Siete Naciones; Saidan Dathrohan, un gigantesco guerrero bendecido con una enorme fuerza física; Tirion Vadín, un caballero famoso por su fervor y resistencia; y Uther, un valeroso caballero y creyente devoto de la Luz Sagrada que ejerció como aprendiz de Faol durante años.

Lothar también aportó a uno de sus camaradas de Stormwind; Gavinrad el Terrible, un caballero endurecido en el fuego de la batalla y veterano de la Primera Guerra. Faol recibió a su nuevo adepto con los brazos abiertos.

Más adelante, la ciudad de Stratholme se convertiría en el cuartel general de los paladines. De momento, sin embargo, Lothar los mantuvo con el grueso del ejército de la Alianza. Los guerreros sagrados se entrenaban vigorosamente día y noche. Faol les enseñó a emplear la Luz para sanar a sus aliados y destruir a sus enemigos, y también a liderar con su ejemplo. Los paladines eran más que armas. Incluso en los tiempos más oscuros, los paladines serían la luz en la oscuridad, una baliza de esperanza que guiaría a la Alianza.

Faol conminó a sus paladines a entregarse a una vida sencilla. No debían buscar la fortuna o la gloria en combate. Hasta el fin de los días, las necesidades de los demás serían siempre su prioridad.

Como parte de su entrenamiento, Faol entregó una serie de tratados encantados a los paladines que se contaban entre las reliquias más antiguas de la iglesia. Cada tratado representaba una de las virtudes de la Mano de Plata: redención, santimonia, protección, justicia y compasión.

Faol entregó un tratado a cada paladín junto al reto de convertirse en personificaciones de los conceptos representados en sus tomos. Turalyon empuñaría el Tratado sobre protección; Uther empuñaría el Tratado sobre justicia; Tirion empuñaría el Tratado sobre redención; Saidan empuñaría el Tratado sobre santimonia; y Gavinrad empuñaría el Tratado sobre compasión.

Lothar seguía con interés la evolución de la Orden de la Mano de Plata. Lo que vio le gustó tanto que les solicitó que Turalyon y Uther le sirvieran como lugartenientes.

Faol cumpliría gustoso con los designios de su comandante supremo, pero los paladines aún no habían terminado su entrenamiento. Aún necesitarían semanas antes de aventurarse con garantías en el campo de batalla.

LA CAPTURA DE ALEXTRAZA

Al sur de Lordaeron, Alexstrasza la Protectora y sus dragones rojos buscaban al ladrón que se apoderó del Alma de Demonio. Pronto, las pistas les condujeron hasta los orcos.

Alexstrasza y sus súbditos llegaron justo a tiempo de presenciar el brutal asalto de la Horda sobre Khaz Modan. Aunque la Protectora ansiaba ayudar a los enanos y a los gnomos, el Alma de Demonio era prioritaria. El artefacto contenía el poder de los Aspectos de Dragón a excepción de Deathwing. En las manos equivocadas, podía auspiciar la destrucción de los dragones y del mundo entero.

Alexstrasza no tardó en descubrir que el Alma de Demonio se encontraba en manos de un orco llamado Nekros, quien junto a sus Dragonmaw experimentaba con el artefacto y abusaba de su poder. Alexstrasza y sus dragones cargaron sobre Nekros, convencidos de que una criatura tan primitiva jamás descifraría los secretos del Alma de Demonio.

Los dragones se equivocaban.

Alexstrasza y sus aliados desconocían que Deathwing se aparecía en los sueños de Nekros para hablarle sobre el artefacto. El orco supo del verdadero poder del artefacto gracias al Aspecto de Dragón negro, y aprendió a empuñar su poder. Además, Deathwing le confió uno de los mayores secretos del artefacto: la reliquia podía esclavizar a Alexstrasza y a los demás Aspectos de Dragón.

Nekros invocó la furia del Alma de Demonio. De repente, Alexstrasza se vio presa de un terrible dolor y cayó desde el cielo sobre las montañas que bordeaban Khaz Modan. Entonces, el orco empleó el Alma de Demonio para esclavizar a la Protectora, antes de que sus Dragonmaw saltaran sobre ella y la cubrieran de cadenas.

Aunque el Alma de Demonio también resultaba devastadora para los dragones menores, Nekros disponía de un conocimiento limitado del artefacto. El orco no se veía capaz de empuñar el artefacto contra Alexstrasza y sus seguidores de forma simultánea, por lo que se centró en la Protectora. Los dragones rojos no podían ayudar a su reina, pues en cuanto cargaban contra los orcos, Nekros torturaba a Alexstrasza con el extraordinario poder del

Alma de Demonio. El orco no hablaba el idioma de los dragones, pero su mensaje era muy claro: si los dragones atacaban a los orcos, Alexstrasza sufriría enormemente.

Al esclavizar a Alexstrasza, Nekros controlaba a los dragones rojos. Las criaturas temían que si desobedecían a los Dragonmaw, Alexstrasza sería torturada o incluso asesinada.

GRIM BATOL

La Horda no tardó en saber de las hazañas de los Dragonmaw, pero nadie estaba más satisfecho que el Jefe de Guerra Doomhammer. El clan Dragonmaw aportaba una nueva arma a su arsenal, aunque los orcos necesitarían algo de tiempo para domar a los dragones y entrenarlos para el combate.

Doomhammer ordenó a Nekros y al resto del clan Dragonmaw que se asentaran en Grim Batol, una lejana fortaleza perdida en las montañas al este de los Humedales. Aunque antaño perteneció a los enanos Wildhammer, la abandonaron tiempo atrás.

Nekros y sus seguidores encadenaron a Alexstrasza en las profundidades de Grim Batol y obligaron a los súbditos de la Protectora a seguirles bajo amenaza de torturar a Alexstrasza si se negaban. En Draenor, los Dragonmaw adiestraban a unas bestias aladas llamadas rylaks para montarlas en combate, y pensaban adiestrar también a sus prisioneros.

LA FORTALEZA MALDITA

Grim Batol estaba encantada. Siglos atrás, la ciudad fue escenario de una terrible guerra entre los clanes enanos Wildhammer y Dark Iron. La hechicera Mogud de los Dark Iron invocó extraños poderes oscuros para aniquilar a los defensores de Grim Batol y, aunque los Wildhammer lograron matarla y expulsar a los Dark Iron, su hogar no volvió a ser el mismo. En su lecho de muerte, Mogud maldijo la ciudad y la corrompió para siempre. Los Wildhammer se trasladaron a su nuevo hogar en las majestuosas Tierras del Interior.

Mientras los orcos fabricaban arneses y sillas, Nekros vigilaba a Alexstrasza. La Protectora juró destruir al orco por sus actos, pero no eran más que amenazas vacías. Nekros tenía el Alma de Demonio: era intocable.

Durante su encarcelamiento, Alexstrasza puso nuevas nidadas de huevos. Nekros no tardó en aprovechar lo que él veía como una oportunidad de oro. Si su clan lograba incubar los huevos, las crías se convertirían en fieles siervos de la Horda.

Desde la lejanía, Deathwing se regodeaba con el sufrimiento de Alexstrasza mientras continuaba informando sutilmente a Nekros sobre nuevas formas de controlar a los dragones rojos. Con sus actos, Deathwing pretendía restaurar su vuelo de dragones negros, pero además sabía que la Protectora sufriría enormemente cuando viera a sus dragones rojos convertidos en armas de guerra.

Y él disfrutaría de cada segundo de su tormento.

EL LINAJE DE ARATHI

La Horda reforzaba sus filas, pero también la Alianza. A pesar de ostentar el mando de los poderosos ejércitos de la humanidad, Lothar no quería arriesgarse innecesariamente contra la Horda. El comandante supremo solicitó ayuda a numerosas civilizaciones, como los poderosos altos elfos de Quel'Thalas.

Tiempo atrás, humanos y elfos se aliaron para combatir a los sanguinarios trolls Amani. Solo la unión entre los ancestros de Lothar y Quel'Thalas consiguió acabar con la agresividad de los trolls. Tras la victoria, los altos elfos efectuaron un juramento ante el rey Thoradin: si él o alguno de sus descendientes necesitaban ayuda en el futuro, Quel'Thalas les asistiría sin dudar. Como descendiente de Thoradin, Lothar solicitó a los elfos que cumplieran su antigua promesa.

La llamada a la guerra de Lothar recibió reacciones enfrentadas por parte de los habitantes de Quel'Thalas. El rey de los altos elfos, Anasterian Sunstrider, conocía los rumores que apuntaban a la aparición de unas extrañas criaturas en el sur, pero no las consideraba una amenaza. Por ello, el rey elfo solo envió una pequeña flota al frente, mientras ordenaba al grueso de sus tropas permanecer en Quel'Thalas. Pero no todos los elfos obedecieron a su soberano. La temible forestal Alleria Windrunner desobedeció las órdenes de su rey y se encaminó hacia el sur junto a un grupo de sus compañeros de armas. Al contrario que muchos de sus hermanos, Alleria opinaba que la Horda constituía una seria amenaza y quería presenciar el poder de los orcos con sus propios ojos. Muy pocos elfos se unieron a la Alianza. Lothar, sin embargo, prefirió no mostrar su decepción en público y los recibió con los brazos abiertos. Los forestales en especial cumplirían un papel crucial como arqueros, exploradores y tropas de apoyo móvil.

Justo cuando los elfos llegaban por mar a las Laderas de Trabalomas, Lothar recibió terribles noticias. Al igual que la mayoría de integrantes de la Alianza, Lothar esperaba que la Horda invadiera el norte a través del Puente Thandol, para lo que necesitarían varios

meses. Sin embargo, los exploradores humanos informaban de que los orcos habían construido una flota y se disponían a zarpar en breve.

La Horda invadiría el norte mucho antes de lo esperado.

Lothar urgió al resto de ejércitos de la Alianza a reunirse de inmediato en las Laderas de Trabalomas, el punto de desembarco más probable de la Horda. Para retrasar a la flota de los orcos, Anduin recurrió al almirante Daelin Valiente, comandante de la marina de la Alianza.

MARES DE FUEGO

El Jefe de Guerra Doomhammer no esperaba mantener su flota permanentemente en secreto. Incluso cuando supo que los exploradores humanos habían descubierto sus barcos, no cambió ni un ápice de sus planes. Con la flota terminada, sus orcos comenzaban a embarcar. Orgrim creía que la Horda atracaría en el sur de Lordaeron antes de que los humanos tuvieran tiempo de organizar sus defensas.

La Horda disfrutaría de una pequeña ventaja, pero sus años como guerrero le habían enseñado que incluso la más ínfima ventaja podía suponer la diferencia entre la victoria y la derrota.

Cientos de barcos orcos cargados con suministros y miles de soldados se hicieron a la mar. La travesía, sin embargo, fue de todo menos apacible. Cerca de la isla de Zul'Dare, el almirante Daelin Valiente y la marina de la Alianza interceptaron la flota de la Horda.

Cuando Valiente encontró los toscos barcos de la Horda, se sintió como un lobo ante un cordero malherido. El almirante provenía de la nación isleña de Kul Tiras y su experiencia provenía de toda una vida en alta mar. Era el mejor estratega naval del mundo.

Los ágiles bajeles de Valiente rodearon la flota de la Horda antes de lo esperado. Las primeras salvas de los cañones de la Alianza atravesaban los barcos orcos. Docenas de transportes se hundían mientras las olas se tragaban a sus tripulantes. Valiente pronto se dio cuenta de que podía destruir a la Horda entera en el mar. Quizá la guerra terminaría antes de empezar.

Y así habría sido, de no ser por los dragones.

Doomhammer sabía que los orcos serían vulnerables en alta mar. Por ello, ordenó a Nekros y a sus dragones rojos que les cubrieran desde el aire.

Al principio, Nekros mostró su descontento. Sus orcos aún no habían terminado de adiestrar a sus monturas para la batalla, Al final cedió ante las presiones del jefe de guerra

y envió a tres dragones para proteger la flota bajo amenaza de torturar a Alexstrasza si desobedecían.

Los dragones seguían a los orcos desde lejos. Cuando la armada de Valiente lanzó su ataque, revelaron su presencia y cargaron desde el cielo, bañando con su fuego los barcos de la Alianza.

A pesar de que solo se trataba de tres dragones, Valiente no tenía forma de contrarrestar sus ataques. El almirante ordenó la retirada y sus barcos se dispersaron.

LA BATALLA DE LAS LADERAS DE TRABALOMAS 6 AÑOS DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

La Horda continuó su camino hasta las Laderas de Trabalomas libre de la oposición de la dispersa flota del almirante Valiente y desembarcó sin más obstáculo. Las defensas de la Alianza eran nimias. Aunque la mayoría de soldados habían llegado a Trabalomas, no estaban organizados.

El ejército orco tomó las playas pero los dragones rojos que protegían la flota de la Horda se negaron a continuar adelante. Nekros permanecía en Grim Batol al cuidado de Alexstrasza y no estaba presente para darles nuevas órdenes. Los dragones rojos solo debían proteger a la flota; no matarían a más humanos. Esta pequeña rebeldía era lo único que los dragones podían permitirse sin poner en peligro a Alexstrasza.

Orgrim no insistió. Dejó atrás a los dragones y avanzó hacia el interior. Su plan consistía en cruzar las Montañas de Alterac de camino a Ciudad Capital. El camino sería arduo, pero era la forma más rápida de atacar Lordaeron.

Lothar anticipó sus planes. Desde un punto de vista militar, la capital de Lordaeron era un objetivo irresistible. Su caída abriría grandes brechas en la Alianza y precipitaría su disolución. Lothar debía evitarlo a toda costa. El comandante dispuso a sus cansadas tropas a lo largo de Trabalomas para bloquear las rutas al norte y al oeste que conducían a la capital. Lanzó arengas y soflamas para levantarles la moral, pero sus palabras tuvieron poco efecto en los soldados. Lothar veía el miedo en sus ojos. Muchos de ellos no habían visto nunca a un orco, y eran criaturas de pesadilla.

Por suerte para Lothar, los paladines habían concluido su entrenamiento. Los caballeros sagrados recorrieron las filas de la alianza, llenando a los soldados de esperanza y valor con su mera presencia.

Los tambores de la Horda retumbaron. La gigantesca masa de guerreros de piel verde cargó chocar contra las líneas humanas con gritos de guerra en sus labios y espadas bien aceitadas en sus manos.

Por primera vez en la historia, los ejércitos de la Horda y la Alianza se enfrentaron en combate directo. Alleria y sus forestales altos elfos diezmaban las filas de la Horda con sus arcos y flechas, mientras Lothar combatía junto a sus paladines. En otro punto del campo de batalla, Khadgar y los magi liberaban sus poderes arcanos sobre la marea que se aproximaba.

La Segunda Guerra acababa de empezar.

De repente, una corrosiva niebla se arrastró sobre el campo de batalla. De la fétida bruma se alzaron soldados humanos muertos que se lanzaron a luchar contra sus antiguos compañeros. A la cabeza de este nuevo destacamento se encontraba un grupo de encapuchados montados en corceles esqueléticos.

Los caballeros de la muerte habían llegado.

Los no-muertos cargaron sobre los anonadados humanos, infligiendo dolor y terror a pares iguales. Orgrim contempló el ataque con una mezcla de asco y satisfacción. Los caballeros de la muerte le inquietaban, pero al menos eran muy efectivos en combate.

La mera presencia de los caballeros de la muerte aterrorizaba a los humanos. El frente de la Alianza amenazaba con desmoronarse. Pero entonces, una resplandeciente luz blanca surgió de Uther, Turalyon y los demás paladines. Oleadas de energía sagrada recorrió el campo de batalla exterminando a los cadáveres reanimados y expulsando la niebla corruptora de los caballeros de la muerte.

Los paladines invocaron sus poderes sagrados para curar a los heridos y tranquilizar sus aterrados corazones. Repletos de nuevas energías, los soldados de la Alianza se reagruparon y golpearon las filas de los orcos como un martillo.

Las constantes escaramuzas se apoderaron de todo Trabalomas. La Horda y la Alianza estaban igualadas, pero Doomhammer sabía que la situación no duraría. Si los orcos continuaban perdiendo el tiempo en Trabalomas, darían tiempo a la Alianza para llamar refuerzos desde sus territorios más alejados.

El ejército humano bloqueaba los caminos directos a la capital de Lordaeron. Doomhammer no tenía más opción que encaminar su ejército hacia el este y buscar otra forma de acceder a la ciudad. Por suerte contaba con la pericia de los Amani. Los trolls

conocían bien las montañas, pero solo aceptarían ayudar a la Horda si Doomhammer cumpliera su promesa de liberar a su líder, Zul'jin.



EL PACTO AMANI

Doomhammer no había olvidado su promesa del liberar al señor de la guerra, Zul'jin. Los exploradores orcos encontraron al troll en una cárcel cercana a un bastión humano conocido como el Castillo de Durnholde.

Mientras la guerra se recrudecía por todo Trabalomas, Doomhammer en persona se puso al mando de una partida de guerra y rescató a Zul'jin. Los defensores de la prisión cayeron rápidamente ante la furia del jefe de guerra y sus experimentados soldados. Tras liberar al líder de los trolls, Doomhammer invitó a su pueblo a unirse a la Horda.

Al principio, Zul'jin receló de la propuesta. A fin de cuentas, él era el señor de la guerra de los poderosos Amani. No respondería ante nadie. Sin embargo, Doomhammer apaciguó rápidamente las preocupaciones de Zul'jin sobre el liderazgo. Si los Amani se unían a la Horda, no serían siervos de nadie. Zul'jin conservaría el control de su pueblo. El señor de la guerra combatiría junto a Doomhammer como iguales.

Al final, Doomhammer se ganó la confianza de Zul'jin con una propuesta: si los Amani sumaban sus fuerzas a la Horda, los orcos les ayudarían a aniquilar a sus enemigos jurados: los altos elfos de Quel'Thalas.

Atacar Quel'Thalas implicaba rodear la capital de Lordaeron por el norte. La empresa suponía un riesgo, pero era necesaria. Los combates en Trabalomas enseñaron mucho a Doomhammer sobre la Alianza. Por de pronto, los paladines eran guerreros formidables, tan poderosos como los caballeros de la muerte. Para ganar, el jefe de guerra necesitaría a los Amani.

La Horda pivotó hacia el este mientras Varok Saurfang, uno de los leales lugartenientes de Orgrim, permanecía en la retaguardia con un contingente de orcos Blackrock para ralentizar las tropas de la Alianza. De este modo, el grueso de la Horda cruzó Trabalomas con rapidez. A través de un estrecho paso de montaña, los soldados de Orgrim accedieron a una región conocida como las Tierras del Interior.

El terreno escarpado no impedía el rápido avance de la Horda, espoleado por sus guías Amani. Los trolls condujeron a los orcos por el norte de las montañas hasta Quel'Thalas. De camino, los trolls de la zona se sumaron a las tropas de Zul'jin.

Todo parecía ir bien, pero de repente unas sombras aladas aparecieron sobre la Horda. No eran dragones, sino grifos montados por los indómitos enanos Wildhammer que habitaban en la región.

Desde los cielos, los enanos descargaron la furia del rayo y el trueno sobre la Horda.

LAS ALAS DEL TRUENO

Desde tiempos inmemorables, los Wildhammer habitaban en una fortaleza conocida como Pico Nidal, desde donde protegían las Tierras del Interior. Los Wildhammer eran un pueblo orgulloso y tenaz, famoso por su afinidad con los grifos. Muchos de ellos, además, poseían poderes chamánicos que les permitían imbuir tempestades enteras en unas armas conocidas como martillos de tormenta.

Los Wildhammer se enorgullecían de su independencia, pero debido a su tendencia al aislacionismo, desconocían la existencia de la Horda o de la batalla que azotaba Trabalomas. Dicho desconocimiento se rompió cuando los orcos penetraron en las Tierras del Interior.

Su líder, el señor feudal Kurdran, movilizó rápidamente a sus tropas y se puso a la cabeza de sus mejores jinetes de grifos. Los enanos cargaron desde el cielo, bombardeando a la Horda con sus martillos de tormenta antes de ascender de nuevo hasta la seguridad de las nubes. Los continuos ataques relámpago de Kurdran desgastaban a la Horda.

Los únicos dragones preparados para el combate de la Horda permanecían en Trabalomas junto a la flota, por lo que los orcos no podían contrarrestar los ataques aéreos de los jinetes de grifo. Incapaz de continuar hacia el norte con los enanos hostigando a sus tropas, el jefe de guerra ordenó asaltar Pico Nidal. De esta forma, los jinetes de grifo se vieron obligados a converger en la capital.

La batalla estalló a las puertas de la ciudad. Pero entonces, Orgrim retiró a la mitad de la Horda y continuó hacia el norte mientras el resto de sus tropas mantenían ocupados a los enanos. Kurdran y sus tropas se desentendieron de los orcos y trolls en retirada; solo les preocupaba proteger Pico Nidal. No tenían intención de perseguir al resto de la Horda.

En cuanto Doomhammer abandonó la zona, Lothar y sus soldados entraron en las Tierras del Interior, acudiendo de inmediato al auxilio del clan Wildhammer. Las fuerzas combinadas de los enanos, los humanos y los elfos no tardaron en empujar a los orcos de vuelta a los bosques.

El asalto a Pico Nidal cambió a Kurdran y a su pueblo. Ahora tenían seriamente a la Horda y estaban dispuestos a participar en la campaña contra los orcos.

Kurdran juró lealtad a la Alianza. Los Wildhammer y sus jinetes de grifo fueron como una bocanada de aire fresco para el ejército humano. Los dragones brillaban por su ausencia

desde la batalla naval de Zul'Darc, pero Lothar temía que regresaran algún día. La Alianza necesitaba a los jinetes de grifos para compensar la supremacía aérea de la Horda. Kurdran informó a la Alianza de que la mitad de la Horda se dirigía hacia el norte. La noticia fue como un mazazo para Lothar. Orgrim le había engañado. El contingente de la Horda que acababan de rechazar constituía una mera fracción del ejército orco.

A pesar de todo, Lothar reaccionó con presteza. De inmediato, puso a Turalyon al mando de gran parte de sus ejércitos y lo envió tras la pista de Orgrim. El resto de la Alianza permanecería en las Tierras del Interior para combatir a los efectivos de la Horda que continuaban en los bosques. Las otras posibles rutas hacia la capital de Lordaeron parecían seguras. Al este, las guarniciones del rey Perenolde de Alterac bloqueaban los pasos de montaña. Si la Horda tomaba esa ruta, las defensas ralentizarían considerablemente su avance hacia la capital.

LA HUÍDA DE GARONA

Garona vivió la Segunda Guerra bajo la atenta vigilancia del guerrero Blackrock Eitrigg. La semiorca desempeñaba distintas funciones, como traducir las misivas de los mensajeros de la Alianza capturados o combatir junto a los demás soldados de la Horda.

Al principio, Garona veía en Eitrigg a otro orco estúpido, un fanático más que juró lealtad al Jefe de Guerra Blackhand a pesar de su actitud tiránica. Con el tiempo, no obstante, la semiorca percibió en el orco una marchita llama de orgullo y honor.

Garona quería ganarse la confianza del orco, por lo que le reveló cuanto sabía sobre Gul'dan y el Consejo de la Sombra. También le habló de los demonios y le explicó el verdadero propósito de la Horda. Los orcos eran meras marionetas de su más terrible enemigo. Si la Horda destruía la Alianza, los demonios arrasarían Azeroth.

Eitrigg solo escuchó mentiras en las palabras de Garona. A fin de cuentas, era la asesina de Gul'dan. Era imposible confiar en alguien que había cometido actos tan terribles.

Desde aquel día, Garona abandonó toda esperanza de convencer a Eitrigg y esperó una buena oportunidad para escapar de su cuidador.

Y la oportunidad llegó en las Tierras del Interior. Cuando el caos se apoderó de la región, Garona se perdió en el bosque y desapareció. Eitrigg pensó en perseguirla, pero la guerra contra la Alianza era más importante que una sola prisionera.

Además, Eitrigg tenía otros motivos para dejarla marchar. En el fondo sentía compasión por la semiorca. A pesar de su terrible pasado, no era malvada, sino que Gul'dan la

convirtió en una asesina. Mientras no se opusiera a los designios de la Horda, el orco no tenía motivos para perseguirla.

Quizá en Azeroth encontraría lo que jamás tuvo en Draenor. Quizá encontraría su verdadero hogar.

LAS PIEDRAS RÚNICAS DE LOS ELFOS

Con gran parte de la Alianza atascada en las Tierras del Interior, las tropas de Orgrim avanzaron hacia Quel'Thalas sin oposición. De camino, Zul'jin pasó por la capital Amani, Zul'Aman, para reclutar más soldados y exaltar a su pueblo con promesas de sangre élfica derramada. Miles de trolls ataviados con talismanes encantados y tatuajes rituales emergieron de Zul'Aman dispuestos a sumarse a la Horda de Orgrim.

Un ejército como los altos elfos no habían visto en miles de años, pronto arribó a las fronteras de Quel'Thalas. La gigantesca Horda diezmó los puestos avanzados del reino con suma facilidad.

Pero entonces, Orgrim descubrió que muchos caballeros de la muerte y médicos brujo Amani habían perdido su magia. No obstante, Gul'dan pronto dio con el motivo.

Miles de años atrás, tras la Guerra de los Ancestros, Quel'Thalas erigió una enorme barrera mágica alrededor de su reino a la que llamaron Ban'dinoriel o "el Portero", El escudo, que estaba conectado a una serie de monolíticas piedras rúnicas, evitaba que la Legión Ardiente y otros enemigos detectaran la magia arcana de los altos elfos. Además debilitaba los poderes de sus enemigos, como los trolls Amani.

Según Gul'dan, si los orcos desmantelaban una de las piedras rúnicas, la barrera se debilitaría y los hechiceros de la Horda recuperarían sus poderes. Además, sus seguidores emplearían la piedra una reliquia de tiempos antiguos como arma durante el asedio a Quel'Thalas.

Tras mucho pensarlo, Doomhammer aceptó la propuesta de Gul'dan. Seguía sin confiar en el brujo, pero hasta el momento su lealtad y utilidad a la Horda eran incuestionables. Los espías que Orgrim infiltró en el clan Stormreaver no detectaban nada extraño. Sin embargo, Orgrim desconocía que Gul'dan se ganó rápidamente la lealtad de sus espías con promesas de poder, amenazas y otros métodos aún peores.

Maldito continuaba sospechando que algún día Gul'dan lo traicionaría. El brujo ansiaba liderar la Horda. Sin embargo, el jefe de guerra se equivocaba. Gul'dan planeaba abandonar la Horda.

En los últimos meses, el brujo había amasado suficiente poder como para cumplir con su objetivo. Aunque los caballeros de la muerte no eran tan leales como esperaba, contaba con el respaldo de dos poderosos clanes —los Stormreaver y los Martillo Crepuscular— pero aún no era suficiente. Ni de buen trecho. El brujo necesitaba un potencial bélico suficiente para derrotar a Doomhammer o a cualquier otro enemigo que osara interponerse entre él y la Tumba de Sargerás. Las misteriosas reliquias de Quel'Thalas le proporcionarían la energía que necesitaba.

Gul'dan y sus seguidores no tardaron en dismantelar una de las piedras rúnicas de Quel'Thalas. Tras cincelar la monolítica reliquia, erigieron unas estructuras conocidas como los Altares de la Tempestad. Seguidamente, Gul'dan recurrió a un antiguo ritual de los ogros de Ogrópolis, que en el pasado descubrieron la forma de imbuir a sus soldados con nuevos poderes. Sus magi canalizaban magia arcana a través de ogros normales para convertirlos en ogros de dos cabezas, más inteligentes y poderosos.

Pocos ogros vivos conocían esta técnica, pero Cho'gall era uno de ellos. El cabecilla escogió personalmente a los salvajes ogros que se someterían a la transformación y supervisó los rituales.

Poco después, los altares produjeron nuevos ogros de dos cabezas. Eran tan poderosos como Gul'dan esperaba y lo más importante, le habían jurado lealtad en secreto.

Ahora, Gul'dan solo tenía que esperar el momento adecuado para actuar.

INSTRUMENTO DE PODER

Durante la Segunda Guerra, Gul'dan fue reuniendo información sobre los poderosos artefactos que descubrió rondando por la mente de Medivh. Aunque nunca tuvo oportunidad de buscar dichas reliquias, reveló su existencia a los caballeros de la muerte.

LAS CENIZAS DE QUEL'THALAS

A hora que la piedra rúnica había sido desmantelada, los caballeros de la muerte y demás hechiceros de la Horda recuperaron sus poderes. Las tropas de Orgrim se aproximaban a la capital de Quel'Thalas, la Ciudad de Silvermoon, destruyendo asentamientos y asesinando elfos a su paso.

El rey Anasterian recurrió a sus mejores generales para contener el avance de la Horda. Los magi elfos y los forestales se dispersaron por todo Quel'Thalas para hacer frente a los soldados de Orgrim, pero no resistieron demasiado. Turalyon y Alleria no tardaron en llegar con la mitad del ejército de la Alianza.

Mientras Turalyon organizaba a sus soldados y lanzaba los primeros ataques contra la Horda, Alleria se reunía con Anasterian en la Ciudad de Silvermoon. Aunque la forestal imploró al rey que se uniera a la Alianza, no necesitaba que lo convencieran. Anasterian estaba furioso por el ataque de la Horda. Los elfos no conocían una cifra de muertos tan alta desde los días de las antiguas Guerras Trols. Nadie había osado atacar sus tierras desde entonces, cuando los humanos y los elfos se unieron para salvar sus respectivos reinos del olvido. La historia debía repetirse.

La Alianza contaría con el apoyo absoluto de Quel'Thalas.

Aunque la Alianza y los elfos ahora compartían un mismo propósito, cualquier esperanza de una victoria rápida se desvaneció como el humo. Los dragones rojos asomaban por el horizonte.

Tras meses de duro trabajo, las monturas de los orcos Dragonmaw por fin estaban listas para el combate. Docenas de monstruosos dragones sobrevolaron Quel'Thalas. Los jinetes de grifo, que jamás habían combatido contra dragones, tuvieron que retirarse. Los orcos y sus monturas se lanzaban sobre los ejércitos de la Alianza y los bañaban en ardientes llamas. Una tormenta de fuego envolvió los bosques de Quel'Thalas. El humo oscureció el sol.

Los dragones no disfrutaban con la destrucción. Al contrario. Muchos de ellos lloraban mientras masacraban a los elfos y destruían sus bosques.

La rugiente tormenta de fuego obligó a la mayoría de defensores elfos a retirarse al interior de la Ciudad de Silvermoon. El pueblo del rey Anasterian carecía de las armas

físicas para evitar que la Horda y sus dragones invadieran su capital, pero disponían de otros métodos.

Los hechiceros elfos invocaron un gigantesco escudo alrededor de la Ciudad de Silvermoon. Esta barrera extraía su poder de la Fuente del Sol, el manantial mágico que constituía el núcleo de la cultura de Quel'Thalas. Durante miles de años, los elfos emplearon su energía para erigir sus reinos y protegerlos de los intrusos.

La Horda se estrelló una y otra vez contra el escudo, pero la barrera se negaba a ceder. Ni siquiera el fuego místico de los dragones lograba penetrarla.

A Orgrim se le terminaba la paciencia. La destrucción de la capital élfica nunca fue una prioridad para él. Lordaeron era más importante. Aunque aún le faltaba cumplir su pacto con los Amani, Quel'Thalas le había proporcionado numerosas ventajas: los poderosos magi ogros ahora servían a la Horda; el clan Dragonmaw por fin aportaba el grueso de sus criaturas aladas al combate; y además, Quel'Thalas tardaría años en recuperarse de la terrible incursión de la Horda.

Orgrim dio comienzo a la siguiente fase de su campaña. Necesitaba una ruta que conectara Quel'Thalas con Lordaeron. Una ruta que cogiera por sorpresa a la Alianza.

LA TRAICIÓN DE ALTERAC

El asalto a la Ciudad de Silvermoon había fracasado. Orgrim retiró sus tropas y ordenó marchar hacia el oeste. Ansioso por retomar la invasión de la capital de Lordaeron, el jefe de guerra disponía finalmente de un paso hasta la fortaleza.

Los caminos y valles que separaban Quel'Thalas de Lordaeron eran fácilmente transitables, pero también estaban fuertemente fortificados. Orgrim optó por conducir sus ejércitos hacia las escarpadas Montañas de Alterac, situadas al sur de la capital de Lordaeron. Así obtendría el elemento sorpresa.

No todos los aliados de Doomhammer estaban de acuerdo con su plan. Zul'jin y los Amani, por de pronto, rechazaron la orden de retirada. Su odio por los elfos era tal que se negaban a abandonar el asedio a Silvermoon. Zul'jin juró que solo atacaría Lordaeron cuando Quel'Thalas ardiera hasta los cimientos y la cabeza ensangrentada del rey Anasterian reposara en sus manos.

La testarudez de Zul'jin enfurecía a Doomhammer. El jefe de guerra necesitaba a los Amani para guiar a sus hombres por un mundo que no era el suyo. La pérdida de los trolls en este momento crucial podía precipitar el fin de la Horda.

Gul'dan sintió la preocupación de Orgrim y decidió aprovechar el momento para librarse del yugo del jefe de guerra. El brujo convenció a Orgrim y a Zul'jin de que el clan Stormreaver había descubierto la forma de destruir la barrera que rodeaba la Ciudad de Silvermoon, pero necesitaría unos días. Si el plan de los Stormreaver surtía efecto, la ciudad caería sin remedio. De este modo, los trolls saciarían su sed de sangre y podrían reunirse luego con la Horda.

Doomhammer no deseaba destinar más tropas a Quel'Thalas, pero Gul'dan le convenció de la necesidad. Los ejércitos de la Alianza estaban divididos, con la mitad de sus tropas en Quel'Thalas y la otra mitad atrapadas en los combates de Trabalomas. La capital de Lordaeron era presa fácil; Doomhammer no desaprovecharía la oportunidad.

Doomhammer ordenó a Gul'dan y a los Stormreaver que destruyeran la barrera, pero al mismo tiempo desplegó a los Dragonmaw en Quel'Thalas para vigilar al brujo. Si la barrera no caía en tres días, debían obligar a Gul'dan y a sus seguidores a continuar hacia el oeste.

Y si Gul'dan era lo bastante insensato como para desobedecer, Doomhammer dio permiso a los Dragonmaw para servir al brujo como desayuno a sus bestias de guerra.

Orgrim condujo a sus tropas hacia el oeste con numerosas dudas en su mente. Desde que desembarcaron en las Laderas de Trabalomas, nada parecía salir bien. Pero así es la guerra, como bien sabía Doomhammer. Aquellos que se adaptan acarician la victoria mientras los inmovilistas son pasto de la derrota.

Cuando la Horda penetró en las montañas, la fortuna sonrió a Doomhammer. El rey de Alterac, Perenolde, aguardaba a los orcos... con una oferta de paz.

Desde los inicios de la Segunda Guerra, Perenolde estaba convencido de que los orcos eran imparables y prefería no combatir contra ellos. La aparición de los caballeros de la muerte, los dragones rojos y los magi ogro no hizo sino incrementar su incertidumbre.

La llegada de la Horda a las Montañas de Alterac empujó a Perenolde a la traición. En vez de enfrentarse a sus enemigos, el rey optó por negociar. Perenolde quería sobrevivir. El rey se reunió con la Horda para transmitirles un mensaje muy claro: si la Horda no asaltaba Alterac, les concedería paso franco por las montañas.

Orgrim aceptó gustoso la oferta y Perenolde le reveló los emplazamientos de las posiciones defensivas de las montañas. De noche y de día, la Horda marchó por los pasos desprotegidos de Alterac. Cuando llegaron por fin a los Claros de Tirisfal, Orgrim no

concedió ni un segundo de descanso a sus hombres y los lanzó de inmediato contra los muros de la Ciudad Capital.

THE SECOND WAR



EL ASEDIO A LA CIUDAD CAPITAL

Turalyon y sus aliados sospechaban que tarde o temprano la Horda pivotaría hacia el oeste para atacar la capital de Lordaeron. Sus temores se confirmaron cuando Orgrim retiró a la mayoría de sus tropas de Quel'Thalas.

A pesar de que ciertos contingentes de la Horda continuaban en Quel'Thalas, Turalyon encaminó rápidamente el grueso de su ejército hacia el oeste. La mitad de las tropas de la Alianza continuaban atrapadas en las Tierras del Interior, por lo que la defensa de la Ciudad Capital dependía de él. Turalyon se veía capaz de alcanzar la ciudad antes que Orgrim, pues las defensas y fortificaciones de las Montañas de Alterac ralentizarían notablemente el avance de la Horda.

Pero entonces, la noticia de la traición de Perenolde cayó como un mazazo sobre las dispersas tropas de la Alianza. Nadie podía creerlo. ¿Cómo podía un humano jurar lealtad a la sanguinaria Horda?

No obstante, las noticias eran ciertas y sus implicaciones, catastróficas. En otras circunstancias, Orgrim habría tardado meses en atravesar las fortificadas Montañas de Alterac. Pero ahora que disponía de paso franco, la Horda amenazaba la capital de Lordaeron.

Turalyon temía que la ciudad cayera incluso antes de que tuviera oportunidad de salvarla, pero Lordaeron no estaba precisamente indefensa. El rey Terenas continuaba al mando de la fortaleza y, aunque no se trataba de un guerrero, poseía un gran carisma y una astucia incontestable. Al mismo tiempo que las catapultas de la Horda empezaban su bombardeo contra la ciudad, Terenas lanzó una valerosa arenga a sus ciudadanos para convencerlos de que esta batalla decidiría la guerra. El futuro de la humanidad y de la Alianza reposaba sobre sus hombros. El propio Terenas juró morir en combate si los habitantes de Lordaeron aguantaban hasta la llegada de los refuerzos. En contra de los designios de sus consejeros, el rey ocupó su lugar en la muralla dispuesto a dirigir las defensas de la ciudad.

Orgrim admiraba la tenacidad de Lordaeron. Los humanos y su rey combatían con una ferocidad pareja a la de los orcos. Sin embargo, no aguantarían mucho. Cada día, los orcos avanzaban un paso más. Cada día, las catapultas derribaban nuevas secciones del muro de la fortaleza.

En cuanto los rezagados de la Horda llegaran desde Quel'Thalas, la ciudad caería. La pregunta era cuando llegarían. Los clanes Dragonmaw, Stormreaver y Martillo Crepuscular se retrasaban y no daban señales de su paradero.

Algo no iba bien. Doomhammer podía sentirlo. Su desconcierto se incrementó cuando Turalyon y su ejército se aproximaron desde el este. Los orcos se vieron obligados a lidiar con el ejército de la Alianza, lo que permitió a los defensores de la ciudad descansar un poco.

Doomhammer no temía a Turalyon... pero maldecía las implicaciones de su aparición. Los demás ejércitos de la Alianza se encaminaban hacia la capital. La Horda necesitaba penetrar cuanto antes en la fortaleza. Aunque Orgrim disponía de los caballeros de la muerte, sin los soldados de Quel'Thalas jamás obtendría la victoria.

Sin embargo, dichos soldados nunca llegarían. Solo los Dragonmaw acudieron a la llamada de su jefe de guerra, pero traían terribles noticias. Gul'dan había traicionado a la Horda. Junto a los clanes Stormreaver y Martillo Crepuscular, el brujo pretendía tomar la flota orca anclada en las Laderas de Trabalomas. Las malas noticias, además, nunca vienen solas: la Alianza había descubierto la traición del rey Perenolde y ahora bloqueaba los pasos abiertos de las Montañas Alterac. Orgrim no podía solicitar refuerzos de las Tierras del Interior.

En aquel momento, Doomhammer supo que la guerra estaba perdida. Aunque sus tropas tomaran la capital, no resistirán contra el grueso del ejército de la Alianza.

La furia recorría las venas del jefe de guerra. La victoria estaba tan cerca. Ahora, sin embargo, la Horda se enfrentaba a la aniquilación.

Orgrim ordenó a sus tropas abandonar el asedio y retirarse de vuelta a Khaz Modan. Un mensajero Dragonmaw partió hacia las Tierras del Interior para comunicar las mismas instrucciones a las tropas allí estacionadas. Las esperanzas de la Horda residían en su capacidad para reagruparse, aunque Orgrim se aferraba a un clavo ardiendo.

El jefe de guerra ordenó a los jinetes de dragón cubrir la retirada de la Horda y retrasar a las tropas de la Alianza. También envió al clan Black Tooth Grin tras Gul'dan. Orgrim le perdonó la vida al brujo en el pasado; no estaba dispuesto a cometer el mismo error.

EN BUSCA DE LA DIVINIDAD

Pocos días después de que Doomhammer marchara hacia la capital de Lordaeron, Gul'dan reunió a sus aliados y les reveló su intención de usurpar el poder de la Tumba de Sargeras. Gul'dan prometió a todo aquel que osara seguirle poder y riquezas superiores a las que jamás obtendrían si continuaban con la estúpida guerra de la Horda. La enorme mayoría de los clanes Stormreaver y Martillo Crepuscular juraron lealtad al brujo. Sin embargo, no todos los soldados de la Horda que permanecían en Quel'Thalas aceptaron su propuesta.

Los trolls Amani no tenían interés alguno en las promesas de Gul'dan; preferían continuar con el asedio a la capital de los elfos. Los Dragonmaw también desafiaron al brujo e incluso trataron de interponerse en su camino. No obstante, al final ningún bando se lanzó al ataque. El riesgo de destrucción mutua era demasiado grande.

Los Dragonmaw partieron hacia el oeste para reunirse con el grueso de la Horda e informar a Orgrim de los acontecimientos. Mientras, Gul'dan y sus seguidores emprendieron el camino hacia el sur. A pesar de encontrar cierta resistencia ocasional por parte de los humanos, no se detenían por nada. Nada más llegar a las Laderas de Trabalomas, los renegados abordaron parte de la flota de la Horda y pusieron rumbo oeste.

Gul'dan desconocía que los Black Tooth Grin le pisaban los talones. El clan abordó los barcos restantes y se lanzó a la persecución por mar. Pero los Black Tooth Grin no eran la única amenaza a la que se enfrentaba Gul'dan. Ni mucho menos. Kil'jaeden pronto supo de la insensata traición de Gul'dan. Fue toda una sorpresa, pues el brujo había logrado ocultar sus intenciones incluso a ojos del señor demoníaco. Kil'jaeden se dispuso a aniquilar a su traicionero siervo por malograr la que debía ser una gran victoria para la Legión.

Pero Sargeras en persona ordenó a Kil'jaeden que refrenara su mano, pero no por piedad. No, Sargeras quería castigar al brujo a su manera. Si Gul'dan quería poder, el soberano de la Legión le conduciría hasta la Tumba de Sargeras. Le permitiría probar un atisbo de su más ansiado deseo. Le permitiría saborear lo que podría haber sido suyo. Y entonces, Sargeras se lo arrebataría todo de golpe del mismo modo que Gul'dan había desposeído a la Horda de sus aspiraciones de victoria.

LA TUMBA DE SARGERAS

Basándose en la información que extrajo de la mente de Medivh, Gul'dan trazó una ruta hasta la Tumba de Sargeras. El viaje fue largo y terriblemente arduo. Gigantescas olas propulsadas por terribles tormentas amenazaban con hundir la flota de Gul'dan, como si la propia naturaleza se ofendiera ante los propósitos del brujo. A medida que Gul'dan se acercaba a la Tumba, sentía las energías divinas que emanaban de su interior. La promesa de tamaño poder consumía sus pensamientos. La divinidad se encontraba al alcance de su mano.

La Tumba de Sargeras descansaba en el fondo del mar, por lo que Gul'dan necesitaba a sus aliados para devolverla a la superficie. Mediante un elaborado ritual, el brujo combinó los poderes mágicos de sus seguidores en un gigantesco hechizo. Los cielos se oscurecieron de repente. Los vientos despertaron la furia del mar. Poco a poco, la tumba se alzó de las profundidades.

Una isla rocosa rompió el rugiente océano. En su centro reposaba la gigantesca Tumba de Sargeras, una imponente torre que dominaba el peñasco recubierto de moluscos.

Poco después del resurgimiento de la Tumba de Sargeras, el clan Black Tooth Grin apareció en el horizonte. Gul'dan era consciente de que sus perseguidores derrotarían fácilmente a sus súbditos, pero si tomaba posesión del poder de la tumba, el brujo sobreviviría. Gul'dan desconocía la naturaleza de los poderes que aguardaban en el interior de la torre, pero apenas tenía tiempo de prepararse. Tras ordenar a Cho'gall y a los Marrillo Crepuscular que resistieran contra los Black Tooth Grin, Gul'dan penetró en la torre acompañado por su clan, los Stormreaver. El brujo y sus seguidores se adentraron en los sombríos pasillos de la tumba, pero entonces descubrieron que no estaban solos...

Tiempo atrás, cuando Aegwynn sepultó al avatar de Sargeras en la tumba, también encerró a algunos de sus seguidores demoníacos en la torre, la mayoría de los cuales habían muerto o agonizaban. La Guardiana creía que los sellos encantados de la tumba los contendrían, y tenía razón: los demonios jamás habrían podido escapar sin ayuda. Sin embargo, con el paso de los milenios, algunos demonios se alimentaron del remanente de poder del avatar hasta recuperar el poder necesario para recorrer la tumba.

Siguiendo órdenes de Sargeras, las criaturas emergieron de las sombras y despedazaron a los orcos para seguidamente volver su ira contra el brujo. Los demonios despellejaron vivo al brujo y le arrancaron la carne y los músculos de los huesos.

Durante un instante, sus gritos de agonía retumbaron en toda la tumba. Luego se hizo el silencio.

Solo unos pocos Stormreaver sobrevivieron al enfrentamiento contra los demonios. Los orcos que huyeron se llevaron la cabeza de Gul'dan, creyendo que contendrá un gran poder.

Fuera de la tumba, el clan Martillo Crepuscular combatía por sus vidas. Liderados por Dal'rend y Maim Blackhand, los orcos del clan Black Tooth Grin masacraron a los traidores. Sus cuerpos se pudrirán a la sombra de la tumba.

Cho'gall sufrió graves heridas durante la contienda, pero logró sobrevivir gracias a sus seguidores. Unos pocos orcos del clan Martillo Crepuscular subieron al malherido ogro a bordo de un bajel y levaron anclas. Los vientos arrastraron el barco hacia el oeste, directo a aguas inexploradas.

La venganza estaba servida. Los orcos Black Tooth Grin regresaron a sus barcos y pusieron rumbo este. Llevaban la calavera de Gul'dan como prueba de su victoria tras arrebatársela a uno de los seguidores del brujo.

El orco que condenó a su raza a la esclavitud demoníaca había muerto.



Seed

LA LIBERACIÓN DE KHAZ MODAN

Lejos de la Tumba de Sargeras, la Horda continuaba su desesperada retirada hacia Khaz Modan. El ejército orco de las Tierras del Interior avanzó con dificultad hacia el Puente Thandol mientras rechazaban los constantes ataques de las tropas de Lothar. Orgrim y la otra mitad del ejército les seguían de cerca. Lothar y Turalyon no tardaron en encontrarse y reunir sus ejércitos para perseguir a la Horda.

La flota de la Horda había desaparecido. Orgrim no tenía otra opción que huir a pie. Las largas semanas de dura marcha y las escaramuzas contra la Alianza pesaban sobre los hombros de los orcos. Al poco, Orgrim y el resto de su ejército alcanzaban Khaz Modan de camino a los Humedales para seguidamente adentrarse en las zonas más frías y montañosas de la región.

Orgrim ansiaba noticias, por lo que envió a los jinetes de dragón en busca de los Black Tooth Grin, y localizaron a los orcos en pleno mar en su regreso a Khaz Modan. Los Black Tooth Grin informaron a los jinetes de la muerte de Gul'dan, y Orgrim recibió el mensaje con gran regocijo. Al menos el brujo traidor no volvería a manipular a los orcos. Lo único que Doomhammer lamentaba era no haberlo matado él mismo.

Sin embargo, la satisfacción por la muerte de Gul'dan se desvaneció cuando, tras efectuar un recuento de tropas, Orgrim descubrió que la guerra se había cobrado las vidas de casi la mitad de su ejército. Y mientras los Black Tooth Grin continuaran en el mar, carecía de flota. La Horda jamás obtendría la victoria en este estado. Ni siquiera resistirían en Khaz Modan, sobre todo si los enanos y los gnomos se unían a la batalla.

Orgrim envió un mensajero de vuelta a Draenor en busca de refuerzos. Ya no importaba el estado de los sanguinarios clanes que aún permanecían en el otro mundo: los necesitaba ahora. Seguidamente, ordenó a sus soldados reagruparse en la Cumbre de Blackrock, donde aguardarían a los refuerzos.

La Cumbre de Blackrock se encontraba en las profundidades del territorio controlado por la Horda. Si la Alianza decidía perseguirlos, Doomhammer les haría pagar por cada metro que tomaran. El cabecilla Kilrogg y sus Bleeding Hollow, que durante toda la Segunda Guerra mantuvieron a los enanos y a los gnomos confinados en sus ciudades-montaña, permanecerían en Khaz Modan con una nueva misión, quizá la más importante de sus vidas: evitar que la Alianza cargara contra la retaguardia de la Horda.

Doomhammer reunió al cabecilla Zuluhed y a todos los guerreros del clan Dragonmaw que aún podían combatir. Los jinetes de dragón continuaban dispersos por todo Lordaeron, pero su enorme valía para la Horda desaconsejaba abandonarlos. El jefe de guerra ordenó a Nekros congregarse a las bestias de guerra restantes en Grim Batol. Entonces, debían trasladarse junto a Alexstrasza y el resto de sus recursos a la Cumbre de Blackrock. Orgrim también le ordenó enviar a algunos jinetes de dragón en busca del clan Black Tooth Grin para informarles del nuevo punto de reunión de la Horda y proteger los barcos de los ataques de la flota de la Alianza.

Lothar sabía que la Horda estaba herida. Solo necesitaba un golpe certero para destruir el ejército orco de una vez por todas. El agotamiento planeaba sobre los soldados de la Alianza tras meses de combates, pero Lothar los impulsó a seguir. Era su oportunidad de acabar la guerra.

El rápido avance de la Alianza hacia el sur jamás habría sido posible sin Turalyon y los demás paladines. Los guerreros sagrados trabajaban noche y día curando a los heridos y llenando sus corazones de valor y determinación. Los soldados de la Alianza no tardaron en adentrarse en Khaz Modan, donde despacharon fácilmente a los Bleeding Hollow. Al mando de numerosas partidas de caza, los paladines expulsaron a los orcos de la región.

La derrota de los Bleeding Hollow supuso además la liberación de Ironforge y Gnomeregan. Los enanos Bronzebeard y los gnomos emergieron exultantes de sus montañosas fortalezas con ansias de venganza.

Ambas civilizaciones juraron lealtad a la Alianza. Prestarían sus martillos, sus hachas y su tecnología a la guerra contra los orcos.

Por primera vez en toda la guerra, casi todas las razas nobles de los Reinos del Este estaban unidas.

LA BATALLA DE CATACRESTA

Mientras continuaba su travesía por mar al noroeste de Khaz Modan, el clan Black Tooth Grin recibieron las órdenes de retirada a la Cumbre de Blackrock de manos de los jinetes de dragón enviados por Nekros. Dal'rend y Maim pusieron rumbo a Stormwind, que aún continuaba bajo control de la Horda. Desde allí, los orcos marcharían hasta la Cumbre de Blackrock. Sin embargo, si Dal'rend y Maim esperaban hallar un camino sencillo hacia el sur, se equivocaban.

El almirante Valiente patrullaba las aguas sin cesar. Cerca de la isla de Catacresta, la flota de la Alianza interceptó el avance de los barcos de la Horda. Tal y como sucedió en la batalla de Zul'Dare, Valiente rodeó a sus enemigos y los bombardeó con fuego de cañón. Y, al igual que la batalla anterior, la Horda contaba con dragones en su bando. Las bestias cargaron en picado desde los cielos descargando sus ardientes llamaradas sobre los barcos de la Alianza.

Esta vez, sin embargo, Valiente no ordenó la retirada. Los jinetes de grifo de los Wildhammer acababan de sumarse a la batalla. Tras la amarga derrota contra los dragones en Quel'Thalas, los enanos había desarrollado nuevas tácticas. Los jinetes aprovecharon la agilidad y movilidad de sus monturas para confundir a los dragones y alejarlos de los barcos de la Alianza. El relámpago de los martillos de tormenta y el fuego de los dragones iluminaron el cielo, mientras los cañones teñían las aguas de rojo.

El barco de Dal'rend y Maim escapó de la batalla junto a unos pocos navíos más, pero la mayor parte de la flota de la Horda yacería por siempre en el fondo del océano, gentileza del almirante Valiente. Al mismo tiempo, y tras verse superados por la ira de los indomables jinetes de grifo, los jinetes de dragón se dispersaron en todas las direcciones.

La Alianza había obtenido una victoria naval decisiva que acabó con la flota de la Horda, pero a cambio de un alto coste. Muchos bajeles de Valiente sucumbieron al fuego de los dragones rojos, llevándose con ellos las vidas de numerosos marineros, entre ellos el hijo del almirante. Valiente jamás olvidaría la muerte de su hijo. El odio hacia los orcos se apoderó del almirante como una herida abierta hasta el día de su muerte.

EL ASEDIO A LA CUMBRE BLACKROCK

Desde la Cumbre de Blackrock, Doomhammer avistaba el avance del ejército de la Alianza. Los humanos se adentraban en las Estepas Ardientes como una serpiente dorada y plateada. Miles de soldados de la Alianza se desplegaron alrededor de la fortaleza de la Horda para dar comienzo a un implacable asedio.

Los portones de la fortaleza aguantarían, pero no durante mucho tiempo. Los jinetes de dragón de Grim Batol continuaban desaparecidos, al igual que los Black Tooth Grin y los refuerzos de Draenor. No llegarían a tiempo. La desesperación anidó en el corazón de Doomhammer, pero la aplastó apenas asomaba la cabeza. El jefe de guerra jamás se rendiría. Ni ahora, ni nunca. No combatía en esta guerra por la gloria. Ni siquiera combatía por él. Combatía por el honor y la supervivencia de su raza. Doomhammer tenía dos

opciones, las mismas de siempre: encontrar un hogar en Azeroth o regresar a Draenor para morir.

LA DERROTA DE LOS AMANI

Mientras la Alianza asediaba la Cumbre de Blackrock, el rey Anasterian y sus tropas expulsaron a los trolls de Quel'Thalas. Los elfos reconquistaron su tierra natal tras numerosas y dolorosas batallas. En los años venideros, Anasterian retiró a su pueblo de la Alianza, acusándola de abandonar a los altos elfos en su momento de mayor desesperación. No todos los elfos compartían dicha opinión, pero sí la mayoría.

Si su destino era morir, moriría en combate honorable. Ni el hambre ni la enfermedad acabarían con él.

En la fortaleza de la Cumbre de Blackrock, Doomhammer exaltó la sed de sangre de la Horda, llamándolos a una nueva carga, a una última batalla por su destino. Eran la imparable Horda. Derrotaron a los draenei. Conquistaron Stormwind. Azeroth les pertenecía y la Alianza no se interpondría en su camino.

Mientras las máquinas de guerra de la Alianza iniciaban su bombardeo contra la ciudadela, los portones de metal se abrieron de repente para dejar paso a miles de orcos aullantes.

El propio Orgrim encabezaba el ataque de la Horda. El jefe de guerra sabía que jamás derrotaría a la Alianza por la fuerza, por lo que trató de abrirse camino rápidamente hacia Lothar. En los últimos años, Doomhammer había aprendido mucho sobre la cultura de los humanos. Al igual que los orcos, los humanos idealizaban y adoraban a sus líderes. Matar a un cabecilla en combate suponía a menudo un golpe mortal para la moral de todo su clan. Doomhammer esperaba que la muerte de Lothar tuviera el mismo efecto sobre la Alianza.

La carga suicida de la Horda sorprendió a la Alianza. Doomhammer atravesó las filas de los humanos y cargó contra Lothar. El comandante supremo no huyó, sino que se enfrentó a Doomhammer en combate singular, como cualquier guerrero de honor.

El silencio se apoderó de los soldados que rodeaban a Lothar y a Doomhammer. El entrecocar de la espada contra el marrillo resonaba por todas las Estepas Ardientes.

Ningún combatiente cedía terreno. Al menos al principio. Sin embargo, Orgrim era más fuerte que su oponente. El cabecilla quebró la espada magna de Lothar con un certero balanceó, lo que provocó que el comandante de la Alianza cayera de rodillas.

Con su siguiente golpe, el inmisericorde Doomhammer aplastó el cráneo de Lothar. La victoria de su líder sobre el comandante enemigo llenó de valor a los orcos, que redoblaron su ataque. La arriesgada táctica de Orgrim había surtido efecto. Podía ver la desesperación en los apenados ojos de sus enemigos. El desánimo plagaba las filas de la Alianza. Muchos humanos perdieron de golpe las ganas de luchar.

Sin embargo, Turalyon no se rindió a la pena y a la desesperación. Dichos sentimientos no tenían utilidad. No devolverían la vida a Lothar. No vengarían la muerte de su amigo.

El joven paladín liberó sus poderes sagrados. La Luz que emanaba de su cuerpo cegó a cuantos le rodeaban, incluido a Orgrim. La batalla se interrumpió durante un instante, que el paladín aprovechó para tomar la espada rota de Lothar y dejar inconsciente al cabecilla con un certero golpe. Entonces, conminó a sus aliados a vencer en su hora más oscura, como Lothar habría hecho. La Alianza había superado numerosas pruebas, pero su comandante jamás vaciló ante el peligro. Los lideró con sabiduría y valor. Eran más que soldados para Lothar. Eran sus amigos. Eran su familia. Suyo era el deber de cumplir con el sueño de Lothar y librar Azeroth de la Horda.

No era tiempo para la incertidumbre. No ahora, con la victoria al alcance de la mano. La humanidad debía luchar. Por la Alianza. Por Lothar.

La esperanza resplandeció con fuerza en el corazón de cuanto soldado escuchó aquel día a Turalyon. Con un último grito de batalla, el paladín arengó a sus camaradas. La Alianza cargó contra la Horda con tal fuerza que el ejército orco cedió antes su imparable avance. Algunos orcos huyeron hacia el norte, el este o el oeste. Otros corrieron hacia el sur en busca del Portal Oscuro. Unos pocos continuaron combatiendo en la Cumbre de Blackrock, ansiosos por encontrar la muerte en combate.

Pero no la encontrarían. Turalyon y sus paladines derrotaron fácilmente a estos soldados, pero no los ejecutaron. En vez de eso, los encadenaron junto a su jefe de guerra.

LA DESTRUCCIÓN DEL PORTAL OSCURO

Parte de los soldados de la Horda que escaparon de la Alianza se dirigieron hacia el Portal Oscuro siguiendo a Teron Gorefiend y sus caballeros de la muerte. Su única oportunidad de supervivencia residía en regresar a la seguridad de su mundo natal.

Turalyon y la Alianza los persiguieron como sabuesos con el recuerdo de la muerte de Lothar aún fresco en sus mentes. Ansiaban venganza, cierto, pero de momento se contentaban con seguir a la Horda. Los humanos sabían muy poco sobre el portal y su localización exacta, pero Turalyon tenía la esperanza de que los orcos le condujeran hasta el puente entre los mundos. Y no se equivocaba.

La Alianza cargó contra la Horda a los pies del Portal Oscuro, en la Ciénaga Negra. La batalla consiguiente fue una de las más desesperadas y brutales de la Segunda Guerra. Gorefiend y sus caballeros de la muerte invocaron toda la furia y el horror de sus artes nigrománticas. No era suficiente para derrotar a los ejércitos de Turalyon, pero al menos permitieron que la Horda escapara por el portal.

Turalyon no ordenó perseguir a los orcos. Sus soldados estaban agotados y desconocían los horrores que aguardaban al otro lado. Solo quedaba una última tarea por completar: destruir el Portal Oscuro para evitar que la Horda regresara jamás.

Para ello, Turalyon recurrió a Khadgar y los demás magi. Los hechiceros rodearon el amenazante portal y, bajo la batuta de Khadgar, conjuraron un hechizo que deshizo una a una las etéreas hebras que mantenían unido el vórtice hasta que se colapsó sobre sí mismo. La descarga de energía resultante destrozó el marco de piedra del portal con una cegadora explosión de luz arcana.

El Portal Oscuro, que tanto dolor había traído a Azeroth, yacía convertido en polvo. Un rugido de aprobación emergió de las filas de la Alianza. Tras tantas batallas, tras ver morir a tantos compañeros y seres queridos, los exultantes soldados cayeron de rodillas. Muchos derramaron lágrimas de pura alegría.

La guerra había terminado.

La Alianza se alzaba victoriosa.

LA DESINTEGRACIÓN DE LA HORDA

7 AÑOS DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

La Horda había perdido.

Estas eran las noticias que Teron Gorefiend y sus seguidores llevaron de vuelta a Draenor. Y lo peor, el camino de vuelta a Azeroth se había desmoronado. Cuando Khadgar destruyó el Portal Oscuro de Azeroth, la descarga de energía arcana también se dejó sentir en el mundo de los orcos, y el portal de Draenor explotó en una explosión de cegadora magia. El marco físico del portal se derrumbó al instante. No había forma de escapar del moribundo mundo de la Horda. Tras tanto derramamiento de sangre, los orcos no habían conseguido nada. Apenas tenían comida y ningún enemigo al que combatir. Solo les quedaba una muerte lenta y agónica.

Algunos de los clanes más poderosos permanecían todavía en Draenor. Como ya sucedió antes de la Primera Guerra, la sed de sangre los había consumido. Cada vez quedaban menos, pero continuaban siendo esclavos de su ira. La derrota de la Horda en Azeroth no hizo sino incrementar su furia.

La Horda se consumiría a sí misma. Era solo cuestión de tiempo.

Los remanentes de la Horda que continuaban en Azeroth, sin embargo, tuvieron mejor suerte. Kilrogg y sus Bleeding Hollow no llegaron a tiempo a la Cumbre de Blackrock para ayudar a las tropas de Doomhammer, pero fueron testigos de la batalla durante la que algunos soldados de la Horda atravesaban el Portal Oscuro. Kilrogg deseaba regresar a Draenor, pero el ejército de la Alianza le cortaba el paso. El cabecilla prefirió no arriesgar con una carga suicida y retiró a sus Bleeding Hollow. Los orcos desaparecieron entre la espesura al norte de la puerta, desde donde planearían su siguiente movimiento.

Al igual que los Bleeding Hollow, los Dragonmaw de Grim Batol llegaron tarde para ayudar a Doomhammer. Tras el triunfo de la Alianza, los orcos se retiraron de vuelta a su bastión y se encerraron en la antigua fortaleza, donde continuaron criando y domando a sus dragones rojos. Si la Alianza descubría algún día su presencia, al menos los Dragonmaw podrían defenderse.

Dal'rend, Maim y el resto de supervivientes del clan Black Tooth Grin también continuaban con vida. Estos orcos llegaron a la Cumbre de Blackrock cuando la Horda ya había sido derrotada. El clan se reunió con otros supervivientes —pertenecientes en su

mayoría al clan Blackrock— y esperó a que la Alianza retirara sus tropas de la región. Con el camino despejado, los orcos regresaron a la Cumbre de Blackrock y tomaron el control de la fortaleza.

Dal'rend y Maim culpaban a Doomhammer de la derrota de la Horda, pues detestaban al jefe de guerra desde que mató a Blackhand en la mak'gora. Los hermanos se planteaban reformar la Horda a su manera, pero necesitarían tiempo. Poco a poco, establecieron contacto con otros grupos de supervivientes para tratar de sumarlos a sus tropas. Kilrogg los ignoró. El cabecilla Bleeding Hollow conocía su destino, y este no residía en la "falsa" Horda de Dal'rend y Maim. Por otra parte, los Dragonmaw sí prestaron su apoyo a los orcos de la Cumbre de Blackrock. Incluso se ofrecieron a ceder sus dragones esclavizados a Dal'rend y a Maim si algún día los necesitaban.

Otros miembros de la Horda se dispersaron por la espesura. Algunos viajaban en manadas. Otros iban solos. Uno de los supervivientes solitarios era Eitrigg, el antiguo cuidador de Garona. Tras la derrota, el orco recordó las palabras de la semiorca sobre las fuerzas oscuras que manipulaban a los orcos. Eitrigg empezó a creer en las afirmaciones de Garona y pronto su inquebrantable lealtad hacia la Horda se desvaneció. Las promesas de Gul'dan, el "benefactor" Kil'jaeden, el Portal Oscuro... Nada era lo que parecía. La Horda nunca fue la salvación de los orcos, sino su condenación. Con el corazón repleto de ira y vergüenza, Eitrigg renegó de la Horda. Furioso, el orco se encaminó hacia el norte en busca de un lugar en el que pasar el resto de sus días.

Un lugar en el que morir en paz.

EL COSTE DE LA GUERRA

Al mismo tiempo que los remanentes de la Horda se esforzaban por sobrevivir, las celebraciones tomaron las ciudades de la Alianza. Humanos, enanos, gnomos y altos elfos disfrutaban del triunfo. Sin embargo, cuando el júbilo se extinguió, la cruda realidad se hizo evidente: el mundo jamás volvería a ser el mismo.

Los Reinos del Este habían pagado un alto precio por la guerra. Incontables pueblos y asentamientos yacían en ruinas tras el paso de la Horda. Los cadáveres atoraban los caminos y pasos de montaña desde las Laderas de Trabalomas hasta Quel'Thalas.

Para los supervivientes, la guerra no terminó con la destrucción del Portal Oscuro. Casi todos se veían aquejados por terribles pesadillas que les recordaban los horrores de la guerra. Muchos soldados perdieron a sus amigos. Algunos incluso habían perdido a sus

familias. Otros sobrevivieron a la guerra con terribles heridas y mutilaciones. Para los supervivientes, el camino a la sanación sería arduo; un combate más difícil que las batallas contra la Horda. Incluso Turalyon sentía un gran tormento en su interior. La muerte de Lothar, su mentor, pesaba como una losa sobre su corazón. La tentación de retraerse era grande, pero Turalyon no abandonaría a su pueblo. Había aceptado el puesto de comandante supremo de la Alianza y ahora miles de humanos dependían de su liderazgo y buen juicio.

Turalyon sabía que la clave para recuperar la normalidad residía en reconstruir los Reinos del Este. El paladín congregó a los líderes de la Alianza en Lordaeron y juntos acordaron colaborar para reconstruir las naciones más afectadas por la guerra. Debido a su traición, Alterac no fue invitado a la reunión. Los líderes humanos debían acordar una respuesta adecuada a las acciones del reino renegado, pero las discusiones al respecto se extendieron durante semanas.

La Alianza concedió especial importancia a la reconstrucción de Stormwind. El rey Terenas de Lordaeron juró prestar su ayuda al reino y apoyar el ascenso del príncipe Varian al trono de la ciudad. Para algunos, Stormwind constituía un poderoso símbolo del futuro de la humanidad. Si la ciudad podía renacer de sus cenizas, cualquier humano podría.

ALLERIA Y TURALYON

Los refugiados del reino recibieron las noticias de la reconstrucción de Stormwind con sentimientos enfrentados. Muchos se negaron a regresar a su devastado hogar. Stormwind era un recordatorio constante de cuanto habían perdido. Dichos refugiados preferían empezar una nueva vida en Lordaeron. Durante la Segunda Guerra, muchos miembros de la Alianza establecieron grandes amistades. A algunos, como Alleria y Turalyon, les unían lazos aún más profundos. Aunque provenían de mundos distintos, la elfa y el humano forjaron su vínculo en el fragor de la batalla. Con el paso de los meses, y a medida que descubrían más el uno del otro, su atracción creció. La guerra y sus consecuencias pondrían a prueba su relación, pero al final su amor prevaleció.

Sin embargo, otros refugiados regresaron a Stormwind, incluido el príncipe Varian Wrynn. Turalyon supervisó la repatriación de los ciudadanos del reino y abanderó la coronación de Varian como nuevo rey. Además, rodeó al joven rey de sabios consejeros y ministros que le ayudaran en su nuevo papel.

Mientras Turalyon continuaba ocupado en Stormwind, los demás paladines recorrían Lordaeron. La Orden de la Mano de Plata se fundó para combatir a la Horda, pero su propósito no concluyó con la destrucción del Portal Oscuro. Los paladines colaboraron con

la Iglesia de la Luz Sagrada para sanar las heridas de la Alianza. Curaron a los enfermos y ofrecieron refugio a los supervivientes que, tras la guerra, no podían cuidar de sí mismos.

LOS CAMPOS DE INTERNAMIENTO ORCOS

No todos los miembros de la Alianza optaron por dedicarse a la reconstrucción y a la sanación. El odio contra los orcos aun ardía en el corazón de muchos supervivientes. Alleria Windrunner había presenciado la muerte de muchos elfos durante la Segunda Guerra. Sedienta de venganza, la elfa pasaba sus días cazando a los orcos que escaparon a la captura. Era su forma de enfrentarse al dolor y a la pérdida provocados por la guerra.

Alleria no fue la única que salió a cazar orcos. Grupos de humanos, elfos, enanos y gnomos recorrían los Reinos del Este, buscando a los orcos hasta debajo de las piedras. Los cazadores de la Alianza capturaban a la mayoría de orcos que encontraban. Otros, sin embargo, los mataban sin piedad para vengar las muertes de sus seres queridos durante la guerra.

El destino de los orcos capturados protagonizó un polémico debate. Gilneas y Stromgarde abogaban por ejecutarlos, pero Lordaeron se oponía a pasarlos a cuchillo. La compasión era la prueba de que la Alianza era más civilizada y honorable que la Horda. En vez de ejecutar a los orcos, Lordaeron apostaba por encerrarlos en campos de internamiento financiados por los miembros de la Alianza.

El Kirin Tor de Dalaran se sumó a la propuesta de encarcelamiento. Tras la Primera Guerra, el Concilio de Tirisfal se había desvanecido. El Kirin Tor se encargaba ahora de los asuntos que antes recaían en la orden secreta, como por ejemplo investigar cualquier indicio de actividad demoníaca. Los magi de Dalaran deseaban estudiar a los orcos y su extraña magia, tanto por el mero conocimiento como por motivos estratégicos. El Kirin Tor argumentaba que una mayor comprensión de la naturaleza de los orcos les ayudaría a combatirlos si algún día regresaban.

Al final, los reinos de Alianza acordaron financiar la construcción de los campos de internamiento para orcos. Uno de los soldados más reputados de Stromgarde, Danath Trollbane, supervisaría la construcción y funcionamiento de las toscas prisiones. Si el orden reinaba en los campos, la Alianza los conservaría. De lo contrario, los líderes humanos reconsiderarían ejecutar a los orcos.

Los campos demostraron ser todo un éxito, pero su existencia suscitaba numerosos recelos. Gilneas opinaba que las prisiones eran una carga inútil para la Alianza. La reconstrucción de Stormwind supuso una fortuna y no deseaban gastar más dinero manteniendo con vida a sus enemigos.

En los años siguientes, el coste del mantenimiento de los campos se convirtió en un asunto de estado para Gilneas. Tanto que al final el reino decidió escindirse de la Alianza.

EL CASTILLO DE DURNHOLDE

Aunque Danath Trollbane supervisaba todos los campos, delegó el mando de cada uno de ellos en algunos veteranos de alto rango de la Segunda Guerra. Un campo cercano al Castillo de Durnholde —en las Laderas de Trabalomas— cayó en las manos de un respetado señor llamado Aedelas Blackmoore.

Durante la Primera Guerra, Blackmoore encontró al bebé orco Go'el y lo acogió en Durnholde. A espaldas del resto de la Alianza, Blackmoore educó al joven orco, al que llamó "Thrall".

En secreto, Blackmoore planeaba moldear a Thrall para convertirlo en un leal general capaz de liderar a los prisioneros orcos contra la Alianza. De este modo, Blackmoore aspiraba a usurparla corona de todos los reinos humanos.

EL CASTILLO DE NETHERGARDE

Lejos de allí, al sur, Khadgar investigaba el antiguo emplazamiento del Portal Oscuro. Khadgar acababa de asumir el preciado título de archimago por sus hazañas durante la Segunda Guerra, pero no perdió tiempo en celebraciones. El archimago sabía que la Horda aún continuaba siendo una amenaza.

La energía vil de la Horda corrompía gran parte de la tierra que rodeaba el Portal Oscuro, y la situación iba a peor. Aunque el portal había sido destruido, de algún modo la magia vil continuaba filtrándose a través de los mundos. Tras numerosos experimentos, Khadgar descubrió que este fenómeno se debía a la existencia de una tenue conexión remanente

entre Azeroth y Draenor. Una persistente falla dimensional continuaba afectando a la zona y transfiriendo energía vil desde el mundo de los orcos a Azeroth.

Khadgar intentó cerrar la falla, pero el vórtice se resistía. A menos que Khadgar y los magi contuvieran la energía vil, con el tiempo la ponzoñosa magia marchitaría toda la vida de los Reinos del Este.

Khadgar y los demás magi informaron de su descubrimiento a la Alianza. Además, el archimago advirtió a los líderes humanos que mientras la falla dimensional continuara abierta, siempre existía la posibilidad de otra invasión. Khadgar instó a las naciones humanas a financiar la construcción de una fortaleza, el Castillo de Nethergarde, destinada a vigilar la falla. Desde allí, Khadgar y los magi mantendrían controlada la energía vil.

Tras numerosas discusiones, Khadgar obtuvo los recursos que necesitaba. Poco a poco, el Castillo de Nethergarde se alzó sobre las colinas de una llanura situada en la mitad sur de la Ciénaga Negra. Desde la fortaleza en construcción, Khadgar analizaba el paisaje marchito y medía los niveles de energía vil.

El archimago pensaba a menudo en el mundo de los orcos. ¿Qué horrores habitaban en él? ¿Qué fue de los orcos que escaparon por el portal?

Unas preguntas que pronto recibirían respuesta



CAPÍTULO VI
**MÁS ALLÁ DEL
PORTAL OSCURO**

PETER LEE 16

CAPÍTULO VI

MÁS ALLÁ DEL

PORTAL OSCURO

EL RESURGIR DE LA

HORDA

8 AÑOS DESPUÉS DEL PORTAL OSCURO

Al finalizar la Segunda Guerra, los orcos de Draenor se vieron abocados a una dura existencia. Su mundo agonizaba. La energía vil continuaba expandiendo su ponzoña y extinguiendo poco a poco toda vida, animal y vegetal. La sed de sangre demoníaca que corría por sus venas no remitía; los constantes enfrentamientos entre orcos generaron una vorágine de caos que amenazaba con arrastrar a la raza entera al olvido. Los clanes Warsong y Shattered Hand en particular exudaban una sed de violencia inconmensurable.

La Horda se tambaleaba. Ner'zhul, el orco que por su ignorancia entregó a su pueblo a la Legión Ardiente, era lo más parecido a un líder que les quedaba. Cuando la Horda asaltó Azeroth, Gul'dan abandonó al anciano chamán en Draenor. Ner'zhul regresó a su hogar ancestral en el Valle Sombraluna pero, con el tiempo, los orcos acudieron a él en busca de liderazgo. El chamán, no obstante, rechazaba la carga del mando. Día y noche, funestas visiones plagaban su mente enferma con terribles paisajes recubiertos de esqueletos orcos. Ner'zhul incluso se tatuó una calavera en el rostro, la marca ancestral que señalaba a los aprendices fallidos de chamán como "muertos" para su pueblo.

Ner'zhul no tenía forma de salvar a los orcos. La Horda invadió Azeroth en un intento desesperado de escapar a una muerte lenta, pero la invasión había fracasado. Los orcos carecían de los recursos necesarios para repetir semejante empresa.

Pero Teron Gorefiend se negaba a rendirse. Aunque los planes de Gul'dan fracasaron estrepitosamente, la Horda había demostrado su increíble fortaleza. Quizá conquistar Azeroth fuera imposible, pero antes de morir, Gul'dan confió a sus caballeros de la muerte algunos de los secretos que extrajo de la mente de Medivh, incluida la existencia de

artefactos de gran poder repartidos por todo el mundo. Gorefiend tenía tres objetivos en mente. El primero era el Libro de Medivh, el poderoso tomo que contenía parte del considerable poder del Guardián junto al conocimiento necesario para combinar distintas clases de magia. El segundo era el Ojo de Dalaran, una reliquia del Kirin Tor concebida para concentrar y amplificar energía mágica. El último era el Cetro de Sargeraz, un inmemorial artefacto de la Legión Ardiente capaz de abrir portales entre mundos.

A los caballeros de la muerte les importaban poco los orcos. Gorefiend y sus compinches ansiaban conquistar un mundo para ellos, pero antes necesitarían a la Horda para escapar de Draenor. Si los orcos encontraban los tres artefactos mágicos, podrían abrir nuevas fallas dimensionales. No para regresar a Azeroth, sino para trasladarse a otros mundos que dominar.

No obstante, dichos artefactos se encontraban en Azeroth y Gul'dan no les reveló su ubicación exacta. Aunque Gorefiend reconstruyera el Portal Oscuro, sin la Horda jamás obtendría los instrumentos de poder. Esto suponía un problema, pues los supervivientes desconfiaban ampliamente de los seguidores de Gul'dan, con especial énfasis en los sacrílegos caballeros de la muerte. Todo dependía de Ner'zhul. Era el único orco en Draenor capaz de reunir a los clanes bajo su estandarte.

Pero Ner'zhul se opuso con vehemencia a la propuesta de Gorefiend. Un puñado de reliquias no salvarían a los orcos. Además, Gorefiend traicionó a Ner'zhul en el pasado, y era uno de los principales aliados de Gul'dan. ¿Cómo podía Ner'zhul confiar en el caballero de la muerte?

Sin embargo, Gorefiend insistió. Sin los artefactos para abrir nuevos portales, los orcos jamás escaparían de su agonizante mundo. Existían incontables mundos en el cosmos. Incluso en su actual estado, la Horda encontraría uno que pudiera conquistar.

Poco a poco, Ner'zhul fue cediendo. El plan de Gorefiend era sin duda atractivo. La decadencia de Ner'zhul pesaba sobre el chamán, que se sentía culpable por permitir que la Legión clavara sus garras en su pueblo. Un nuevo comienzo en un nuevo mundo quizá redimiría sus pecados.

Ner'zhul convocó a los líderes de los clanes de Draenor, entre los que se contaban Grommash Hellscream del clan Warsong, Kargath Bladefist de los Shattered Hand y Fenris de los Thunderlord. Ner'zhul recibió con sorpresa la rapidez con la que aceptaron su propuesta, pero tras perderse la Primera y la segunda Guerra, Hellscream, Bladefist y Fenris ansiaban experimentar de nuevo el fragor de la batalla. De cualquier batalla. Los otros clanes también abogaban por la guerra. Cualquier oportunidad de escapar de Draenor merecía el riesgo.

Gul'dan recurrió a ingentes cantidades de energía para abrir el primer Portal Oscuro, pero esta vez no resultaría tan complicado. El puente entre los mundos aún existía, pero era

muy tenue. Teron Gorefiend explicó a Ner'zhul que la Calavera de Gul'dan contenía poder más que suficiente para reabrir el Portal Oscuro.

La Horda estaba de suerte, pues los refugiados de Azeroth trajeron consigo la Calavera de Gul'dan. Desde la caída del Portal Oscuro, la calavera fue pasando de mano en mano entre los orcos, pues era lo bastante preciada como para comerciar con ella o batirse por su posesión.

Ner'zhul y los caballeros de la muerte obtuvieron rápidamente la calavera y procedieron a convocar sus energías. Solo esperaban que la Alianza no estuviera preparada.

EL RETORNO DE GARONA

Durante los últimos meses de la Segunda Guerra, Garona vagó en solitario por el mundo. Aún podía sentir la presencia del Consejo de la Sombra en su mente retorciendo sus pensamientos, y le costaba controlar sus acciones cerca de amigos o enemigos. Poco a poco y con paciencia, Garona fue liberándose gradualmente de las cadenas mentales de Gul'dan.

Cuando se vio capaz de resistir las órdenes del Consejo de la Sombra, Garona se dispuso a visitar a la única persona en la que aún confiaba: Khadgar.

Mientras la noche cubría el Castillo de Nethergarde, Garona se infiltró en los aposentos privados de Khadgar mientras este dormía. No se veían desde su combate contra Medivh y tenían mucho de lo que hablar.

Garona explicó a Khadgar sus actividades durante la Segunda Guerra y le confesó el asesinato del rey Llane, aunque juraba que Gul'dan la obligó mentalmente. Khadgar creyó sus palabras, pues podía sentir remanentes de la magia del Consejo de la Sombra entrelazados con los pensamientos de la semiorca.

Pero la energía oscura no solo confirmaba las palabras de Garona, sino que constituía una prueba irrefutable de que al menos un miembro del Consejo de la Sombra seguía con vida en Azeroth. De lo contrario, la magia oscura se habría desvanecido de la mente de la semiorca tras la muerte de Gul'dan. Un nuevo titiritero tiraba de los hilos de las marionetas del brujo.

A lo largo de varios meses y en secreto, Khadgar se reunió periódicamente con Garona a las afueras del Castillo de Nethergarde para desligarla poco a poco del control del Consejo

de la Sombra. Al final, el archimago consiguió extinguir la magia oscura que la poseía. Por primera vez en su vida, Garona era libre. Agradecida, Garona se ofreció a encontrar a los miembros del Consejo de la Sombra que continuaban en Azeroth. Khadgar aceptó encantado la propuesta. En los últimos días había detectado extrañas energías en la falla y le preocupaba que los orcos de Draenor la abrieran de nuevo.

El archimago solicitó a Garona que se ocultara cerca de allí mientras él investigaba la situación.

VILES AUGURIOS

Al poco tiempo, Khadgar envió un desesperado mensaje a muchos de los líderes de la Alianza, conminándolos a reunirse de inmediato en el Castillo de Nethergarde. Algunos de ellos, sin embargo, mostraron su reticencia. La Segunda Guerra acababa de terminar y las tareas de reconstrucción requerían de mucho esfuerzo.

A pesar de todo, al final los líderes acudieron al Castillo de Nethergarde y, nada más llegar, comprendieron las prisas de Khadgar. El archimago y sus magi habían contenido el avance de la energía vil, pero no antes de que convirtiera la mitad sur de la Ciénaga Negra en un erial. La guarnición del castillo conocía a la región como “las Tierras Devastadas”. La mitad norte de la Ciénaga Negra, que aún rebosaba de vida, fue rebautizada como el Pantano de las Penas en honor a los caídos en la Segunda Guerra. Las Tierras Devastadas servirían como recordatorio de las terribles fuerzas oscuras que casi conquistaron el mundo... y que quizá un día regresarían para atormentar a la Alianza.

Pero el motivo de la llamada de Khadgar no respondía al estado de la maltrecha tierra. Rápidamente, el archimago explicó a los líderes los inconfundibles picos de energía vil que los magi habían detectado en el antiguo emplazamiento del Portal Oscuro, inequívoco de que los orcos trataban de reabrir el portal y regresar a Azeroth.

Los soberanos reunidos en el castillo acordaron ofrecer todo su apoyo a Khadgar. Aunque muchos rehuían con tesón la posibilidad de una nueva guerra, La Alianza se conjuró para que la Horda no pusiera pie de nuevo en Azeroth.

Turalyon coordinaba las tropas desde Stormwind al mismo tiempo que supervisaba la reconstrucción del reino. El paladín envió a Danath Trollbane, uno de los veteranos más preeminentes de la Segunda Guerra, a las Tierras Devastadas con un pequeño contingente de soldados mientras él reunía al resto de las tropas de la Alianza antes de seguirles hacia el sur.

Por desgracia, la invasión de la Horda era inminente.

LA REAPERTURA DEL PORTAL OSCURO

Pocas semanas después de la urgente llamada de Khadgar, Ner'zhul consiguió su propósito. Gracias a la energía de la Calavera de Gul'dan, el chamán abrió la falla que comunicaba Draenor con Azeroth.

Casi de inmediato, Grommash Hellscream lideró la punta de lanza de la invasión de la Horda —los clanes Warsong, Shattered Hand, Thunderlord y Laughing Skull— en su internada por las Tierras Devastadas, seguidos de Gorefiend y sus caballeros de la muerte. Los orcos construyeron rápidamente un marco físico alrededor de la falla, erigiendo así un nuevo Portal Oscuro que permanecería abierto sin necesidad de un influjo constante de poder.

Kilrogg Ojomuerto y sus Bleeding Hollow vigilaban las Tierras Devastadas a la espera del regreso de la Horda, y se reunieron de inmediato con Grommash y los caballeros de la muerte para informarles de lo acontecido en Azeroth desde la Segunda Guerra. Sus revelaciones adquirirían gran valor en los días venideros. Gorefiend envió a Kilrogg y a su clan de vuelta a Draenor. Tras combatir sin descanso por la supervivencia en Azeroth, merecían un descanso.

Para cuando el pequeño contingente de Danath llegó al Portal Oscuro, numerosos soldados de la Horda campaban a sus anchas por las Tierras Devastadas. Los soldados de la Alianza apenas pudieron resistir la aplastante superioridad numérica de los orcos. Las brutales escaramuzas entre orcos y humanos tiñeron de sangre el borde meridional de las Tierras Devastadas.

Danath fue el único humano en escapar con vida. Trollbane regresó a toda prisa al Castillo de Nethergarde para comandar la guarnición de la fortaleza. A pesar de la derrota, el caballero esperaba contener a los ejércitos orcos hasta la llegada del resto de la Alianza.

Por suerte, Danath no se equivocaba. Los orcos aún no contaban con los efectivos necesarios para una invasión a gran escala. Sin embargo, esta vez su objetivo no era la conquista.

Los temibles soldados de la Horda prepararían un asalto total simulado mientras Gorefiend y sus caballeros de la muerte, al mando de un pequeño grupo de élite, abandonaban las Tierras Devastadas en busca de los artefactos. El grupo de Gorefiend incluía caballeros de la muerte y orcos por igual, entre ellos el cabecilla Fenris. Pocos soldados de la Alianza repararon en su partida, y ninguno sabía de su propósito.

Pero Garona sí los vio. En cuanto divisó al grupo, la semiorca se lanzó a perseguirlos para averiguar sus intenciones.

LORD DAVAL PRESTOR

Poco después del final de la Segunda Guerra, Deathwing se retiró a su guarida. La derrota de la Horda también implicaba la derrota del Aspecto de Dragón negro, pero él al menos había obtenido algunas cosas positivas. Gran parte del vuelo de dragones rojos, incluida su líder, Alexstrasza, continuaba bajo el control de los orcos Dragonmaw. Los demás Aspectos aún no se atrevían a plantar cara a los orcos, pues la mayoría temían caer ante el Alma de Demonio y sufrir el mismo destino que Alexstrasza, y los reinos humanos apenas empezaban a recuperarse de las numerosas pérdidas de la guerra.

Deathwing detectó la abertura del nuevo portal, y se preguntó si los orcos dispondrían de tropas suficientes para un nuevo asalto. Sin embargo, pronto se dio cuenta que su “invasión” era una mera estratagema. Esta vez no pretendían conquistar el mundo. Y sin embargo, la actitud de los orcos intrigaba a Deathwing. El Aspecto de Dragón negro decidió tomar de nuevo forma humana para influir en la respuesta de la Alianza a la reaparición de la Horda, una táctica de probada efectividad durante la Primera Guerra. De hecho, una nueva crisis política se cernía sobre los reinos humanos. La Alianza estaba furiosa con la traición de Alterac, y debatían sin tregua sobre si el reino merecía un castigo, o incluso si merecía continuar existiendo.

Deathwing adoptó la forma humana de Lord Daval Prestor, un supuesto primo lejano del rey Perenolde, y acudió a Lordaeron, sede de las conversaciones. La aparente conexión de Prestor con la corona de Alterac daba credibilidad a sus palabras.

Prestor aconsejó a Terenas, rey de Lordaeron, que impusiera la ley marcial en Alterac hasta definir una nueva línea de sucesión. Este movimiento dividiría las fuerzas de la Alianza, lo que debilitaría su respuesta ante una posible invasión de la Horda. Los líderes humanos veían en Prestor a un noble encantador, admirable y de un pragmatismo refrescante que jamás mostraba reservas sobre el orgullo de “su pueblo” y siempre parecía priorizar los intereses de la Alianza.

Con la Alianza envuelta en una crisis innecesaria, Deathwing dio comienzo a su plan para restaurar el poder y la gloria de su vuelo de dragones negros. No obstante, era poco probable que las naciones humanas sufrieran muchos daños durante la invasión de la Horda, lo que le impedía continuar con sus planes en Azeroth. La Alianza descubriría cualquier intento de restaurar el vuelo de dragones negros y lo más importante, los otros Aspectos de Dragón también lo detectarían.

Quizá la solución al problema de Deathwing radicaba lejos de Azeroth. El mundo de los orcos, Draenor... Allí Deathwing podría actuar sin la amenaza de los otros vuelos de dragón.

El Aspecto de Dragón estableció de nuevo contacto con la Horda.

EL LIBRO DE MEDIVH

Mientras la batalla se extendía por las Tierras Devastadas, Gorefiend condujo al destacamento secreto de la Horda hacia el norte. El caballero de la muerte buscaba tres artefactos, pero solo conocía el paradero exacto de uno de ellos: el Libro de Medivh. Gorefiend sabía que se encontraba en Alterac, lejos del Portal Oscuro.

El destacamento de Gorefiend avanzó sigilosamente hasta la Cumbre de Blackrock, donde se reunieron con los hijos de Blackhand, Dal'rend y Maim. Gracias a su pacto con los Dragonmaw, estos orcos tenían acceso a los dragones rojos. Gorefiend necesitaba a las bestias para llegar cuanto antes a Alterac.

La reunión, sin embargo, fue un desastre. Dal'rend se autoproclamaba jefe de guerra de la "verdadera Horda". Consideraba a Ner'zhul como un cobarde y un usurpador, y no tenía intención de ayudarles.

Aunque Gorefiend se fue con las manos vacías, pronto Deathwing acudió en su ayuda con una atractiva propuesta: si sus dragones negros ayudaban a la Horda a cumplir con su misión, a cambio la Horda transportaría un "cargamento de gran valor" hasta Draenor. Como muestra de confianza, Deathwing reveló a Gorefiend la ubicación exacta de los otros dos artefactos junto a una descripción de los peligros que aguardaban junto a ambos. Uno se encontraba en Dalaran y el otro, en las profundidades de la Tumba de Sargeras.

Gorefiend no tenía más remedio que aceptar el ofrecimiento de Deathwing. El caballero de la muerte dividió a su grupo de élite en tres destacamentos que, a lomos de los dragones negros, debían obtener cuanto antes los tres artefactos.

Gorefiend sospechaba que el Libro de Medivh sería el más difícil de obtener, por lo acudió a por él personalmente. Según las palabras de Deathwing, Alterac se encontraba bajo la ley marcial, por lo que Gorefiend esperaba encontrar mucha resistencia, pero las tropas de la Alianza que ocupaban la ciudad no disponían de los recursos necesarios para plantar cara a los dragones y a los caballeros de la muerte. Cuando los guerreros de la Horda llegaron a las puertas de la ciudad, muchos soldados humanos huyeron aterrorizados.

Tras entrar en el castillo, Gorefiend encontró al rey Perenolde. El humano hablaba de forma errática, embravecida, con exigencias. Había perdido toda cordura. Deathwing se había asegurado de que su “primo lejano” perdiera el juicio para evitar que contradijera las mentiras del dragón en Lordaeron. Desconcertado, Gorefiend siguió el hilo de la locura de Perenolde durante un rato y luego aceptó exterminar a las tropas de ocupación de la Alianza a cambio del artefacto. Semejante atrocidad dividiría la atención de la humanidad y le proporcionaría más tiempo para completar su misión.

Con el Libro de Medivh en sus manos, el caballero de la muerte y sus seguidores abandonaron la ciudad, dejando al rey loco con vida. Gorefiend mantuvo su palabra: los soldados de la Alianza apostados en Alterac se vieron indefensos ante el terrible poder de los dragones negros, y pronto el fuego borró la guarnición entera del mapa.

REVELACIONES

Mientras Gorefiend y sus tropas asaltaban Alterac, los combates en el Castillo de Nethergarde llegaron a un sangriento punto muerto. Turalyon y los refuerzos de la Alianza acababan de llegar y junto a los soldados de Danath y Khadgar mantenían contenida a la Horda. Sin embargo, los humanos tenían la impresión de que los orcos no dedicaban la totalidad de sus fuerzas a la invasión. Los exploradores de la Alianza se mantenían atentos a cualquier maniobra inesperada, pero no percibían ninguna. La Horda prefería poner a prueba día tras día las defensas del Castillo de Nethergarde en vez de tomar realmente la fortaleza.

Día a día, nuevos refuerzos de la Alianza llegaban a la fortaleza hasta que los defensores contaron con efectivos suficientes para lanzar un contraataque. Con gran tesón, los humanos obligaron a los orcos a retroceder hasta las yermas llanuras de las Tierras Desesperadas.

Eso debería haber puesto fin a la invasión... pero no. En vez de huir, los orcos continuaron luchando para mantener un frente en combate sin sentido aparente. La Horda sacrificaba guerreros sin cesar para conservar o retomar terreno inútil.

Las sospechas de Khadgar se convirtieron en una aciaga teoría: la Horda ganaba tiempo para otro oscuro propósito. La invasión no era más que una distracción.

En busca de respuestas, las tropas de la Alianza capturaron a un orco para interrogarlo. Con su Luz Sagrada, Turalyon trató de extraerle información al guerrero. Al final, el prisionero habló, y sus palabras confirmaron los temores de Khadgar. El nuevo líder de la Horda, Ner'zhul, no pretendía conquistar el mundo. Unos pequeños grupos de orcos, tras escapar al control de la Alianza, buscaban artefactos de gran poder por todo Azeroth... pero nadie sabía qué buscaban o dónde se encontraban.

EL OJO DE DALARAN

Al norte de las Tierras Devastadas, a Gorefiend se le acababa el tiempo. Los otros dos otros grupos tendrían que haber obtenido los artefactos, pero no era así. Nada más reunirse con el grupo de Dalaran, el caballero de la muerte descubrió enfurecido que ni siquiera habían localizado el Ojo de Dalaran. Sin embargo, Deathwing les explicó el motivo: hace tiempo, los magi del Kirin Tor de Dalaran protegieron la reliquia con hechizos que dificultaban su detección.

Por suerte para la Horda, el Kirin Tor desconocía que los orcos buscaban el Ojo de Dalaran. Los encantamientos de protección se debían simplemente a que se trataba de una reliquia importante. No creían que nadie fuera lo bastante insensato como para intentar robarlo.

Aunque Gorefiend y sus seguidores se mostraban incapaces de detectar la ubicación del artefacto, Deathwing poseía una sensibilidad mágica más aguzada. El Aspecto de Dragón negro reveló a los orcos el paradero del artefacto y partió a asaltar las defensas exteriores de Dalaran junto a sus dragones negros. Gorefiend y un pequeño grupo de caballeros de la muerte aprovecharon el asalto para infiltrarse en la ciudad.

Mientras los magi se apresuraban en defender Dalaran de los dragones, Gorefiend y sus seguidores buscaron por las calles de la ciudad hasta encontrar el Ojo de Dalaran en una bóveda encantada. De inmediato, Gorefiend desmenuzó los encantamientos que protegían el artefacto.

Y al hacerlo, atrajo la atención de los magi. Uno de los líderes más poderosos del Kirin Tor, el archimago Antonidas, corrió a investigar el suceso. Junto a un grupo de magi, Antonidas se enfrentó a los caballeros de la muerte que penetraron en la bóveda, pero la Horda contaba con el elemento sorpresa. Tras matar a uno de los magi, Gorefiend y sus aliados escaparon con el artefacto.

Antonidas los persiguió sin descanso pero, en cuanto los caballeros de la muerte se reunieron con los dragones negros, desaparecieron entre las nubes. El archimago solo pudo avisar a Khadgar de lo acontecido.

EL CETRO DE SARGERAS

Por desgracia, el tercer destacamento de la Horda jamás alcanzaría la Tumba de Sargeras a lomo de los dragones. La distancia era inmensa y no existía ninguna isla en el camino que permitiera a las bestias tomarse un respiro. Incluso los poderosos siervos de Deathwing se veían incapaces de acometer semejante travesía. Los orcos necesitarían encontrar otra forma de llegar hasta la tumba.

Al final, el destacamento acordó robar algunos barcos del mismo puerto en el que el Jefe de Guerra Doomhammer ordenó la construcción de la flota de la Horda. Actualmente, sin embargo, el muelle pertenecía a la Alianza, que lo había rebautizado como Puerto de Menethil en honor al rey de Lordaeron. El puerto albergaba numerosos barcos, aunque muchos formaban parte de la flota de la Alianza al mando del almirante Daelin Valiente.

A pesar del riesgo, los orcos no tenían otra opción. Su única ventaja radicaba en el elemento sorpresa. La marina de la Alianza no esperaba un ataque combinado de la Horda y dragones negros. Sin embargo, los orcos se equivocaban.

Cuando el grupo de Gorefiend abandonó el Portal Oscuro, Garona los siguió de cerca, tanto que incluso fue testigo del pacto entre el caballero de la muerte y Deathwing. Cuando el grupo se separó en tres destacamentos, Garona siguió a los orcos que se encaminaron hacia el Puerto de Menethil, segura de que se dirigían hacia la Tumba de Sargeras.

Mientras los orcos planeaban el asalto al puerto, Garona se puso manos a la obra. No podía avisar directamente a los humanos — jamás creerían la palabra de una orca—, pero conocía bien su lenguaje. Escribió un aviso del inminente ataque en una nota y se aseguró de que la Alianza la encontrara. Era sencillo: la semiorca permitió que los guardias del puerto la vieran y, cuando se lanzaron a perseguirla, dejó caer la nota y huyó.

El incidente no pasó desapercibido. No era normal que una intrusa orca les dejara una nota, y menos con información tan alarmante. Gracias a Garona, cuando horas más tarde los dragones negros cargaron desde el cielo, no pillaron a los humanos completamente desprevenidos. La sangrienta refriega que estalló en el puerto obligó a los orcos a conformarse con unos pocos barcos lentos. Los guerreros navegaron torpemente hacia mar abierto mientras los dragones negros abrasaban cualquier navío lo bastante insensato como para perseguirlos. Garona, incapaz de continuar con la persecución, regresó rápidamente a las Tierras Devastadas para informar a Khadgar de lo sucedido.

La travesía hasta la Tumba de Sargerass fue lenta y ardua. Además, los barcos que robaron no estaban concebidos para navegar en mar abierto. Cuando el destacamento llegó por fin a la tumba, los orcos se vieron obligados a abrirse paso entre los enjambres de demonios que mataron a Gul'dan y sufrieron numerosas bajas.

Los orcos encontraron el Centro de Sargerass en el interior de la tumba y se alzaron con él. El viaje había valido la pena. Los planes de Ner'zhul en Draenor fracasarían sin la capacidad del artefacto para abrir fallas en el tejido de la realidad.

Solo unos pocos miembros del destacamento regresaron con vida a los Reinos del Este.

Cuando al final se reunieron con Gorefiend en el Portal Oscuro, los caballeros de la muerte prepararon su regreso a Draenor. Deathwing le entregó gigantescos contenedores que albergaban su "valioso cargamento". Se trataba de grandes objetos encantados y muy pesados. Los ojos mortales no podían ver que se ocultaba en el interior de los toscos contenedores, que además parecían inmunes a toda clase de magia. A Gorefiend, sin embargo, el contenido le importaba poco. Solo quería completar su misión.

Deathwing estaba satisfecho. La Horda transportaría una gigantesca nidada de huevos de dragón negro a Draenor, y pronto él les seguiría para supervisar el nacimiento de su vuelo de dragón.

LOS HIJOS DE LOTHAR

Gorefiend sospechaba que, tras la última incursión de la Horda en Azeroth, la Alianza quizá intentaría invadir Draenor, por lo que Desplegó a un gran número de soldados en el portal para evitarlo. Este contingente estaba compuesto principalmente por los orcos del clan Warsong —liderados por Hellscream— y el mok'nathal Rexxar. Seguidamente, Gorefiend regresó a Draenor junto al resto de la Horda.

La Alianza supo rápidamente de la partida de la Horda, lo que no auguraba nada bueno. Basándose en los relatos del archimago Antonidas y Garona, Khadgar desentrañó el objetivo de la Horda. No entendía la totalidad de sus planes —aunque Khadgar sabía de la existencia de los dragones, Deathwing era desconocido para los humanos—, pero todo apuntaba a un propósito siniestro.

Khadgar solo supo del verdadero alcance de los planes de la Horda cuando la Alianza capturó a un caballero de la muerte. El archimago bombardeó al prisionero con magia arcana para obligarle a revelar cuanto sabía sobre los planes de Ner'zhul. Por fin todo estaba claro. Ner'zhul y la Horda planeaban escapar de su mundo moribundo abriendo nuevos portales. Los artefactos robados les permitirían cumplir con su objetivo.

Cuando Khadgar compartió con Turalyon sus hallazgos, ambos acordaron impedir que la Horda invadiera otros mundos. Ningún otro mundo debería sufrir el dolor de Azeroth.

Sin embargo, quizá los otros héroes de la Alianza opinaban de forma distinta. El asalto a Draenor necesitaría de un ejército, y sin duda sufrirían elevadas bajas. Tanto Turalyon como Khadgar temían que, tras años luchando por defender Azeroth de la Horda, los soldados de la Alianza renegaran del combate y gloria.

Sin embargo, estaban dispuestos a intentarlo. Turalyon alzó su estandarte y declaró que lideraría a este ejército —los “Hijos de Lothar”— hasta el mundo de los orcos para exterminar de una vez por todas a la Horda.

No todos los soldados de la Alianza respondieron a la llamada, pero sí la mayoría. Casi todos los grandes héroes de la Segunda Guerra —incluidos Alleria Windrunner, Danath Trollbane y Kurdran Wildhammer—congregaron a sus tropas en el Castillo de Nethergarde y se prepararon para la guerra.

Garona quería unirse a la expedición, aunque fuera en secreto. Khadgar era consciente de que la semiorca sería de gran ayuda en Draenor, pero tenía otra misión para ella. Ambos sabían que aún quedaban miembros del Consejo de la Sombra vivos en Azeroth. El archimago convenció a Garona para que permaneciera en Azeroth, les diera caza y seguidamente, muerte.

Los Hijos de Lothar aplastaron a los guerreros de Hellscream, obligándolos a huir hasta los rincones más remotos de las Tierras Devastadas. Con el camino despejado, las tropas de la Alianza atravesaron el Portal Oscuro y contemplaron Draenor por primera vez. El paisaje los dejó anonadados. Se encontraban en la tierra antaño bautizada como la Selva de Tanaan y ahora conocida como la Península del Fuego Infernal, un erial de ardientes rocas rojas que se extendía hasta donde alcanzaba la vista.

En los primeros días, los Hijos de Lothar apenas encontraron resistencia. Los orcos no imaginaban que los humanos osaran adentrarse en Draenor, pero pronto la Horda entera supo de la invasión de su mundo.

UN PACTO CON LOS DRAGONES

Gorefiend transportó el cargamento de Deathwing hasta la Ciudadela del Fuego Infernal, donde esperaba el jefe de guerra Ner'zhul. Los exploradores de la Horda acababan de

descubrir que las tropas de la Alianza habían atravesado el Portal Oscuro. El tiempo se les terminaba y Ner'zhul estaba ansioso por empezar el ritual.

El jefe de guerra se vio sobrecogido, sin embargo, por la medida del cargamento que Gorefiend trajo consigo. Además de los tres artefactos, el caballero de la muerte portaba una gran cantidad de sospechosos contenedores que pertenecían a un invitado sorpresa: Deathwing. Aunque el dragón no vestía su verdadera forma, irradiaba un inmenso poder. Deathwing detectó la presencia de la poderosa Calavera de Gul'dan y exigió a Ner'zhul que se la entregara. El jefe de guerra quiso negarse, pero solo durante un instante. Resistirse a una criatura como Deathwing era una insensatez. Además, la calavera le sirvió para reabrir el Portal Oscuro y ya no la necesitaba.

Deathwing pretendía fortalecer a sus vuelos de dragón con la energía de la calavera y acelerar el crecimiento de huevos y crías por igual. Como muestra de "amistad", Deathwing dejó a parte de sus dragones negros en la fortaleza para proteger la Ciudadela del Fuego Infernal de los ataques de la Alianza.

Con la Calavera de Gul'dan en su posesión, Deathwing abandonó la Ciudadela del Fuego Infernal. El Aspecto de Dragón negro decidió ocultar su nidada de huevos de dragón negro en un recóndito confín de Gorgrond.

Al mismo tiempo, Ner'zhul ponía en marcha sus planes. Gracias a los artefactos, ahora disponía del poder necesario para abrir portales a otros mundos, pero antes necesitaba un buen lugar para realizar el ritual. El primer Portal Oscuro se erigió sobre una convergencia de líneas ley mágicas, pero ahora el portal estaba en manos de la Alianza.

El único otro nexo de líneas ley que Ner'zhul conocía se encontraba en el Templo Oscuro. El jefe de guerra ordenó al grueso de la Horda acompañarle a dicho emplazamiento, mientras Kargath Bladefist y sus Shattered Hand permanecían en la Ciudadela del Fuego Infernal para mantener a raya a la Alianza.

EL ASALTO A LA CIUDADELA DEL FUEGO INFERNAL

Khadgar y Turalyon estaban de acuerdo en que detener a Ner'zhul era una absoluta prioridad. Si el jefe de guerra moría, los planes de la Horda para escapar a otros mundos

se desvanecerían. Creyendo que Ner'zhul se encontraba aún en la Fortaleza del Fuego Infernal, los Hijos de Lothar se lanzaron contra la fortaleza.

Aunque el cabecilla Bladefist y sus Shattered Hand estaban preparados para el asedio y esperaban aguantar al menos una semana, sus defensas cayeron antes de terminar el primer día. Aun con el apoyo de los dragones negros, Kargath no disponía de los recursos necesarios para repeler a la vez los ataques aéreos de los jinetes de grifo enanos y el asalto terrestre de los soldados de la Alianza. En cuanto Khadgar y los demás magi se sumaron a la contienda, Kargath tuvo que abandonar la posición y huir península adentro.

Los Hijos de Lothar habían obtenido la victoria, pero no tenían tiempo de celebraciones o regocijo. La presencia de dragones negros en la Ciudadela del Fuego Infernal era un mal augurio. Además, Khadgar acababa de descubrir que Ner'zhul y el resto de la Horda se encaminaban hacia el sudoeste con la mayoría de sus poderosos artefactos. Era extraño, pero el archimago no sentía la presencia de la Calavera de Gul'dan junto a Ner'zhul, sino que parecía encontrarse en algún punto más al norte.

Khadgar sabía que los Hijos de Lothar no podían perseguir únicamente a Ner'zhul. El archimago necesitaba la Calavera de Gul'dan para destruir el Portal Oscuro de Draenor. Tras un intenso debate, Turalyon decidió dividir su ejército. Una mitad encontraría la Calavera de Gul'dan, mientras la otra capturaba a Ner'zhul y le arrebatava sus artefactos.

Khadgar, Turalyon y Alleria Windrunner se pusieron al mando de las tropas que partieron en busca de la Calavera de Gul'dan. Danath Trollbane y Kurdran Wildhammer persiguieron a Ner'zhul hacia el sur.

El caos de las inminentes batallas pronto se apoderaría de ambos bandos de la guerra.

LA BATALLA DE AUCHINDOUN

Ner'zhul y los orcos recibieron con decepción las noticias de la rápida caída de la Ciudadela del Fuego Infernal, pero le llevaban mucha ventaja a la Alianza. La Horda conocía bien el mundo y avanzaban con rapidez. Parecía imposible que sus enemigos lograran atraparlos.

Por desgracia para Ner'zhul, Kurdran Wildhammer y sus jinetes de grifo decidieron avanzar para explorar el terreno. Los enanos encontraron al jefe de guerra junto a su pequeño ejército en la frontera del Vertedero de Huesos, al oeste del Valle Sombraluna, y

descargaron toda su furia sobre los orcos, bombardeándolos con impunidad. Ner'zhul y sus soldados necesitaban una ruta segura hasta el Templo Oscuro, o morirían sin remedio.

Solo existía un camino posible: a través de la ciudad-tumba draenei de Auchindoun. La mayor parte de la ciudad sagrada yacía en ruinas, pero muchos de sus túneles y criptas permanecían intactos. Durante la guerra de la Horda contra los draenei, Gorefiend estudió Auchindoun con detenimiento, y conocía ciertos pasajes casi secretos que conducían hacia el Valle Sombraluna. Por dichos pasajes, Ner'zhul y sus tropas podrían evitar a los Hijos de Lothar y acercarse aún más a su destino.

Auchindoun era un lugar retorcido y encantado. Entrar no era seguro, pero Ner'zhul no tenía alternativa.

Mientras sus tropas se adentraban en la tumba, los jinetes de grifo lanzaron un último ataque... que pronto lamentarían. Los orcos derribaron a Kurdran de su montura y capturaron al rey enano. Antes de que los demás enanos pudieran rescatarlo, los orcos lo arrastraron al interior de los oscuros pasillos de Auchindoun. Kilrogg Ojo muerto incluso interrogó a Kurdran para sonsacarle el número de efectivos con los que contaba la Alianza, pero el enano se negó a hablar incluso ante las torturas más horribles.

Las tropas terrestres de Danath Trollbane no estaban lejos, y cuando llegaron a Auchindoun, los jinetes de grifos les explicaron la situación. Rescatar a Kurdran era muy peligroso. En los estrechos pasillos de Auchindoun, la superioridad numérica de la Alianza perdía toda su efectividad. Además, los orcos conocían bien el terreno. Siempre superarían a Danath en capacidad de maniobra, sin importar el número de humanos que combatieran.

Pero entonces apareció un aliado inesperado. Un Desterrado arakkoa llamado Grizzik siguió a los Hijos de Lothar mientras perseguían a la Horda hacia el sur. Grizzik odiaba a la Horda. Años atrás, el cabecilla Kargath conquistó la capital de los altos arakkoa, Trecho Celestial. Sus orcos asesinaron a casi todos sus habitantes y arrojaron a los prisioneros a la maldita Cuenca de Sethekk. Grizzik, uno de aquellos malogrados prisioneros, emergió de la Cuenca de Sethekk convertido en un Desterrado y con el cuerpo deformado por las oscuras energías de la región. Grizzik ansiaba vengarse, por lo que se ofreció a guiar a la Alianza por Auchindoun.

Siguiendo los pasos del arakkoa, Danath y sus soldados se adentraron en la ciudad-tumba. Los humanos avanzaron con cuidado para evitar las emboscadas de la Horda y registraron todo Auchindoun hasta que, al cabo de un tiempo, liberaron a Kurdran. Sin embargo, Ner'zhul se había desvanecido. Solo Kilrogg y los restos de su clan Bleeding Hollow continuaban en Auchindoun. Kilrogg se había presentado voluntario para retrasar a la Alianza mientras el resto de la Horda avanzaba hacia el Templo Oscuro. El sacrificio de Kilrogg no respondía solo a la simple nobleza: años atrás, el cabecilla se sometió a un ritual

destinado a mostrarle el instante de su muerte, y acababa de darse cuenta que Auchindoun era el escenario de su último suspiro.

Los Bleeding Hollow atacaron a las tropas de la Alianza. La sangre corrió por Auchindoun mientras Danath y Kilrogg se enfrentaban en combate singular. El brutal duelo retumbó por los salones de la ciudad-tumba hasta que Danath enterró su espada en el cuello del orco. Al morir su cabecilla, los Bleeding Hollow restantes huyeron o se rindieron. El sacrificio de Kilrogg no fue en vano, pues el cabecilla concedió a Ner'zhul el tiempo necesario para alcanzar el Templo Oscuro junto al resto de la Horda.

GRUUL EL ASESINO DE DRAGONES

Gorgrond era una zona inhóspita, el terreno ideal para que Deathwing construyera su refugio a costa de aquellos que no podían volar. Deathwing y sus dragones negros cargaron sobre las montañas sin miramientos en busca de un lugar seguro para sus huevos.

Aunque la tierra era yerma, no estaba desocupada. Gorgrond era el hogar de los gronns que habían sobrevivido a la lenta agonía de Draenor, entre los que se contaba Gruul, el más poderoso de entre ellos. Gruul comandaba a un grupo de ogros y gronns menores que habitaban en las montañas. Los gronns como Gruul eran muy territoriales y no soportaban la proximidad de otros de su especie, pero los cataclismos que azotaban Draenor les obligaron a cambiar sus costumbres. Ahora, los gronns se habían unido para sobrevivir.

Gruul y sus seguidores no tenían intención de permitir que unos intrusos conquistaran su hogar. Los gronns y los ogros contraatacaron, sorprendiendo a los dragones negros con su ferocidad.

Deathwing ignoró a los gronns, pues los consideraba poco más que gusanos. Mientras sus dragones negros combatían contra los gronns y los ogros, el Aspecto de Dragón negro se centró en encontrar buenos lugares para esconder sus huevos.

La arrogancia de Deathwing supondría el fracaso de sus planes. Mientras Deathwing estaba distraído, los Hijos de Lothar llegaron a Gorgrond en busca de la Calavera de Gul'dan. Los soldados de la Alianza observaron horrorizados los combates entre los dragones negros y los gronns. Numerosos cadáveres yacían en el suelo, pero Gruul y sus seguidores además empalaban a sus enemigos en largas picas para exhibir sus cuerpos putrefactos.

Los gronns casi atacaron violentamente a los Hijos de Lothar, pero Khadgar y Turalyon lograron demostrarles que ellos también eran enemigos de los vuelos de dragón negro. Los humanos sellaron un pacto con Gruul: si los gronns les concedían paso franco por Gorgrond, los humanos les ayudarían a derrotar a Deathwing.



HORLEY

Los gronns y la Alianza prepararon una emboscada en el mayor repositorio de huevos de Deathwing, oculto en uno de los yermos valles de Gorgrond. Los Hijos de Lothar no perdieron el tiempo y destrozaron cuantos huevos pudieron para atraer la atención de Deathwing.

Cuando Deathwing supo de sus actos, el Aspecto de Dragón negro y sus seguidores descendieron del cielo liberando su ardiente furia sobre los intrusos. Era el momento que Gruul esperaba. El gigantesco gronn escaló las montañas de Gorgrond para enfrentarse a Deathwing con sus propias manos.

Al mismo tiempo, Khadgar liberó su poder arcano contra Deathwing y arrancó las placas de metal clavadas a la columna del Aspecto de dragón negro. El cuerpo de Deathwing empezó a desmoronarse. Sus heridas expulsaban lava fundida, liberando fuego y magma por todo Gorgrond. El dolor era tan intenso que Deathwing soltó la Calavera de Gul'dan. Un par de heridas más y Deathwing habría muerto aquel día, pero en vez de eso, el Aspecto de Dragón negro prefirió abandonar sus planes y regresar volando sin demora a Azeroth (sobrevolando las cabezas de muchos soldados de la Alianza aterrorizados).

Deathwing jamás olvidaría aquel día. El Aspecto de Dragón negro juró vengarse de sus enemigos, en especial de Khadgar.

Mientras los gronns continuaban combatiendo a los dragones negros, Khadgar y los Hijos de Lothar se apoderaron de la Calavera de Gul'dan y se retiraron rápidamente, temerosos de que Gruul y sus seguidores se volvieran contra ellos tras derrotar a los dragones.

Cuando el polvo del combate se asentó en Gorgrond, la mayoría de dragones negros estaban muertos o agonizaban. Gruul reafirmó su dominio de la región. Su combate contra Deathwing le granjeó un nuevo respeto entre sus seguidores, tanto que el gronn se ganó el apelativo de Asesino de Dragones.

EL TEMPLO OSCURO

Tras obtener la Calavera de Gul'dan, Turalyon llevó a sus soldados hacia el sur. Aunque el Valle Sombraluna se encontraba lejos, la magia acortaría la travesía. Khadgar y los magi de la Alianza abrieron una serie de portales a través de los cuales los Hijos de Lothar alcanzaron rápidamente el sur de Draenor.

Las dos mitades del ejército de la Alianza se reunieron a las afueras del Templo Oscuro. No obstante, era tarde para detener a Ner'zhul, y lo peor, la Horda les estaba esperando. Los remanentes del ejército orco habían cavado enormes zanjas alrededor del Templo Oscuro para mantener a raya a los Hijos de Lothar.

Un horrorizado Khadgar detectó poderosas energías provenientes de la cima del Templo Oscuro. Ner'zhul y sus seguidores se preparaban para abrir nuevos portales. No había tiempo para un asedio, ni para rodear a los guardianes del Templo Oscuro.

Los Hijos de Lothar asaltaron la ciudad y se estrellaron con furia contra sus defensas. Con la batalla rugiendo a su alrededor, Khadgar y los magi buscaron a Ner'zhul para tratar de interrumpir el hechizo.

Los humanos fracasaron en su intento.

En lo alto de la torre más alta de la ciudadela, Ner'zhul había congregado a algunos caballeros de la muerte y a numerosos orcos Shadowmoon para ayudarle con el hechizo y protegerle de la Alianza. Empleando el poder del Ojo de Dalaran, el Libro de Medivh y el Cetro de Sargerass, el jefe de guerra y sus seguidores activaron las líneas ley que recorrían el templo... pero Ner'zhul no estaba preparado para la inmensa dificultad del ritual. La impaciencia y la insensatez empujaron al orco a perder el control. Aunque, tal y como el jefe de guerra deseaba, el hechizo abrió numerosos agujeros en el tejido de la realidad, el problema era que luego se abrieron muchos más.

El hechizo de Ner'zhul había desestabilizado las líneas ley de Draenor. Fuerzas inimaginables abrían fallas por todo Draenor. Con cada instante, el mundo gruñía de dolor. La tierra y el mar se cubrieron de fisuras.

Khadgar y los magi llegaron justo al inicio de la reacción en cadena. Los humanos recobraron el Ojo de Dalaran y el Libro de Medivh, pero no el Cetro de Sargerass. Con el artefacto en su mano, Ner'zhul y unos pocos aliados escaparon por el portal más cercano.

La salvación de Ner'zhul había condenado a su mundo.

EL ROMPIMIENTO DE DRAENOR

Khadgar había recuperado la mayoría de artefactos robados, pero Draenor estaba herido de muerte. Las inestables fallas que se abrían por doquier pronto romperían el mundo y matarían a todos sus habitantes. Aún peor, las energías destructivas atravesarían el Portal Oscuro y afectarían a Azeroth.

Pero Khadgar sabía lo que tenía que hacer, y así se lo comunicó a Turalyon. Los Hijos de Lothar destruirían el Portal Oscuro para proteger su mundo, pero lo destruirían desde

Draenor. La vorágine de destrucción que les rodeaba les impedía reunirse en Azeroth y destruir allí el portal. Era una misión suicida, pero ningún humano vaciló.

Las energías que apuñalaban el mundo afectaban también a los poderes mágicos de Khadgar y le impedían abrir un portal a la Península del Fuego Infernal. Él y sus aliados se vieron obligados a volar hasta el Portal Oscuro a lomos de los grifos. Turalyon, Alleria, Kurdran, Danath y unos cuantos expedicionarios más se sumaron a Khadgar en el viaje.

La mayoría de los soldados de la Alianza apostados en la Ciudadela del Fuego Infernal habían regresado a Azeroth, pero ahora los restos de la Horda también se afanaban por cruzar el Portal Oscuro.

Y los orcos no recibieron con alegría que los humanos se aproximaran a su única vía de escape.



Ambos bandos se enfrentaron a los pies del gigantesco pórtico en su desesperado intento de escapar al olvido. Durante la batalla, Khadgar y los magi liberaron el poder de la Calavera de Gul'dan, tratando de emplear la menor cantidad de energía vil posible. Al mismo tiempo, Turalyon y sus tropas protegían a los hechiceros mientras combatían a los aterrorizados orcos que trataban de huir de su mundo.

El hechizo de los magi generó una inmensa explosión que destruyó el marco de piedra del Portal Oscuro y desintegró el puente entre Azeroth y Draenor. Sin embargo, los Hijos de Lothar apenas tuvieron tiempo de saborear la victoria.

El cataclismo mágico provocado por el hechizo de Ner'zhul continuaba expandiéndose por el mundo, incrementando su capacidad destructiva con cada segundo que pasaba. Violentos terremotos sacudían la tierra. Los continentes se desmoronaban. Desesperados, Khadgar y los Hijos de Lothar se adentraron en una falla cercana sin saber adónde conducía o si sobrevivirían al viaje. Instantes después, el mundo explotó.

Draenor, el reino tocado por Aggramar y moldeado por los primigenios y los rompedores, el reino de la gloriosa civilización de los ápices y de los místicos clanes orcos, había desaparecido.

LOS RESTOS DE LA HORDA

Los orcos que escaparon por el Portal Oscuro antes de su destrucción trajeron tristes noticias a la Horda de Azeroth: su mundo ya no existía. Ner'zhul había sacrificado el mundo entero para salvarse junto a un puñado de sus seguidores. Parecía imposible que nadie más hubiera sobrevivido a la destrucción de Draenor.

El cabecilla Grommash recibió las noticias con enorme dolor. Su hijo Garrosh, la única familia que le quedaba, continuaba en Draenor, en el campo Mag'har. Grommash se tragó su sufrimiento y condujo al clan Warsong hacia el norte, donde se refugiarían en el aislado Pantano de las Penas. Los Warsong no se rendían, solo se reagrupaban. Grommash creía que los humanos y los orcos jamás alcanzarían la paz, y quería que sus guerreros estuvieran listos para la batalla.

Los integrantes de la “verdadera Horda” vieron en la destrucción de Draenor la confirmación final de que eran los auténticos sucesores del Jefe de Guerra Blackhand. En los años venideros, Dal'rend y Maim reforzaron sus ejércitos.

Los Dragonmaw de Grim Batol hicieron lo mismo. Zuluhed regresó a Draenor tras la Segunda Guerra junto a gran parte de su clan, y ahora los Dragonmaw de Azeroth daban a su cabecilla por muerto. Nekros tomó el mando de su pueblo y les ordenó continuar vigilando a Alexstrasza y a los dragones rojos en Grim Batol.

Otros miembros de la Horda, sin embargo, no veían motivo para continuar combatiendo a la Alianza. El noble mok'nathal Rexxar, creyendo que su pueblo había muerto en Draenor, lamentaba cuanto había sucedido en los últimos años. Rexxar renegó de la Horda y se perdió en la espesura de Azeroth para recorrer el mundo en solitario.

Ocultos en las Montañas de Alterac, Drek'Thar y el clan Frostwolf construyeron un nuevo hogar aislado del resto de los orcos para escapar a la furia de la Alianza. Su existencia era dura y solitaria, pero no carente de beneficios. Con el tiempo, Drek'Thar recuperó su conexión con los elementos y ahora la empleaba para proteger a su gente.

Lejos de los Reinos del Este, Cho'gall y el clan Martillo Crepuscular desconocían el terrible destino de Draenor... pero tampoco les habría importado. Los susurros de los dioses antiguos les llamaban. Cho'gall y sus seguidores navegaron hacia el distante continente de Kalimdor en busca de sus antiguos amos, ansiosos por traer la Hora del Crepúsculo al universo.

Sin embargo, desconocían que Garona les seguía de cerca. La semiorca encontró el rastro del antiguo miembro del Consejo de la Sombra y le siguió hasta la misteriosa tierra de Kalimdor.

EL VALLE DE LOS HÉROES

Muchos de los orcos que huyeron de Draenor se rindieron de inmediato a la Alianza en las Tierras Devastadas. Su destino serían los campos de internamiento repartidos por todo Lordaeron. Las naciones de la Alianza aún no sabían qué hacer con los prisioneros.

Sin embargo, la suerte de los orcos cautivos era menos importante para la Alianza que los acontecimientos que rodearon a la explosión del Portal Oscuro. Algunos de sus mayores líderes y héroes no regresaron de la expedición. Los relatos de los pocos Hijos de Lothar que sobrevivieron no eran esperanzadores, pero siempre quedaba la esperanza de que algún día Turalyon, Alleria, Kurdran, Danath y sus seguidores regresaran.

Pasaron los días, las semanas, los meses y los años, y la esperanza poco a poco se marchitó. Los soldados desaparecidos fueron declarados muertos en combate, y los

humanos erigieron estatuas de los líderes de la expedición a las puertas de Stormwind para que los ciudadanos recordaran a diario a aquellos que sacrificaron sus vidas para salvar el mundo. Las estatuas, además, incluían placas con mensajes de los amigos, camaradas y seres queridos de los líderes.

Pasarían décadas antes de que Azeroth supiera lo que realmente sucedió en Draenor.

Durante este tiempo, los pueblos de los Reinos del Este se afianzaron en sus nuevas vidas. La Primera y la Segunda Guerra acarrearón amplias repercusiones y alteraron el equilibrio de poder del continente. El Concilio de Tirisfal ya no existía, por lo que los humanos abandonaron la idea de contar con un Guardián de increíbles poderes. Azeroth disponía de nuevos protectores, como la Alianza. Tras la derrota de la Horda, los integrantes de la Alianza no vieron motivo para disolver la facción. En vez de eso, los reinos mantendrían sus lazos y compartirían el comercio y sus recursos militares para proteger el mundo.

Los paladines de la Mano de Plata también se dedicaron a proteger Azeroth. Turalyon fue el único paladín que acudió a Draenor, pues solicitó a sus compañeros que permanecieran en Azeroth. Los paladines no tardaron en entrenar a nuevos aprendices, y pronto los adeptos de la orden se multiplicaron.

En otro lugar, el Kirin Tor de Dalaran estudiaba a los prisioneros orcos y su magia. Los magi sabían que ciertos sectores de la Horda permanecían ocultos en los Reinos del Este, y deseaban aprender cuanto fuera posible de sus enemigos por si se avecinaba otra guerra.



Sent

Al igual que en el Draenor primordial, al igual que en incontables mundos repartidos por el cosmos, la guerra cambió Azeroth y a sus habitantes para siempre. Y se avecinaban nuevas calamidades. En los años venideros, Azeroth recurriría de nuevo a la Alianza y a sus otros protectores para sobrevivir.

CONTINUARÁ...

Traduciendo 
BIZZARD



