


WARHAMMER AGE OF SIGMAR



ASALTO A
GARRA DE HEL

A glowing green meteor streaks across a dark, fiery sky. The meteor's head is bright green with internal cracks, and its tail is a long, jagged stream of orange and yellow flames. The background is a dark, textured expanse of red and black, suggesting a hellish or infernal environment. In the lower corners, there are faint, dark shapes that look like the heads of demons or monsters with horns and spikes.

Durante un tiempo la esperanza resplandeció de nuevo en los Reinos Mortales. Mas la oscuridad puede, también, recuperar terreno...



ÍNDICE

LA ALIMAÑADA.....	4	SKAVEN.....	24
Ciudad Ardiente	6	Garraseñor en Roebestia	26
Triunfo de los Skaven	8	Ingeniero Brujo	28
Huida de pesadilla	10	Vidente Gris.....	29
Batalla de Garra de Hel	12	Rataogors	30
FORJADOS EN LA TORMENTA.....	15	Guerreros de Clan.....	31
Lord Vigilante en Grifoacechante	16	Amerratadora Rayobrujo.....	32
Lord Terminus.....	18	Mosquetes Jezzails	33
Lord Inquisidor	19	ALIMAÑAS.....	34
Recluyentes.....	20		
Caballero Hidalgo.....	21		
Inculpadores	22		
Liberadores.....	23		

ADÉNTRATE EN UN REINO DE AVENTURA

Este libro ofrece una emocionante narración destinada a sumergirte en el universo devastado por la guerra de Warhammer Age of Sigmar. Desastre y oscuridad se extienden sin control por los Reinos Mortales. Los Skaven, engendros malévolos de la Gran Rata Cornuda, han desencadenado la catástrofe hechicera llamada Alimañada, arrastrando a la realidad su pesadillesco subreino de Plagópolis. En esta Hora de la ruina los Reinos Mortales cambiarán para siempre. En las siguientes páginas, leerás acerca de los acontecimientos que tienen lugar en Aqshy, Reino del Fuego, epicentro de la Alimañada. Los heroicos Forjados en la Tormenta de las cámaras de Perdición luchan contra los viles hombres rata a través de un paisaje empañado por el desastre arcano.

Se trata únicamente de un relato entre los miles que conforman un gran lienzo. Tras leerlo, sin duda desearás organizar tus propias batallas épicas en la Era de Sigmar. En el Libro básico que lo acompaña, encontrarás todas las reglas y la información que necesitas para ello. Cuando estés listo para empezar, las miniaturas y los manuales de instrucciones incluidos en esta caja de lanzamiento te permitirán montar tu propia hueste celestial o enjambre de ponzoñosos saqueadores en un abrir y cerrar de ojos.



PRODUCIDO POR EL WARHAMMER DESIGN STUDIO

Con agradecimiento a The Faithful por su ayuda con las pruebas de juego

Edición en castellano: Equipo de traducción de Games Workshop.

Warhammer Age of Sigmar: Asalto a Garra de Hel © Copyright Games Workshop Limited 2024. Warhammer Age of Sigmar: Asalto a Garra de Hel, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Tomo de batalla, Stormcast Eternals, Forjados en la Tormenta, y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas y personajes asociados, así como su apariencia distintiva, son o bien ™, o bien TM y/o © Games Workshop Limited, registrados de diversos modos en todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema o transmitida en modo alguno, ya sea electrónico, mecánico, fotocopias, grabaciones o de otro tipo, sin consentimiento previo de los editores.

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y sucesos que aparecen en este libro son ficticios, y cualquier parecido con gente o incidentes reales es pura coincidencia.

British Cataloguing-in-Publication Data. Existe un registro disponible de este libro en la British Library. Las imágenes utilizadas tienen únicamente propósito ilustrativo.

Ciertos productos Citadel pueden ser peligrosos si se utilizan mal, y Games Workshop no aconseja su uso a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto. Sea cual sea tu edad, ten cuidado cuando utilices pegamentos, herramientas afiladas y aerosoles, y asegúrate de leer con atención las instrucciones del empaquetado.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

WARHAMMER.COM



LA ALIMAÑADA

Un cataclismo de proporciones inimaginables ha sacudido los Reinos Mortales, haciendo añicos los continentes y desencadenando ondas de vil corrupción. Es la Alimañada, y a su paso, todo va a cambiar.

Causada por la maldad de los Skaven, la Alimañada ha quebrado los cimientos de la realidad. Ha moldeado franjas de los reinos a imagen de una pesadilla. Las nubes se retuercen como colas de roedor. Engranajes retorcidos de ingenios infernales surgen de las profundidades de la tierra. Olas de lúvido fuego brujo barren sin control el territorio, infligiendo dolor y mutación a todo lo que tocan. Los apretados habitantes de Plagópolis, destartada y anárquica dimensión antaño parecida al Reino del Caos, se regocijan en una nueva era de triunfo para los Skaven cuando trechos de su temible subreino se abren paso en la realidad a través de mil brechas. Sus enemigos han bautizado esta época oscura y desesperada como la Hora de la ruina.

El gran gambito de los hijos de la Rata Cornuda no ha dejado reino sin cicatrices, pero pocas regiones han sufrido tanto como el Gran Erial de Aqshy. Mientras arde el firmamento y se funde la tierra en nuevas y horribles configuraciones, los megaenjambres skaven avanzan implacables, invadiendo ciudades y puestos defensivos cual una marea peluda plagada de enfermedades. Sus desquiciados ingenios de guerra escupen metal o avanzan enloquecidas, convirtiendo todo en polvo bajo sus ruedas dentadas. Cascadas de relámpagos disformes reducen a escoria las fuertes murallas de piedra, y los clanes rátidos se cuelan por las brechas con la muerte en la mirada. Por todas partes y a la vez, los enjambres de la Gran Rata Cornuda están a la ofensiva. La ubicuidad de sus ataques imposibilita una defensa coordinada.

Con la guardia totalmente baja, los habitantes del Erial experimentan horrores que no se recuerdan desde los tiempos más tenebrosos de la Era del Caos. La muerte es el menor de ellos. Las poblaciones fronterizas se desgarran desde dentro, sacudidas por plagas de grotescas mutaciones que convierten a hombres y mujeres en monstruosidades chirriantes de muchas colas. Huestes enteras de cruzados desaparecen en un instante, muertos hasta el último soldado o engullidos por las grietas de la superficie del reino. Adivinos y agoreros enloquecidos afirman que una nueva era de sufrimiento se abate sobre los mortales, un segundo apocalipsis que señala la victoria final del Panteón Ruinoso.

Sin embargo, hay muchos mortales decididos a luchar hasta su último aliento para retrasar el triunfo de la ruina. Con fusiles y espadas largas, los aguerridos soldados del imperio de Dios Rey obstaculizan el camino de la marealimañada. Hoy en día, las victorias más importantes no se obtienen mediante grandes campañas o batallas que sacuden el reino, sino en miles de pequeños choques; grupos aislados de soldados se aferran contra todo riesgo, vendiendo cara la piel y ganando un tiempo precioso para que los ejércitos de Sigmar se reorganicen.

Las huestes del cielo no desperdician este obsequio. Los Forjados en la Tormenta se enfrentan a la enorme superioridad numérica del enemigo con su habitual resolución, esforzándose no solo por contener el ataque, sino también por devolver al enemigo al abismo. Las Huestormentas se vacían cuando estos semidioses inmortales acuden a la refriega. Pero las tierras profanadas por los Skaven están tan corrompidas que ni las Cámaras de Guerreros del Dios Rey resisten mucho tiempo su influencia

deformadora. Para librar una guerra en tales condiciones es necesaria una raza de héroes distinta: campeones firmes contra los que ni siquiera los maleficios más viles puedan hacer mella. Por ello, los ejércitos del Orden recurren ahora a aquellos avatares de la justicia celestial que han sido Reforjados tantas veces que su alma ha ganado tanta efectividad como perdido tanta piedad, pues su humanidad menguante es un arma temible en la lucha contra el Caos.



DEFENSAS A ULTRANZA Y HAZAÑAS DESESPERADAS

La extensión con forma de hoz de la Cadena Adamantina señala la primera, y quizá última, línea de defensa contra la invasión skaven procedente del Roer. Aquí se encuentran los pocos reductos sigmaritas que quedan al este del Gran Erial, defendidos por compañías de soldados de los Gremios Libres, guardines decididos y cualquier fuerza Forjada en la Tormenta que pueda recuperarse de otros frentes. Múltiples Huestormentas han enviado tropas para defender esta frontera vital, con la mayor concentración procedente de los Martillos de Sigmar. Siempre firmes aliados de la primera hueste, los Caballeros Sagrados también tienen una presencia significativa, con al menos dos cámaras que operan en defensa de la ciudad de Ascuagarda y alrededores. Las fuerzas de vanguardia de los Hijos de Mallus y los Templarios Astrales también han tenido cierto éxito en desbaratar el asalto skaven asesinando a los líderes de manada de las criaturas y saboteando sus ingenios de guerra.

Los aliados de Sigmar también han prestado ayuda, conscientes de que el ascenso de la Gran Rata Cornuda supone una amenaza para todos. Al norte de la Cadena, en ese sofocante trecho llamado Costa Calimardiente, Morathi-Khaine ha transformado el puerto anexionado de Har Kuron en un baluarte contra las flotaplagas de los clanes Pestilens. Sus huestes khainitas persiguen al enemigo a través de las junglas humeantes de la costa y derraman torrentes de sangre skaven; cada victoria refuerza la reclamación de Morathi sobre sus tierras recientemente conquistadas. Más al sur, la gran fortaleza matafuegos de Monte Vostargi envía fyrds para tomar y mantener puntos clave en la Cadena Adamantina, incluidas varias fortalezas de magma abandonadas cuyos fuegos de forja esperan reavivar. También sus primos celestes, los Kharadron, han accedido a ofrecer apoyo aéreo contra las incursiones Skaven a cambio de una tarifa muy reducida; el Código apoya explícitamente la eliminación de los “thaggoraki”, ya que las maquinaciones de los Skaven siempre suponen un desastre para los beneficios de un puerto celeste.

Incluso entre las fuerzas del Caos, hay quienes desean que se restablezca la cordura en el Gran Erial. Atormentado por su propio papel en el desastre, Gunnar Brand, infame Caudillo Pactoscuro de los Picos Nevados, está uniendo a los restos de las tribus desplazadas por la Alimañada, a los Skaven no les importa si los humanos que invaden están al servicio de Sigmar o no. Con una horda en constante expansión a sus espaldas, Brand ya ha masacrado a miles de engendros de la Rata Cornuda, despertando su apetito de venganza contra quienes destruyeron su hogar.



CIUDAD ARDIENTE

La ciudad de Ascuagarda, población simbólica de la Cruzada del Cometa de dos colas, quedó reducida a poco más que un montón de escombros tras acusar el trauma inicial y demoledor de la Alimañada. Sin embargo, mientras pudiera mantenerse bajo control sería un bastión vital para los que huían del avance skaven.

El Caballero Hidalgo Alfric Leodus golpeó en la cara al guerrero skaven con el pomo de la espada, que siguió con un tajo de revés que destruyó al hombre rata. Levantó su Hierro del Alba; el faro encantado disipó la penumbra en una oleada de plateada luz clara. Al ver que sus compañeros Caballeros Sagrados habían despachado al resto de la plaga de ratas, contempló sombrío la alfombra de cadáveres que bordeaba el acceso a Ascuagarda. Este último peaje había dado pie al asalto más feroz hasta la fecha. Una oleada de miles de alimañas se había lanzado contra las paredes más orientales de la ciudad asediada mientras la lejana campana mantenía su demente tañido, ajenas al dolor las criaturas. Había ido de un pelo.

Alrededor de Leodus, los exhaustos Yelmoférreos se desplomaban aliviados ahora que la marea había retrocedido. Casi todos estaban heridos, algunos de muerte. El Caballero Hidalgo aún no sabía por qué la voz del Dios Rey le había llamado, mientras los reinos ardían por doquier. ¿Solo para morir junto a sus camaradas mortales, conteniendo el aluvión el mayor tiempo posible? Los defensores de Ascuagarda podían ser héroes, pero no eran sobrehumanos. Si el enemigo seguía llegando, y si la campana tañendo, anuncio de otro asalto masivo, el frágil perímetro se rompería y los hombres rata tendrían vía libre en la ciudad incendiada. No habría forma de salvar a los desesperados refugiados que se alineaban en las calles, a la espera de la salvación. Si Ascuagarda caía, todo el flanco sur de la Cadena Adamantina también

podría ceder. La embestida skaven se abriría paso hasta las llanuras de Capilaria sin que nada se lo impidiera.

Maldiciendo por el zumbido de los oídos, el Liberador Mayor Havian se acercó a Leodus hasta situarse a su lado en la empalizada. Todos habían sido testigos de cómo el discordante tañido de la campana había incitado a la locura a skavens que de natural solían ser cobardes. El ruido provocaba además desprendimientos de rocas y temblores que se agudizaban con cada tañido, socavando más si cabe las defensas de Ascuagarda. Sin embargo, ¿qué podía hacerse? Leguas plagadas de terreno disforme y Skavens se interponían entre los Caballeros Sagrados y el maldito artefacto. Leodus ya había visto lo que les ocurría a los que se demoraban allí.

Se arrodilló y rezó al Dios Rey para que le guiara. Durante un largo rato, solo oyó los gemidos de los moribundos. Luego, la iluminación. La ciénaga cuajada que era el cielo se abrió y los relámpagos danzaron por los cielos. Los ojos de Leodus se volvieron blancos; sus camaradas se sobresaltaron, atribuyéndoselo a una bala skaven. No podían ver lo que él veía. Arrastrado, su espíritu recorrió la Cadena Adamantina, pasando veloz por los picos de las montañas y sus sinuosos barrancos. Finalmente, se elevó por encima de una corona de picos de basalto negro, y Alfric contempló una fortaleza como ninguna que hubiera visto antes. Semejaba una versión más modesta de las fortormentas de su orden,



pero allí donde las rutilantes fortalezas-catedrales de los Caballeros Sagrados eran prístinas, el aura de perdición y desesperación colgaba como plomo en torno a aquella. Las aves carroñeras sobrevolaban sus tejados y solemnes guerreros alados vigilaban en lo alto de sus almenas.

El Liberador Mayor Havian asió a Leodus cuando salió de su ensueño, acusando una oleada de vértigo cuando recuperó la conciencia. Reparó en la mirada de preocupación de su amigo y, aferrado el hombro de Havian, sonrió. Sabía adónde debían ir.

LA BÚSQUEDA DE LA SALVACIÓN

Alfric Leodus y sus Liberadores se abrieron paso a través de los valles de la Cadena Adamantina, moviéndose tan rápida y silenciosamente como podían para evitar las manadas de Skaven que infestaban cada rincón de las montañas. El Caballero Hidalgo conservaba la imagen grabada en su mente: la fortaleza envuelta en penumbra, rodeada de cuervos y figuras aladas. Su hierro flamígero señaló el camino, única fuente de luz en estas montañas en penumbra. Tras él, el Liberador Mayor Havian y sus guerreros compartían miradas inseguras. Ninguno de ellos había oído hablar de una fortormenta allí.

Una serie de crujidos ensordecedores hendieron el ambiente, y cayeron dos Libertadores, con cráteres humeantes en el gorjal de la pechera sigmarita. Se alzaron los escudos y se gritaron órdenes, formando los Caballeros Sagrados un muro semicircular mientras llovían más disparos desde lo alto de las cumbres. Allí, agazapados entre las rocas, Leodus distinguió cañones skaven que escupían metal y fuego verde sobre los expuestos Forjados. El Caballero Hidalgo dio orden de avanzar, pero sus palabras quedaron ahogadas por un coro de chillidos desgarradores cuando los hombres rata asomaron del barranco al frente y a retaguardia de los Caballeros Sagrados. Los Skaven se abalanzaron para recibir golpes en la cara por un escudo repujado o un golpe demoledor de un martillo de guerra liberador. Pero la potencia de fuego vertida sobre los Forjados desde arriba no hacía más que aumentar en intensidad. Más Liberador se desplomaban y sus cuerpos estallaban en columnas de energía blanquiazul. A cada descarga le seguía el grito de guerra de los Caballeros Sagrados: “¡Solo los fieles!”, cada vez un poco más débil.

Las sombras se cernían sobre el campo de batalla. Por un momento, Leodus temió nuevas diabluras skaven, pero al levantar la vista, vio un destello de pura plata.

Un Forjado en la Tormenta aéreo cayó de las nubes, recogidas las alas, y remontó para proyectar una lanza de rayos sobre los artilleros skaven que disparaban desde la cresta. Con un grito, dos de los hombres rata cayeron, el pelaje en llamas. Otros borrones plateados se abalanzaron y atacaron, soltando sus propios misiles centelleantes antes de caer sobre la masa de cuerpos retorcidos y causar una carnicería. Presintiendo que la batalla había cambiado, Leodus ordenó a sus guerreros cargar contra los skaven. El enemigo vaciló y flaqueó, arrastrándose unos sobre otros para evitar a los agresores.

La batalla cambió rápidamente tras la intervención de los Inculpadores. Pronto cayeron los únicos Skaven que quedaban en lo alto. El Caballero Hidalgo Leodus se acercó a sus salvadores, oscura la armadura y con aire sombrío. Brillaba por su ausencia la fraternidad que definía a los Caballeros Sagrados.

Leodus distinguió la heráldica de los fieles bajo la panoplia, la plata inmaculada que distinguía a aquellos guerreros como camaradas.

—Saludos, hermanos —dijo—. Por orden del Dios Rey he venido en busca de vuestra ayuda.

No hubo respuesta. El Inculpador más cercano lo observó a través de la rendija abierta del yelmo.

—Ascuagarda está a punto de caer —dijo Leodus, con cierta impaciencia en la voz, en contra de sus deseos—. El reino se desgarró y la inmundicia de la Rata Cornuda circula en tropel. No hay tiempo. Quiero hablar con tu comandante. Ahora.

Silencio. Los guerreros de Leodus se rebulleron inquietos, reconociendo en sus salvadores la frialdad de camaradas reforjados demasiadas veces. El líder de los Inculpadores dio un paso al frente.

—Te llevaremos ante el Lord Vigilante Mechongrís —dijo—. Debes viajar encapuchado y con los ojos vendados. Solo aquellos que han ido allende el Ojo de la Tormenta pueden conocer el camino a Tor Obsidiada.

Hubo desaprobación entre los Liberadores, pero Leodus levantó la mano para pedir silencio. La voluntad del Dios Rey los había guiado allí, y confiaba en que aquellos extraños y solemnes guerreros seguían siendo verdaderos camaradas en mente y espíritu.

—¿Quién conoce la virtud de la paciencia? —dijo entre dientes. ¿Acaso cruzó el atisbo de una sonrisa por el rostro del Inculpador? Desapareció pronto.

—Solo los fieles lo hacen —respondió el Forjado.

DÉCIMA CAMPANADA

“Cada pocas horas, la campana suena como golpeada por un loco, y los Skaven nos asedian. Matan a más de los nuestros y agotan la munición”.

—Mariscal del Gremio Libre Kaira Yathen-Trask

DECIMOPRIMERA CAMPANADA

“El fuerte mecanizado *Maximus* ha caído. Hemos perdido nuestros efectivos y el flanco izquierdo está abierto. He destinado dos batallones de Fusileros a defender el paso de Kyerman”.

—*Mariscal del Gremio Libre Kaira Yathen-Trask*

TRIUNFO DE LOS SKAVEN

Mientras los defensores del Orden temblaban ante la Alimañada, a los siervos de la Gran Rata Cornuda los deleitaba la oportunidad de sembrar el terror y el pánico. Los ambiciosos señores de la guerra skaven vieron la oportunidad de superar al resto con actos de infamia en su empeño de llamar la atención de su deidad.

El Garraseñor Pelajecostra había observado con creciente irritación cómo la última oleada de sus ratas siervas se arrojaba contra las murallas de Ascuagarda. La ciudad no cedía. La artillería de las cosas-hombre había destrozado a los Skaven, cubriéndolo todo con una espesa capa de sangre, pelaje y entrañas. Cuando el tañido de la lejana campana empezó a desvanecerse, Pelajecostra se vio forzado de nuevo a regresar corriendo a Garra de Hel, donde reunía refuerzos con impaciencia. Aun así, mientras el Garraseñor observaba enjambres de nuevos Skaven correr para reemplazar sus pérdidas, Pelajecostra no estaba excesivamente preocupado. El número de humanos y plateados tormentosos disminuía cada vez que enviaba otra marealimaña hacia los cañones, y Pelajecostra aún se reservaba muchas más sorpresas.



Pelajecostra había sido elegido por el Consejo de Trece para atacar este punto del flanco sur de la Cadena Adamantina, y ahora se consideraba la punta de lanza vital de toda la invasión. Estaba decidido a invadir lo que quedaba de la ciudad de Ascuagarda, ya que los espías Eshin habían revelado no solo que la ciudad era el único bastión de los humanos que quedaba en la región, sino también que sus criptas estaban repletas de “roca chispeante”, la piedra del reino nativa de Aqshy que las cosas-hombre llamaban piedrascua. Este material volátil era capaz de sobrealimentar los demenciales ingenios de guerra de los clanes Skryre. Con semejante recompensa en sus garras, Pelajecostra se convertiría en uno de los más prósperos Garraseñores de Aqshy.

Su primer movimiento había sido atacar la población sigmarita de Garra de Hel en la sombría isla de ceniza de

Xanthul, puerto que tuvo la mala suerte de encontrarse dentro del radio de explosión de la Alimañada. Sus alimañas masacraron a los aturdidos habitantes, que aún no se habían recuperado de la conmoción.

Para Pelajecostra, Garra de Hel era el epicentro de todo el levantamiento skaven. En realidad, era uno de los cientos de puestos defensivos, ruinas y viviendas que solo en el Gran Erial habían sido arrasados y rápidamente convertidos en madrigueras fortificadas desde las que los Skaven podrían lanzar la siguiente oleada de su invasión. El Ingeniero Brujo Shrikk y sus acólitos ya habían transformado las viviendas de los humanos en talleres repletos de humo tóxico que bombeaban armas y munición.

La embestida Skaven no fue un gran triunfo de la precisión y la organización, pues a los hombres rata no les importan tales cosas. Pero por una vez, los Grandes Clanes del Inframperio trabajaron con algo que se acercaba a la cohesión, unidas sus mentes ingeniosas, pero de fácil distraerse, en un propósito común por el poder de la Gran Rata Cornuda. Canalizaban dicho poder por medio de los artefactos llamados Campanas Disgarraformes, versiones más potentes de las Campanas gritonas que tanto apreciaban los Videntes Grises. Sintonizadas con la locura sobrenatural de Plagópolis, un solo tañido de estas campanas desataba una oleada de energía sónica que bastaba para derrumbar las murallas de las fortalezas y abrir enormes fosas en el terreno rocoso. Los Skaven que oyeron el sonido cayeron inmediatamente en un frenesí sin sentido, con los ojos en blanco y una saliva sanguinolenta brotando de entre sus colmillos mientras se lanzaban sobre cualquier enemigo sin temer por la propia vida. Los poderes infernales canalizados por el artefacto se agotarían, lo que requería el sacrificio de cientos de ratas siervas y cautivas para poner de nuevo en marcha semejante sinrazón.

Para gran enfado de los demás grandes clanes skaven, fue el Clan Maestro quien atesoró los secretos de forja



de las Campanas Disgarraformes. Trece de los artefactos ensortijados los habían repartido por todo el Roer para contribuir a la gran invasión. Para su irritación, Garraseñor Pelajecostra se había visto obligado a soportar la presencia de uno de los profetas de pelaje claro, por insistencia del Consejo de Trece. Poco después de que Pelajecostra terminase de pasar a cuchillo a los humanos de Garra de Hel, su antiguo rival el Vidente Gris Vreek había llegado a la cabeza de un enjambre de ratas siervas y alimañas de carga adquiridas por un alto precio a los clanes Moulder. Estos siervos desdichados arrastraban un transporte de latón y ruedas sobre el que descansaba una de las Campanas Disgarraformes. Su vasto armazón de latón tenía garabateadas runas angulosas y mostraba incrustaciones de piedra bruja. Tañía con un poder tan malévolo que podía oírse a leguas de distancia. Incluso en la lejana Ascuagarda.

Erguido en lo alto de su transporte, Vreek proclamó que lo había enviado el Rey Alimaña para asegurar el éxito del asalto a Ascuagarda por parte de Pelajecostra, éxito que no estaba garantizado sin su intervención. Pelajecostra aguzó la mirada al escuchar aquello, pero su insensatez no llegó al punto de plantearse matar a un Vidente Gris. Al menos, abiertamente. Pero una vez que tuviera en sus manos el tesoro de la roca chispeante de Ascuagarda, tantearía el terreno a ver qué opinaban sus contactos de los clanes Eshin sobre la posibilidad de librar al mundo de cierto mequetrefe de pelaje ceniciento.

De momento, había una ciudad que destruir y seres humanos que masacrar. Un asalto masivo más bastaría. Esta vez, Pelajecostra desataría todos y cada uno de los ingenios de guerra de Shrikk: Amerradoras, Mosquetes Jezzail, Ruedas de Muerte y cualquier otra cosa que el Ingeniero Brujo guardase en su taller. Semejante potencia de fuego garantizaría el fin de Ascuagarda y consolidaría la posición de Pelajecostra como el mayor cerebro militar que habían alumbrado los clanes Verminus.



LOS AFECTADOS DEL ALMA

El Caballero Hidalgo Leodus se quedó atónito al enterarse de que había una fortormenta de su propia orden en la Cadena Adamantina, allí, oculta del mundo exterior. Ni sus compañeros ni él habían oído nada más que susurros sobre las cámaras de Perdición, de las que las misteriosas figuras decían proceder. La compañía de Leodus sintió una gran incomodidad al entrar en el espartano interior de la fortaleza bajo la mirada penetrante de guerreros reforjados demasiadas veces. La mayoría había oído los rumores de Forjados en la Tormenta separados de sus camaradas por centinelas, pero nadie había caído en la cuenta de la escala a la que esto había estado ocurriendo ni del destino que aguardaba a los desdichados. Desde

su Ciudadela de la Desolación de Tor Obsidiana, el Lord Vigilante Vaylar Mechongrís y los guerreros de la cámara Llamas Argentas, una del centenar de hermandades aislacionistas de las huestormentas, según el Lord Vigilante, habían presenciado las pesadillas de la Hora de la ruina y de la oleada masiva de las hordas de la Rata Cornuda. Fiscales ataviados con armadura atronadora habían sobrevolado territorio enemigo, analizando y enfrentándose a los Skaven allí donde podían para desbaratar sus movimientos. Aunque su doctrina hacía hincapié en la importancia del aislamiento y la propia y constante vigilancia, los guerreros Recluyentes de Mechongrís no se habían quedado de brazos cruzados ante el avance enemigo, aunque su respuesta había sido comedida.

Uno de los agentes de mayor confianza de Lord Vigilante Mechongrís, la Lord Inquisidora Rhosina Graznidocórvido, había dirigido incursiones en las tierras arrasadas por la Alimañada. Había regresado con informes inquietantes de cómo a los que se habían visto expuestos a la lluvia radiactiva arcana les retorcía la carne la corrupción y la sangre se les oscurecía, adquiriendo la densidad del alquitrán. Ni siquiera los Forjados eran inmunes, y el miasma corruptor no mostraba signos de remitir. Solo los que vivían en las cámaras de Perdición parecían resistir los peores síntomas, capaces de soportar los páramos infernales donde se veía a sus parientes sucumbir a horribles mutaciones. Nadie sabía por qué.

Por eso, cuando Mechongrís se reunió con el Caballero Hidalgo Leodus y sus Liberadores, no necesitó convenirse de la magnitud del desastre. Las experiencias de Leodus coincidían con las de sus propios guerreros, y la descripción del Caballero Hidalgo de los daños causados por las dementes armas campana de los Skaven coincidía con los informes de sus Inculpadores. Los exploradores alados habían traído noticias de hordas de hombres rata agolpadas en las ruinas de Garra de Hel con uno de aquellos infernales artefactos en su poder. Seguramente se trataba de la campana que tanto daño había causado en Ascuagarda. Mechongrís sabía que solo un asalto en toda regla al antiguo bastión neutralizaría la campana. Tal vez sus guerreros resistiesen los embates de la disformidad de las Tierras Anátoma y hacer añicos la campana antes de que Ascuagarda fuera arrasada. Alfric Leodus y sus Liberadores juraron unirse a ellos y desafiar los horrores del dominio skaven todo el tiempo posible.

Formada en gran parte por temibles Recluyentes cubiertos de armadura, la hueste mayor de los Llamas Argénteas atacaría el centro de la ciudad en ruinas, distrayendo a los hombres rata para que una fuerza menor se abriese paso hasta el campanario hechicero y hallar la forma de destruirlo. No habría retirada. Esta misión en las entrañas de la guarida enemiga solo acabaría con la muerte. Lord Terminus Heldren el Último aseguró a Mechongrís que su hacha estaría lista para impartir la paz última. Aunque la totalidad del ejército de los Caballeros Sagrados quedase destrizado, mientras cumplieran con su deber hasta el final, Ascuagarda resistiría.



DECIMOSEGUNDA CAMPANADA

“Han rebasado la Muralla de los Leales. Cuando vuelva a tañer la campana, lo hará para anunciar nuestra muerte. No podemos hacer nada más que esperar un milagro. Que el Dios Rey nos salve”.

—*Mariscal del Gremio Libre Kaira Yathen-Trask*

ODISEA DE PESADILLA

El Lord Vigilante Mechongrís comprendió que aventurarse en las tierras ponzoñosas del Roer suponía arriesgarse a la corrupción más vil. Si su cámara de Perdición debía destruir la campana disforme skaven y poner fin a su malévol tañido, sus guerreros deberían adentrarse motu proprio en las fauces de la muerte.

Un día de marcha llevó a los Caballeros Sagrados más allá de las contaminadas tierras interiores del territorio skaven. Al frente, el firmamento temblaba como un mar agitado por la tormenta, pues los meteoritos de piedra bruja todo lo envolvían de un resplandor esmeralda. La tierra estaba desgarrada por doquier, como si una bestia titánica hubiese asomado a la superficie desde sus entrañas. Restos humeantes de hombres rata, humanos y duardines estaban esparcidos por todas partes, semisepultados en el suelo. Respirar era como inhalar veneno, cada bocanada de aire abrasaba la garganta y envenenaba los pulmones.

Al verlo de cerca, Leodus apenas podía creer la magnitud del desastre, que se extendía de horizonte a horizonte. La compañía pasó ante el esqueleto de un puesto defensivo bombardeado. Sus paredes estaban tachonadas de parpadeantes fragmentos de piedra bruja, y distinguió el Caballero Hidalgo los cadáveres desollados de Portamaneceres, retorcidos los miembros y estirados por efecto de la mutación. Cerca, una estatua del Dios Rey yacía partida en dos, con símbolos obscenos garabateados y embadurnada de mugre. Las extremidades de fuertes mecanizados volcados asomaban bajo una capa de ceniza verdosa, y de sus enjutos armazones habían retirado los cañones. Aquella carnicería remitía a los relatos que Leodus había escuchado sobre la Era del Caos y la gran retirada a las Puertas de Azyr, reflexión poco alentadora.

Leodus percibió el ambiente cargado de veneno. Sus Liberadores aflojaban ya el paso, incapaces de seguir el ritmo de los Llamas Argénteas, que marchaban en total silencio, salvo por la pisada de sus botas y la leve letanía de sus escuderos Rememoradores. El Caballero Hidalgo no supo decir cómo no habían sucumbido estos a la locura. No pasó mucho tiempo antes de que la omnipresente aura de corrupción empezase a hacer mella en los Forjados. El Liberador Culdrus gimió, y a Leodus le horrorizó ver cómo empezó a llorar y escupir

sangre. Después de lo que pareció una eternidad, los Caballeros Sagrados vieron la superficie brillante, untosa, de un gran lago que se extendía ante ellos. A lo lejos, cubierta parcialmente por bancos de bruma amarillenta, se hallaba la isla de Xanthul. Cuando los Forjados en la Tormenta llegaron a orillas del lago, distinguieron edificaciones que sobresalían de la isla como clavos hundidos en la corteza del reino: los restos de la destrozada ciudad de Garra de Hel, dominada ahora por la maraña parasitaria de la arquitectura skaven. La mayor asomaba en el lago: una gran torre que albergaba una enorme campana en cuyo armazón de latón latía el poder arcano disforme.

El objetivo estaba a la vista. A lomos de Fulnus, su sombrío Grifoacechante, el Lord Vigilante Mechongrís observó el camino que tenía por delante. Había planeado cruzar por la fuerza el paso angosto que antaño unía Xanthul con tierra firme. Ese promontorio ofrecía ahora un paso muy traicionero, pues estaba plagado de fragmentos de piedra bruja. Peor aún, estaba muy expuesto. Fulnus lanzó un duro grito de advertencia, y cuando los primeros Recluyentes pisaron el puente, el silbido de los disparos surcó el aire.

EL CRUCE

El Ingeniero Brujo Shrikk observó a las cosas-tormenta a través del catalejo brujo con una mueca divertida mientras veía caer a media docena de ellos, acribillados. La emboscada fue, como siempre, perfectamente oportuna. Los Guerreros del Clan salieron de sus escondrijos, atacando tanto a la cabeza de la columna como a los flancos vulnerables. Como era de esperar, las primeras alimañas de Shrikk en enfrentarse a los guerreros vestidos de plata sufrió mucho por ello. Los martillos se alzaron para pulverizar las cabezas Skaven o destrozales los miembros, eso cuando no acabaron pisoteados por quienes avanzaban desde la retaguardia. Los cadáveres se desprendían de la estrecha franja de

roca y salpicaban el agua. No podían importarle menos esas bajas mientras sus Mosquetes Jezzails siguieran arrasando los flancos de los Forjados. Concibió la oportunidad de aplastar aquel asalto antes incluso de llegar a Garra de Hel. Eso demostraría a ese arrogante mequetrefe Garraseñor Pelajecostra quién contaba en realidad con el favor de la Rata Cornuda. Levantó su propio mosquete brujo, apuntó y disparó un tiro, que impactó en el yelmo de un Forjado y lo hizo salir despedido del paso.

Batallando al otro lado del paso de tierra, el Caballero Hidalgo Leodus maldijo mientras otro Liberador era destrozado por una tormenta de balas y se desintegraba en un manojo de relámpagos. Los hombres rata habían montado unos cañones pesados de repetición que lanzaban una lluvia de luminosos proyectiles sobre el promontorio. Había más guerreros Skaven convertidos en niebla roja que Caballeros Sagrados, pero estaba claro que eso no preocupaba al enemigo. Leodus estaba a punto de pedir a sus guerreros que se pusieran a cubierto cuando oyó el atronador grito de guerra de su Huestormenta, cuyos componentes rugieron:

—¡Los leales! ¡Solo los leales!

Superados en proporción de veinte a uno, era imposible pensar que los Llamas Argénteas tomaran la iniciativa. Pero Leodus observó asombrado cómo los Recluyentes

bajaron los escudos y avanzaron, arrastrando a los Skaven hacia las aguas a ambos lados del promontorio. La luz plateada envolvía las crestas con forma de estrella de los Forjados así como las empuñaduras de sus hachas cuando las blandían para abrirse paso. Las balas chocaban en la armadura o los escudos de los Recluyentes, pero solo unos pocos guerreros vacilaron. Hacía estragos el fuego de repetición enemigo, y cada descarga aniquilaba a otro puñado de Forjados entre salpicaduras de sangre y relámpagos, pero incluso cuando el cañoneo amenazaba con arruinar el ímpetu de los Caballeros Sagrados, los Inculpadores con alas de fuego plateado descendieron desde lo alto y lanzaron andanadas de jabalinas para ensartar a los artilleros skaven.

La confianza de Shrikk disminuía con rapidez. Cubiertos de heridas humeantes, los gigantes de plata no aflojaban el paso y el enemigo avanzaba. Olía el fétido hedor del miedo en el aire mientras sus Guerreros del Clan vacilaban. Se relamió nervioso y miró hacia las puertas de Garra de Hel. Por supuesto, incluso si las cosas-tormenta plateadas alcanzaban la madriguera, tendrían que enfrentarse a todo el poder de la hueste de Garraseñor Pelajecostra. Sí, tal vez era hora de hacer un ligero reajuste táctico. El Ingeniero Brujo ordenó a gritos a sus artilleros mantener el bombardeo y se escabulló cuando su atención se centró en otra parte, esquivando limpiamente una salva de proyectiles enemigos.



BATALLA DE GARRA DE HEL

La madriguera Skaven de Garra de Hel era un objetivo formidable, y los Llamas Argénteas al mando del Lord Vigilante Mechongrís no se hacían ilusiones sobre su supervivencia. Algunos incluso veían con buenos ojos la idea de perecer mientras se adentraban en la batalla a través del graneado fuego de proyectiles de piedra bruja.

Martillos y hachas aporrearon las puertas de Garra de Hel y, con un chirriante gemido, cedió el metal. Unas figuras imponentes atravesaron la brecha, alcanzadas después por una fulminante lluvia de fuego cuando el Ingeniero Brujo Shrikk, que se había retirado tras una nueva turba de Guerreros del Clan, ordenó a sus Amerratadoras Rayobrujo iniciar la descarga. Tres de los ingenios de guerra escupieron metal infundido de piedra bruja casi a quemarropa, y uno de los Recluyentes fue como si alzara el vuelo, hecho pedazos su escudo sigmarita, con un agujero del tamaño de un puño a través del cráneo. El Garraseñor Pelajecostra dio una orden, y los Guerreros del Clan de Garra de Hel renovaron el ataque. Indignado por el hecho de que el enemigo osase atacar su guarida, Pelajecostra estaba decidido a acabar con las cosas-tormenta de la forma más dolorosa imaginable.

Enormes Ratogors se abrieron paso entre el tropel de alimañas, aplastando todo cuanto hallaron a su paso. La piedra bruja incrustada en su carne resplandecía cuando las bestias Moulder caían sobre los Forjados plateados, rasgándose las armaduras con garras sobredimensionadas o aporreando sus escudos con frenesí. Algunos tenían guanteletes que proyectaban fuego brujo cosidos a las extremidades, y escupían chorros salvajes por doquier que incineraban a Skavens

y Forjados por igual. Una hendió el cráneo de un Recluyente con los puños, pero cayó con la gigantesca cabeza de un hacha llameante enterrada en la espalda. Mientras Heldren el Último arrancaba su arma, el Caballero Hidalgo Leodus y los guerreros que le quedaban se apresuraron a apuntalar la línea de los Llamas Argentas, y los Liberadores se trabaron por fin en el cuerpo a cuerpo.

Por unos instantes desesperados, el ímpetu de la batalla pareció cambiar, y los Caballeros Sagrados se adentraron en la ciudad skavenizada, ampliando su primera línea. Pero un espantoso estruendo ahogó el rumor de la batalla. Los Liberadores gritaron y se llevaron las manos a la cabeza, incapaces de soportar el ruido atonal de la Campana Disgarraforme. Varios perecieron. El efecto en los Skaven fue aún más profundo: aullaron y chillaron de júbilo mientras los inundaba la magia sónica del bizarro artefacto, arrastrándolos a un estado de locura salvaje. Como uno solo, los de la marealimaña se abatieron sobre los Forjados en la Tormenta, indiferentes a las hachas que les hendían la carne. Incluso mientras la campana de Garra de Hel amenazaba con expulsar toda razón de su mente, Leodus entonaba cánticos de fe junto a sus camaradas, rezando todos al Dios Rey por la fuerza para aguantar solo un poco más.



DECIMOTERCERA CAMPANADA

Lord Vigilante Mechongrís sintió el ensordecedor estruendo como una sensación física que le sacudió la huesa. Invocó a Sigmar y a Morrda para que le ayudaran a concentrar la mente en la labor que tenía entre manos. Mientras Leodus y Lord Terminus Heldren atraían la atención de la hueste principal enemiga, Mechongrís y unos pocos se habían separado, dirigiéndose hacia el campanario y el instrumento maldito que albergaba. Allí estaba: la superficie con cicatrices rúnicas palpitaba llena de energía grotesca mientras desencadenaba otra espantosa descarga. La explosión sónica amenazó con descabalarle.

Fulnus siseó una advertencia, y Mechongrís vio que los habían descubierto. Al pie de la torre aguardaba una enorme turba de guerreros Skaven y mutantes, reunidos en torno al que era su líder: un señor rata blindado, sentado a horcajadas sobre una bestia sin pelo. A su lado, encaramado a un púlpito de bronce, había un sacerdote Skaven con cuernos rizados y una túnica raída, manchada de sangre, que despotricaba con un fervor tan frenético que la bilis amarilla brotaba de su boca.

El Lord Vigilante ordenó a sus guerreros ir al encuentro del enemigo. Liderados por la Lord Inquisidora Graznidocórvido, los Recluyentes avanzaron, interceptando las balas con los escudos y golpeando a los hombres rata con fuerza suficiente para desmembrarlos. Aquí acabaría todo, para bien o para mal. Una vez cortadas las cadenas que sujetaban la campana, el artefacto se desplomaría en las profundidades del lago, silenciando el estruendo de una vez por todas.



Restalló un trueno sobre el fragor de la batalla, y el Lord Vigilante Mechongrís casi fue arrancado de su montura. Sintió la sangre brotar bajo la gorguera y, al mirar hacia abajo, vio una herida circular justo encima de su corazón. Conteniendo el dolor, Mechongrís clavó la vista en la abertura del campanario, que solo distaba una docena de pasos al frente. Bloqueando su camino estaba el señor de la guerra skaven, pistola humeante en mano y con una mueca triunfante en el feo rostro. La montura encorvada del hombre rata gruñía, cubierto el hocico de baba.

Mechongrís hundió los talones, instando a Fulnus a la carga. El Grifoacechante galopó entre el tumulto, sorteando el caos con elegancia aviar mientras arrastraba a su amo en una carga directa hacia el líder enemigo. El Skaven entornó los ojos y su propia bestia cargó a modo de respuesta. Guardando su pistola, apuntó al pecho de Mechongrís con una archa de guerra.

Lord Vigilante Mechongrís solo conocía la calma en plena tormenta. Tal era el don de Morrda: comprender que el sufrimiento no era eterno, que el silencio y la paz aguardan al final de todas las cosas. El Skaven arremetió con su arma, esperando que Mechongrís le devolviera el golpe. En lugar de eso, el Lord Vigilante se inclinó a un lado y dejó que el arma le abriera un tajo en las costillas, guiando a Fulnus a rebasar al enemigo hacia el campanario. Al frente colgaban las cadenas del artefacto maldito, y mientras se extendía la negrura en el borde de su campo de visión, el Lord Vigilante Mechongrís levantó el hacha para partirlas en dos.

*S*ilencio. Para Caldor, el sonido era una bendición, y lo saboreó unos instantes pese al ardor donde la daga del hombre rata le había perforado el pulmón. El Recluyente no podía mantenerse en pie, ni siquiera volver la cabeza. Pero el zumbido de su cráneo por fin había cesado.

—Bendito sea el Dios Rey. —Sentía la corrupción filtrándose en su carne, en su sangre. Pero había cumplido con su deber. La campana ya no sonaba.

Una sombra se abatió sobre él.

—Calma, hermano —dijo una voz profunda y áspera—. Ahora descansa. Ya está hecho.

Caldor levantó la vista. Vio a un ángel de la muerte ataviado de plata. El Heldren, el Lord Terminus. El hacha del hombretón despedía una enfermiza luz verde. Caldor sonrió.

—Sabía que me encontrarías —jadeó. El pulmón herido protestó y expulsó un chorro de bilis negra. Algo se retorció entre la sucia secreción. Estaba seguro de ello—. Como que Morrda me llama desde más allá del Último Umbral.

—Ha llegado la hora, hermano. —Asintió el Lord Terminus—. Tu saga ha llegado a su fin. Será recordada. Cierra los ojos.

Demasiado cansado para negarse, Caldor dejó caer los párpados.

—No temas —dijo Heldren.

—No tengo miedo —dijo Caldor—. Anhelo saber... qué hay más allá.

Siguió una súbita ráfaga de aire. Un breve instante de dolor intenso. Candente. Y el Recluyente Caldor conoció por fin la paz.





FORJADOS EN LA TORMENTA

De los cielos, en grandes columnas de rayo, llegan los Forjados en la Tormenta que caen en los campos de batalla de los Reinos Mortales para contener a las fuerzas del desgoberno. Con su habilidad sobrehumana, provienen de vidas anteriores para servir como los campeones inmortales de Sigmar en la larga guerra contra el Caos.

Se han tejido leyendas de los Forjados en la Tormenta en forma de relato y canción desde el albor de la Era de Sigmar. Inmortales como son, se arrojan a la batalla en un destello de luz a lomos de tempestades ondulantes. Truenos retumbantes y filigranas de rayos se extienden por sus frentes de guerra. Ya sean reverenciados en grandes catedrales sigmaritas o mencionados entre susurros en fortalezas impías, los campeones del Dios Rey son temidos y admirados por todos. Son el último bastión de esperanza que se interpone entre los mortales y las incontables fuerzas que desean masacrarlos. Ahora más que nunca, el Caos engulle grandes extensiones de los reinos.

“Marchamos ataviados con sigmarita brillante, portando estandartes de oro con los que inspirar a los ciudadanos de Sigmar. Nos sacrificamos sin dudar para proteger sus vidas. Sufrimos incontables Reforjas para morir por ellos una y otra vez. Y lo hacemos sin queja. Sigmar es el padre de todos y debemos ser su espada. Aunque esa arma se desgaste y precise tantas reparaciones que no quede nada del acero original, tiene un deber. Pese a las sombras que se arremolinan, seguiremos combatiendo”.

– Lord Comandante Bastian Carthalos

Sigmar escoge personalmente a cada Forjado por sus actos de heroísmo en vida. Una vez llamados a su servicio, sus almas son transportadas en rayos celestiales para ser dolorosamente reforjadas en Alto Azyr. Esta responsabilidad recae en los semidioses duardines conocidos como los Seis Herreros, que fabrican una armadura de sigmarita gruesa y bruñida con la que vestir el nuevo cuerpo de los guerreros. Cada arma o parte de la coraza es extraída del núcleo de un mundo destruido hace tiempo e imbuida de poder crepitante. Debido a esta energía innata, cada golpe del gran martillo de un Aniquilador o del hacha de trueno de un Diezmador emplea una fracción de este poder celestial. Si algún Forjado cae, es también este poder el que lo devuelve para la reforja, descorporalizándolo en un haz de energía capaz de enviar el alma a Azyr.

Pero se equivocan quienes consideran esta inmortalidad una ventaja. El proceso de reforja no es solo terriblemente doloroso, sino que provoca cambios graduales en los cuerpos y personalidades de quienes la sufren. Algunos guerreros descubren que dejan huellas brillantes a su paso, otros que sus voces reverberan como truenos. Casi siempre produce la erosión del alma. Cada reforja les priva de parte de su identidad, sean

sus recuerdos, su capacidad de juicio o su compasión. Muchos de los que han combatido en las Guerras por los Portales ya han perdido la mayoría de su humanidad; algunos están a una reforja de convertirse en autómatas que desempeñan la voluntad de Sigmar al extremo. Muchos consideran que este destino es peor que la muerte definitiva. La cámara de Perdición de cada Huestormenta toma a los guerreros más allá del Ojo de la Tormenta, los que no pueden recuperarse, para aguardar el día en que den su último aliento en la gran batalla contra los enemigos de la civilización. El destino final de estas almas exhaustas es una incógnita para la mayoría, incluso para los propios ejércitos de Sigmar.

HUESTES RESPLANDECIENTES

Desde el Primer Golpe, miles de Forjados en la Tormenta han sido llamados al servicio del Dios Rey. Se organizan en diferentes Huestormentas, cada una con una cultura y artes de guerra preferidas diferentes. Desde la llegada de los Cielos Malditos, una corrupción del éter que implica que el viaje de vuelta a Azyr ya no está garantizado, las huestes desperdigadas se han vuelto más individualistas. Los Vengadores Celestiales prefieren la espada al martillo como homenaje a una entidad llamada el “Padre de las Espadas”. Los Caballeros Sagrados se encuentran en el lado más pío del espectro, al portar relicarios y purificar la tierra como parangones de la fe absoluta en Sigmar. Otros, como los tribales Templarios Astrales y los guerreros magos de los Beligerantes Celestiales, proceden de una única fuente de almas heroicas. Estas fraternidades unidas permiten a los Forjados combatir como una máquina bien engrasada.

CIUDADELAS DE LA DESOLACIÓN

Cuando los Forjados se hallan al borde de perder su humanidad, el Guardián de las Almas Perdidas y los Lores Inquisidores descienden y los guían a las Ciudades de la Desolación, donde pasarán a formar parte de las cámaras de Perdición. Cada Huestormenta tiene una Ciudadela de la Desolación oculta donde los guerreros se aíslan y vigilan los reinos desde la distancia. De acuerdo a las leyendas, apenas se pronuncia palabra en estos salones mientras sus custodios reflexionan sobre las esquirlas menguantes de su pasado. Solo emergerán cuando los mortales más lo necesiten; después de todo, para estos guerreros la próxima muerte bien podría ser la que destruya para siempre su identidad.

NO COMPADEZCAS A LOS PERDIDOS

LORD VIGILANTE EN GRIFOACECHANTE

Los Lores Vigilantes, señores de las Ciudades de la Desolación y comandantes de una orden de espectros, han contemplado el negro abismo del olvido sin perder la cordura. Guían en batalla a los guerreros de alma dañada de las cámaras de Perdición, reavivando los últimos vestigios de humanidad de sus protegidos con el coraje de su liderazgo.

Los Lores Vigilantes son figuras lúgubres que gobiernan las Ciudades de la Desolación, actuando como carceleros y comandantes de sus atormentados protegidos. Todos franquearon hace tiempo el Ojo de la Tormenta y su alma se ha erosionado más allá del punto en que la mayoría de los seres perderían la cordura. Pero los Lores Vigilantes perduran y su existencia liminal les permite tanto conectar espiritualmente con sus camaradas afligidos como mantener la compostura y el sentido del yo necesarios para comandarlos en batalla. Se dice que esta calma interna es un don de Morrda, el Cuervo Sombrío, un antiguo dios de la muerte a quien veneran con la misma intensidad que al Dios Rey.

De hecho, este no es el único don otorgado por su misterioso patrón. Sus grandes hachas consagradas están imbuidas de una chispa de la llama crematoria sagrada de Morrda, el mismo fuego que arde eternamente en los santuarios de las Ciudades de la Desolación y que se dice simboliza la vigilia eterna de Morrda sobre los muertos. Estas armas pueden reducir a cenizas a un enemigo de un solo golpe, y son especialmente efectivas contra quienes pervierten el ciclo natural de la muerte, como fantasmas y daemons.

Rara vez se ve a los Lores Vigilantes sin la compañía de una temible bestia de ojos que revelan una sabiduría seria. Los Grifoacechantes son primos de los valientes Griforceles que tantos Forjados usan como montura. A diferencia de sus parientes, los Grifoacechantes están imbuidos de la energía de la muerte, son cada vez más raros y se cree que están conectados íntimamente con la esencia del Cuervo Sombrío. Los únicos sonidos que producen son los ecos rasposos de frases que han oído antes, a menudo las últimas palabras de muertos antiguos, recordadas en un contexto nuevo que les brinda una resonancia oscura y aciaga.

Los Grifoacechantes son guerreros feroces, pero algo más frágiles que sus primos marciales. Lo compensan con poderes extraños y mórbidos. Con el destello de una garra marcan a un enemigo para la muerte, absorbiendo su vitalidad y canalizando esta energía hacia sí o hacia otros. Este acto parece perturbadoramente similar a la nigromancia, y los Lores Vigilantes no hablan de ello abiertamente. Algunos miembros de la orden de Rememoradores teorizan en secreto que el proceso podría ayudar a mantener la lucidez de su comandante y la solidez de su alma.





Los guerreros de las cámaras de Perdición son campeones solemnes, tanto fortalecidos como vaciados por el proceso de la reforja. Aquí se les unen Forjados que aún no comparten su destino; juntos conforman una fuerza formidable.

LORD TERMINUS

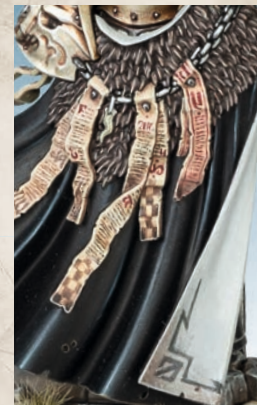
El Lord Terminus, un imponente verdugo que irradia una majestuosidad lúgubre, provoca un miedo justificado a quienes contemplan su eficacia en batalla. Solo los miembros de las cámaras de Perdición saben que estas almas son portadoras de un olvido bendito y tienen la misión de asegurar que los afligidos no sufran para siempre.

El deber del Lord Terminus es ofrecer una paz definitiva a los Forjados cuyas almas se han quebrado más allá de toda enmienda. Acaban con el sufrimiento de su camarada trazando un único arco de su gran hacha envuelta en llamas, enviando los fragmentos ajados de su humanidad al fin que les aguarde. Los miembros de las cámaras de Perdición no lo consideran una tarea sombría, sino un acto de piedad.

Un Lord Terminus no busca a los afligidos sin remedios como un ángel de la muerte; en realidad, estas almas dañadas acuden a él voluntariamente, sabiendo que su tiempo en los Reinos Mortales ha llegado a su fin inevitable. En una ceremonia llamada el Cruce del Último umbral, escuderos Rememoradores recuerdan las muchas vidas y honores de batalla del guerrero como reconocimiento de su servicio al Dios Rey. Se recitan oraciones y los antiguos camaradas intercambian despedidas solemnes. Después, mientras el suplicante reposa la cabeza en un bloque de piedra, el Lord Terminus levanta el hacha y la deja caer con un golpe certero. Por última vez, el guerrero Forjado reconecta con su mortalidad, pues esta es una muerte definitiva y al otro lado no lo espera más que el misterio.

Solo Sigmar sabe qué ocurre con las almas de quienes son relevados de su tormento de esta forma. En las cámaras de Perdición muchos creen que Morrda les da la bienvenida y acomoda sus espíritus cansados en el piadoso olvido. Ciertas Huestormentas tienen ideas distintas: algunas creen que se reencarnan como bestias azyritas, otras que se funden con la esencia radiante del mismo Dios Rey. Lo único certero es que nadie que haya cruzado el Último umbral ha vuelto a Azyr para someterse a una nueva reforja.

Un Lord Terminus suele acompañar a una cámara de Perdición en sus misiones, listo para brindar la tranquilidad eterna a cualquier Forjado que la precise. Quizá en busca de cierto alivio de su solemne deber, siempre anhelan enfrentarse a enemigos dignos, abriéndose paso entre herejes, daemons y otros adversarios blandiendo el hacha, trazando arcos que incineran a sus víctimas gracias a su encantamiento. Tras la pelea, el Lord Terminus cruza el campo de batalla ofreciendo la piedad de una muerte rápida a los enemigos heridos mientras busca señales traumáticas entre sus camaradas vivos.



LORD INQUISIDOR

Los Lores Inquisidores, implacables cazadores de los impuros de espíritu, son pastores de almas y vigías de las cámaras de Perdición. Su deber es analizar a los Forjados que muestran señales de corrupción o inestabilidad peligrosa y lidiar con estas amenazas potenciales con la crueldad que los caracteriza.

Antaño, el deber de los Lores Inquisidores fue el de peinar las ciudades del Dios Rey en busca de declive espiritual y eliminarlo a espada y a fuego. Durante años, su título fue sinónimo de eficiencia aterradora, pero con la expansión del imperio de Sigmar, su papel se ha transferido a la Orden de Azyr, los mortales vestidos con la autoridad de los cielos. Aun así, los Lores Inquisidores y sus habilidades eran una ventaja que no se podía abandonar. Pronto fueron absorbidos por las cámaras de Perdición, donde su habilidad sobrenatural para descubrir hasta la pizca más insignificante de degeneración del alma de un ser resultaría muy valiosa. Para ayudarlos en su tarea, a la mayoría los acompaña un Grifocórvido, una criatura azyrita sincronizada con las almas de mortales que puede percibir no solo la corrupción, sino también la sombra de una muerte inminente.

Los Forjados de las cámaras de Perdición tienen la tarea de entrar en los campos de batalla más distorsionados y surrealistas imaginables, marchando a través de oleadas de corrupción pura que matarían o mutarían a guerreros inferiores. Incluso con su resistencia mejorada a efectos disformes, al final de la batalla estos campeones descubren en ocasiones que portan una leve marca de

esta corrupción. Esto no puede consentirse, pues jamás se debe permitir que una sola mota de la influencia de los Dioses Oscuros penetre en los santuarios de los perdidos. Cada Forjado que vuelve a la Ciudadela de la Desolación tras una de estas batallas debe presentarse ante su Lord Inquisidor. Tapándose los ojos para que los sentidos físicos, tan fáciles de engañar, no interfieran en su juicio, el Lord Inquisidor examina el alma de cada guerrero en busca de indicios de infección espiritual. Algunos van tan lejos como para llevar a cabo el Rito de la Purgación, abrasándose con una marca de celestium los ojos para ver el mundo a través de la lente despiadada de la justicia inquebrantable. Los sospechosos de exhibir una pizca de oscuridad son enviados al Lord Terminus de la Ciudad; demasiado a menudo hallan su fin en el filo del hacha del verdugo.

Estos incidentes son, por suerte, infrecuentes, y el poder y conocimiento de un Lord Inquisidor aseguran que se les llame para tomar las armas contra los enemigos del Orden. Lo hacen con gusto, partiendo herejes con la espada del juicio y marcándolos con su báculo de abjuración, vara llameante capaz de romper encantamientos impíos con una descarga de poder celestial.



CABALLERO HIDALGO

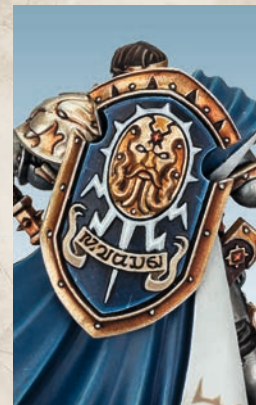
Los Caballeros Hídalgos son campeones de los Forjados en la Tormenta elegidos por su deidad para una misión sagrada. Operan a solas, fuera de la estructura de mando regular. Se cuentan entre los mejores duelistas y héroes más intrépidos de las Huestormentas, y pobre del que trate de impedirles cumplir con su deber.

Los Caballeros Hídalgos cumplen un rol único en las reglamentadas Huestormentas. El peso del mando de grandes efectivos no es para ellos, pues tienen un deber singular indicado por el mismo Dios Rey. Su misión santa puede ser clara o confusamente compleja. A veces involucra únicamente matar a un desenfrenado caudillo orruk, mientras que en otras ocasiones un Hidalgo podría tener que recuperar una serie de artefactos peligrosos o romper una maldición que perdura desde hace siglos. Recientemente, a estas figuras se las ha relacionado con las Ciudadelas de la Desolación de las cámaras de Perdición. Aunque no están enrolados en esta orden, son de los pocos Forjados que tienen permiso para pedirles ayuda directamente, pues sus requerimientos llevan el peso de la voluntad del Dios Rey.

Los Caballeros Hídalgos pueden ser elegidos en cualquiera de los escalafones de una Huestormenta y a menudo son escogidos por sus talentos marciales y su capacidad para tomar decisiones rápidas. Otras veces, puede que un Forjado reciba el rol debido a un giro del destino; algunos son los únicos supervivientes de un desastre militar y deben desempeñar un deber en favor de sus camaradas caídos.

La llamada de un Caballero Hidalgo les llega en forma de visiones o presagios sagrados, que a menudo se manifiestan con tal intensidad y apremio que el guerrero elegido abandona de inmediato la campaña en la que está embarcado. Lo hace con la bendición de sus superiores, pues todos los Forjados reconocen el fervor sagrado de quien ha sido llamado por Sigmar, y está prohibido interponerse en el camino de estos campeones de cualquier forma.

Un Caballero Hidalgo posee la autoridad de reclutar un pequeño séquito de guerreros Forjados para su causa. Algunos están dispuestos a unirse a aliados del Orden o incluso a mercenarios de moral dudosa para cumplir con la orden del Dios Rey. De forma casi inevitable, esto comportará presentar batalla en persona y abrir una senda entre sus enemigos con la pendiente de preguntas, esta arma puede ser nueva. El Hierro del Alba que porta no es solo una antorcha que proyecta la luz de la esperanza sobre las tinieblas, sino también un símbolo de su rango que lo guía en sus demandas caballerescas. Los malhechores se estremecen ante esta justa llama y su carne humea mientras el miedo se apodera de sus corazones. Estos enemigos indefensos son derribados con rapidez de una estocada.



RECLUYENTES

Todo Recluyente fue antaño un campeón heroico de Sigmar, pero las repetidas reforjas lo han dejado a punto de transformarse en un autómatas sin emociones. Ahora, estos guerreros marchan orgulloso a los campos de batalla más horripilantes que puedan imaginarse, determinados a terminar su saga épica en un estallido de gloria.

Aunque los Forjados en la Tormenta han recibido el “don” de la inmortalidad, este no carece de precio. Cada vez que son derribados en batalla, su alma regresa a Azyr para ser reforjada, un proceso que erosiona un poco de su humanidad cada vez. Los veteranos que han librado guerras en los Reinos Mortales durante décadas han sufrido una muerte tras otra, y llega un momento en que su alma ya no puede soportarlo. Estos guerreros han pasado el Ojo de la Tormenta, el punto de equilibrio en que el alma de un Forjado es relativamente estable y puede ser reforjado sin riesgo de mayor erosión. Ocurra tras su siguiente muerte o en otra más adelante, están destinados a convertirse en autómatas despiadados hechos de rayo y sigmarita, cuyo espíritu y recuerdos se habrán borrado por completo.

Estos guerreros son identificados, aislados y rápidamente conducidos a las Ciudadelas de la Desolación, donde se unen a las cámaras de Perdición. El graznido de bandadas de cuervolúgubres, criaturas sagradas para Morrda, anuncia su destino, ruido que muchos Forjados terminan por temer. Quienes son tomados por los campeones de Morrda están destinados a convertirse en Recluyentes, caballeros espectrales que siguen la senda hacia el olvido a sabiendas, pero determinados a enfrentarse a su fin en

sus propias condiciones. Aunque han pasado el punto de no retorno, los Recluyentes no son estatuas mudas. Con la ayuda de sus escuderos Rememoradores, recuerdan destellos de sus vidas y actos pasados y aún son capaces de expresar emociones, aunque les cueste empatizar con quienes no sufren el mismo mal.

En una ironía cruel, es esta misma erosión de las almas de estos guerreros la que los convierte en un arma poderosa en la guerra de Sigmar contra el Caos. Sus espíritus irradian poder intenso, pues se están convirtiendo en avatares de pura justicia, imbuidos de un propósito singular e implacable. De hecho, es tanta la humanidad marchitada en el Yunque de la Apoteosis que la corrupción enfermiza de los Dioses Oscuros no tiene dónde aferrarse a sus espíritus. La magia que haría agonizar a otro Forjado en la Tormenta se limita a deslizarse por su armadura. Por contra, la potencia de la magia de tormenta que recorre el cuerpo de un Recluyente le brinda una fuerza que va más allá de la de sus camaradas no afligidos, lo que asegura que cada golpe que asestan con sus hachas reliquia impacte con una fuerza aterradora. Cada victoria solemne es registrada por los Rememoradores, que arriesgan la vida para ser testigos de la existencia trágica de sus señores.



INCULPADORES

Los Inculpadores, cazadores alados que acechan los cielos torturados de los campos de batalla más letales, descienden sobre sus enemigos como meteoritos vengadores. Con jabalinas y tridentes golpean una y otra vez, dejando un rastro de cadáveres antes de echar a volar de nuevo en busca de más presas.

La forma de guerrear de los Forjados se centra en el asalto incesante que abrume al enemigo, atacando no solo desde el suelo sino también desde arriba. Los Inculpadores tienen la tarea de servir como tropas de choque aéreas y como exploradores, identificando las debilidades de la línea enemiga y atacándolas con fuerza letal. Las cámaras de Perdición despliegan un gran número de estos guerreros, pues surcar los cielos mancillados por el Caos es peligroso y las reforjas incesantes han llevado a muchos Inculpadores más allá del Ojo de la Tormenta. La forma aviar es sagrada para Morrda, el Cuervo Sombrío, tal vez el motivo por el que estos guerreros alados se cuentan en gran número en las cámaras de Perdición, y por qué sus alas están delineadas por llamas oscuras, parecidas a las hogueras sagradas que arden en el templo del dios.

Mientras que hubo un tiempo en que exhibieron la imagen de semidioses angelicales, ahora parecen más bien portadores de la ruina, con la armadura apagada y máscaras solemnes. Guerrear del mismo modo que siempre, invocando jabalinas, martillos y tridentes de forjatormentosa y lanzándoselos a sus enemigos antes de descender para dar el golpe mortal. Pero carecen de

la gracilidad de los Forjados aéreos, de sus cabriolas y danzas sobre el campo de batalla. Como sus camaradas terrestres, los Recluyentes, matan con eficiencia mecánica y a menudo en silencio total. Ya no les preocupan las exhibiciones de habilidad ni las acrobacias temerarias, pues hace tiempo que los han despojado de ese aspecto de su personalidad. Son por ello aún más letales, aunque jamás puedan desterrar la melancolía por lo perdido.

Las torres de cada Ciudadela de la Desolación están delineadas por celdas expuestas al cielo, similares a las de una estructura panóptica. Aquí pasan sus días los Inculpadores dañados cuando no están en campaña, sumidos en una meditación seria en compañía de cuervolúgubres, grandes córvidos que se cree son los ojos y oídos del propio Morrda. Cuando un Lord Inquisidor sale a buscar una nueva remesa de Forjados destinados a las cámaras de Perdición, va acompañado por un ala de Inculpadores, cuya mera presencia produce cierto pavor en quienes los miran. Al encontrarse con la mirada temerosa de sus nuevos protegidos y devolverles un gesto de determinación dura, aunque no despiadada, los convocan a sumarse a las filas de las cámaras de Perdición y dejar atrás a sus camaradas para siempre.



LIBERADORES

Cuando los mortales se imaginan a los guerreros Forjados, les vienen a la mente los escudos brillantes y el martillo en ristre de un Liberador. Son los más numerosos de las Huestormentas, aunque todos son guerreros veteranos que han combatido contra algunas de las monstruosidades más horribles de los Reinos Mortales.

Hasta una maquinaria de guerra tan majestuosa como el ejército de Sigmar requiere un núcleo de infantería, guerreros cuyo deber tal vez carezca de la grandeza de sus camaradas más especializados, pero sin los que la victoria no sería posible. Los Liberadores son la columna vertebral de las Huestormentas y sus actos han inspirado leyendas desde las primeras horas de las Guerras por los Portales. Con el escudo y el martillo en alto se han enfrentado a mareas de daemons, espectros e incontables horrores, manteniendo la línea para que sus camaradas más prestigiosos asestaran un golpe decisivo. Con sus esfuerzos altruistas se han ganado un millar de batallas vitales.

Los Liberadores están entrenados como el ejemplo de la doctrina marcial de los Forjados en la Tormenta. Llevados a la batalla por la tormenta celestial, se estampan contra la tierra en un destello cegador que hace vacilar a sus enemigos. Antes de poder recuperarse, los Liberadores los golpean con escudos pesados y martillos que crepitan con energías celestiales. Algunos Liberadores eligen empuñar una pareja de estas armas, haciendo a un lado las doctrinas defensivas tradicionales de las Huestormentas en favor de la agresión pura, abriéndose paso entre sus enemigos como un torbellino brillante.

Los guerreros más fuertes de un séquito de Liberadores reciben también la oportunidad de portar un gran martillo, una maza a dos manos capaz de hender la coraza embrujada de un Guerrero del Caos de un solo golpe.

Esta mole de sigmarita han abrumado a incontables ejércitos hostiles. La verdadera fuerza de los Liberadores no se encuentra solo en sus tácticas de horrorizar y sobrecoger, sino en la cohesión con la que luchan. Son todos camaradas y héroes, unidos por el peso de las exigencias de su misión, determinados a no fallarle jamás a su amado Dios Rey.

La llegada de la armadura atronadora y el armamento forjado por Grungni no ha hecho sino aumentar la importancia de los Liberadores en los campos de batalla de los Reinos Mortales. Sus martillos golpean más fuerte y sus escudos son aún más impermeables a las armas malditas de sus enemigos. Envueltos en sigmarita reforzada por lo divino, este nuevo tipo de Liberador puede guerrear en entornos que antes habrían considerado letales, al menos durante un tiempo. Ni la miasma de los Cielos Malditos puede impedirles cabalgar la Tempestar de Sigmar a la guerra y retomar su incesante cruzada contra las tinieblas.



SKAVEN

Durante siglos, los pérfidos hombres rata conocidos como Skaven han correteado bajo la tierra como una infección bajo la piel, subiendo para bombardear a sus enemigos con máquinas y mutantes horripilantes. Ahora brotan por todos los reinos en explosivas ampollas de corrupción; sus siglos de conspirar y planear dan fruto al fin.

Los Skaven han hecho sus madrigueras y se han multiplicado a lo largo de los Reinos Mortales durante milenios, proliferando en las grietas de la realidad. Cada uno es un agente del egoísmo ladino y megalómano. Pese a viajar en vastos enjambres, traicionarán a los suyos en un pestaño, sea por poder o ganancia personal. Todo Skaven cree que merece mandar sobre otros, y cuanto más poderoso se vuelve, más se arriesga a caer víctima de un asesinato o traición. Como resultado, la cultura Skaven se halla en el filo de la paranoia constante, la jactancia y el chanchullo. Toda rata adula constantemente a las que tiene por encima en el orden social, mientras que trata a patadas a las que tiene por debajo. Aun así, los Skaven son más poderosas cuando consiguen unirse. Los seis Grandes Clanes poseen la mayor influencia sobre la sociedad Skaven, y cada uno tiene presencia en el Consejo de Trece, una reunión de los doce Señores de la Podredumbre más poderosos, con un asiento reservado simbólicamente para su deidad, la Gran Rata Cornuda. A sus órdenes, nidos de roedores han masacrado ciudades enteras en una noche. Los clanes Skryre se deleitan con chillados inventos de piedra bruja, mientras que los Moulder usan la sustancia para crear mutantes. Los clanes Eshin trabajan desde las sombras, asesinando a enemigos y camaradas Skaven que se vuelven demasiado ambiciosos. Los devotos de Pestilens abruman al enemigo con plagas, mientras que los Verminus lo hacen con su inmenso número. Los profetas locos del clan Maestro son pocos en comparación, pero son responsables de dirigir a los Skaven por el camino de la victoria.

Mientras que los Skaven más poderosos acaban en la cúspide de la pila, los tiranos aspirantes no tardan en descubrirse empalados por la hoja de un asesino. El único ser que puede gobernarlos de verdad, erigido

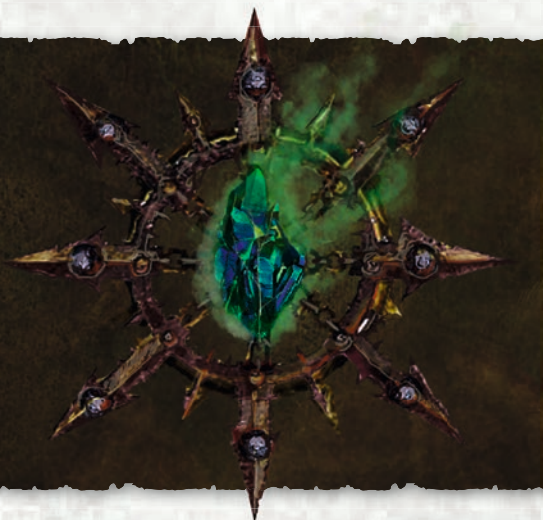
como parangón de sus peores hábitos, es la Gran Rata Cornuda. Previamente fue solo una deidad menor del Panteón Oscuro, pero el verdadero alcance de su influencia corruptora no tardó en hacerse saber debido a los innumerables Skaven que bañan los reinos como un maremoto chillón. Dado que tantos sacerdotes y chamanes oscuros reverencian ahora su poder, la Gran Rata Cornuda ha recibido una hueste de adoradores nuevos, y la libertad recién descubierta por sus hijos le permite agotar los recursos de la tierra allá donde van, dejando yermos a su paso.

LA HORA DE LA RUINA

Esta oleada de influencia llevaba tiempo fraguándose. Tras corromper con piedra bruja puntos de nexos arcanos por todos los reinos, causando un cataclismo que consumió gran parte del Gran Erial oriental y asaltando además incontables naciones, los Skaven ya no se contentaban con planear en la oscuridad. Dar comienzo a la Hora de la ruina fue su mayor triunfo, y desde que sonaron las primeras campanadas de alarma en las Ciudades de Sigmar, los Skaven han recorrido los reinos en grupos infinitos. Son una raza cruel que no se preocupa de nadie más que ellos, y con gusto despedazarán a sus enemigos con garras y dientes, los usarán como diana de tiro para misiles explosivos o, aún peor, los apresarán para usarlos en experimentos retorcidos. Las víctimas de esto sufrirán un final especialmente espantoso, ya sea formar partes de ratas mutantes hechas de retales o ser cortadas como ingredientes de peligrosas armas biológicas. Mientras los Skaven se dispersan por todos los reinos salvo Azyr, diezmando recursos y engullendo ciudades con sus enormes madrigueras, traen consigo un manto de terror que potencia a todo el Panteón del Caos día tras día.

PIEDRA BRUJA

La piedra del reino es una sustancia arcana compuesta de magia condensada de los Reinos Mortales, y cada reino produce un tipo diferente. Plagópolis, el subreino impío de la Rata Cornuda, no es una excepción. Conocida como piedra bruja, las gemas mancilladas que se extraen aquí son altamente volátiles, explosivas y corruptoras. Mientras que la piedra bruja puede imbuir criaturas e ingenios de mucho poder, también lo hace con una inestabilidad equiparable. Obviamente, esto importa poco a los Skaven, que usan piedra bruja en sus experimentos y brujería de forma liberal. Quienes pueden dominar esta magia se llaman Videntes Grises, hombres rata con enorme influencia en sus clanes.



NO COMPADEZCAS AL VIL



GARRASEÑOR EN ROEBESTIA

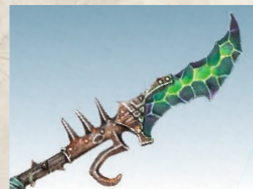
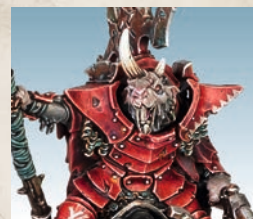
Poseedores de un ego colosal y un agudo sentido de la supervivencia, los Garraseñores de los clanes Verminus son los principales generales Skaven. Son guerreros formidables y estrategas astutos, y condenan a sus esbirros a la muerte por millares en pos de la victoria para la Rata Cornuda.

Los Skaven tienen una idea única de lo que constituye el guerrero perfecto. La fuerza y la velocidad están muy bien, pero lo que hace destacar a sus mayores campeones es el ingenio engañoso para la pelea sucia, hallar el punto débil del enemigo y hundirle ahí una hoja bañada en piedra bruja, preferiblemente antes de que sepa que corre peligro. Pocos seres encarnan esto mejor que los Garraseñores, comandantes de los numerosos ejércitos de la Rata Cornuda.

En su búsqueda de la victoria, los Garraseñores son completamente despiadados. Debido a que han trepado por los cadáveres de otros Skaven de camino a los altos escalafones del mando militar, buscan asegurar su posición y mejorar su imagen ante la Gran Rata Cornuda masacrando a los enemigos del Inframperio. O a sus propios rivales que, a sus ojos, resultan ser lo mismo. No ven razón por la que arriesgar el pellejo sin necesidad para ello, no cuando cuentan con abarrotadas multitudes de esbirros listos para interceptar balas o cuchillos. Pero aunque prefieran liderar desde detrás del muro de carne de varios cientos de Guerreros de Clan, denigrar la capacidad para el asesinato de un Garraseñor sería un error. Como todas las ratas, combaten con salvajismo temerario cuando están acorralados, sorprendiendo a sus enemigos con velocidad y fuerza potenciada por la adrenalina.

Muchos Garraseñores gustan de cabalgar a la batalla, pues les proporciona una forma rápida de maniobrar en torno al campo de batalla y una mejor oportunidad para huir si la cosa se pone en su contra. Es habitual que estos generales Skaven compren a sus proveedores Moulder una Roebestia que les sirva de montura de batalla. Estas criaturas horripilantes y jorobadas, amalgama de carne injertada de rata, caballo y mastín, son ágiles y rápidas. Pueden trepar murallas gracias a sus fuertes patas delanteras y desgarrar la garganta de la presa con los dientes. Las Roebestias son criadas específicamente para que sufran continuamente del “hambre negra”, la necesidad rabiosa de alimentarse que a menudo supera a los guerreros Skaven en batalla. Esto las mantiene en un estado permanente de furia babeante y les brinda una fuerza desesperada que puede tomar por sorpresa a enemigos más grandes.

A lomos de la criatura, el Garraseñor oscila entre abrir boquetes con la pistola amerratadora y arrollar a sus enemigos con la alabarda forjabruja, un arma diseñada para inyectar una corrupción letal en los cuerpos de aquellos a los que empala. Si en la batalla pintan bastos, el Garraseñor se aprovecha de la velocidad de la Roebestia y corre a ponerse a salvo, aunque no siempre es fácil forzar a una fiera comecarne a abandonar a su presa.





Un enjambre de guerra Skaven conquista a sus enemigos mediante una mezcla de astucia mezquina, fuego demente potenciado por piedra bruja y números abrumadores. En la Hora de la ruina, son una plaga extendida sobre los reinos.

INGENIERO BRUJO

Los Ingenieros Brujos de los clanes Skryre son amos de la ciencia trastornada y se deleitan descargando armas de devastación masiva potenciadas por piedra bruja. Estos inventores locos se ofrecen al mejor postor con ansias de poner a prueba sus últimas creaciones.

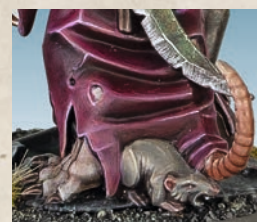
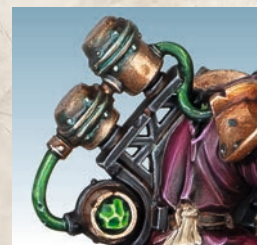
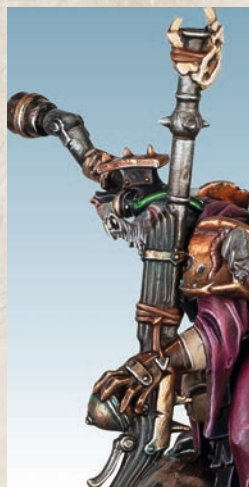
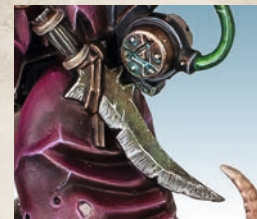
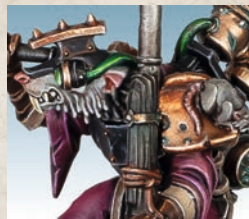
Los Ingenieros Brujos son los herreros maestros de la sociedad Skaven, poseedores de un ingenio innegable fusionado con un desdén absoluto por la lógica convencional. Al mezclar la hechicería oscura con la tecnología de piedra bruja, crean dispositivos tan dementes como letales. Los escupetoxinas, cohetes huecos y afiladas ruedas de la muerte no son más que algunos de sus inventos favoritos. Hay tantos tipos de Brujos como escuelas de ingeniería Skaven, pero la mayoría prefiere tocar aquí y allá en lugar de especializarse en un campo letal. Esto es indicativo de la tendencia Skaven de distraerse con nuestros métodos de generar confusión.

El Ingeniero Brujo típico es una rata artífice que ha metido la cola en varias disciplinas, dominando la construcción de múltiples armas asesinas por el camino. Muchos eligen ofrecerse al mejor postor como mecánicos de combate mercenarios, aprovechando para poner a prueba sobre el terreno sus últimas invenciones. A otros les desagrada el concepto de recibir órdenes y reúnen huestes de alimañas propias, marchando por los reinos en busca de sustancias volátiles con las que crear dispositivos aún más

ambiciosos y locos. La esperanza de vida entre los guerreros de estos generales Brujos es baja hasta para el estándar Skaven, pues a menudo se hallan en el extremo receptor del último experimento averiado de su señor.

Como muchos Skaven de alto rango, los Ingenieros Brujos consideran su derecho elegir un lugar agradable y seguro en la retaguardia, tras una pantalla de esbirros menos importantes. Desde allí dirigen con gran habilidad a quienes sirven el armamento, coordinando andanadas letales de proyectiles, fuego brujo y balas antes de observar los resultados con un catalejo brujo. Con la mente a un millón de kilómetros por minuto, los Brujos calculan ajustes y mejoras al vuelo, maximizando la potencia asesina de su arsenal.

Si un arma no imparte suficiente muerte, el Ingeniero Brujo se apoyará en sus talentos tecnoarcanos para ponerla a toda máquina, a veces con resultados explosivos para los desafortunados hombres rata que la manejan. Si es necesario, también usará su propio mosquete brujo para reventar a cualquier enemigo que se acerque demasiado.



VIDENTE GRIS

Los Videntes Grises, parangones de crueldad mezquina y desafortada en una raza famosa por ella, son los vástagos favoritos de la Gran Rata Cornuda. Sus mentes rápidas están dedicadas a la expansión de Plagópolis y el dominio del imperio Skaven... y a su propio avance, claro.

Marcados para la grandeza por el pelaje claro y una visible cornamenta, los videntes Grises se autoproclaman las mentes maestras del Infrainperio. Desde que los Skaven plagaron los Reinos Mortales por primera vez, han sido los profetas del clan Maestro quienes han guiado su expansión, dominando el Concilio de Trece y afirmando que son los únicos que pueden intuir los deseos de la Gran Rata Cornuda. Mediante su talento para la conspiración, el apuñalamiento por la espalda y la hechicería oscura, los Videntes Grises manipulan a los Grandes Clanes para que ejecuten la voluntad de su deidad, intentando la poco envidiable tarea de guiar las ramas anárquicas de la sociedad Skaven hacia un propósito común.

Los Videntes Grises son verdaderos fanáticos en lo relativo a la Rata Cornuda (mayormente porque saben lo que les haría de no serlo), pero no se oponen a la promoción personal, tan familiar para los Skaven. Se dejan llevar por las mismas rivalidades, pleitos y enemistades que infectan a cada estrato del Infrainperio. Más de un ambicioso plan de invasión Skaven se ha derrumbado como resultado de los juegos de poder del clan Maestro, al coste de miles o incluso millones de vidas. Tras estas catástrofes, comienza la carrera de los Videntes Grises

por evitar la responsabilidad y culpar por completo a la incompetencia de sus rivales.

Sin embargo, cuando centran su atención en una conspiración en particular, los Videntes Grises son seres formidables. Gracias a los cuernos ondulantes y extensos y las túnicas marcadas por glifos, los Videntes Grises resultan una figura imponente mientras chillan y farfullan tras una muchedumbre de esbirros ansiosos. Su conexión con la Rata Cornuda les brinda temibles poderes arcanos, lo que les permite conjurar relámpagos brujos con un chasquido de las garras o invocar enjambres de ratas daemónicas para arrancarle la piel a sus enemigos. Si perciben la ocasión para sembrar confusión, o si se activa su afinado sentido del peligro, el Vidente Gris dará un "salto escabullidor" y se teletransportará lejos en un destello de llamas verdes... dejando a sus acólitos a su suerte.

Su mejor arma es de lejos su temible intelecto. Sus mentes no paran de trazar planes, tretas e ideas trastornadas para toda situación concebible. Cuando desatan este ingenio en el campo de batalla, los resultados son inevitablemente letales, a menudo para los aliados del Vidente Gris además de para el enemigo.



RATAOGOR

Las Rataogors son abotargadas bestias frenéticas que poseen la rapidez de los Skaven junto a la fuerza de un Ogor. Con sus garras y cualquier arma que les hayan cosido sus creadores a la carne, aplastan, desgarran y despedazan cualquier cosa tan desafortunada como para hallarse a su alcance.

De entre todas las repulsivas armas vivientes engendradas en los tanques de carne de los clanes Moulder, las Rataogors son las más exitosas por un margen considerable. Los ejércitos de la Gran Rata Cornuda, aunque capaces de superar en número a casi cualquier enemigo, suelen carecer del poderío físico para enfrentarse a los guerreros más fuertes que se encuentran en los campos de batalla de los Reinos Mortales.

Los Maestros Moulder se dispusieron a resolver este dilema como suelen. Los ogores habían demostrado ser un enemigo contra el que las tácticas de ataque en tropel no funcionaban bien, así que los Maestros Moulders capturaron a un gran número y los forzaron a soportar tortuosos experimentos criptoquirúrgicos en los que eran fusionados a sujetos Skaven y se les implantaba piedra bruja. La fuerza y resistencia de los ogores brindó a estas creaciones una potencia impresionante. Al combinarse con la agilidad natural de los Skaven, resultó en especímenes aterradores: bestias inmensas, estúpidas y agresivas con un ansia de carne insaciable. En la creación de estas armas vivientes, un enorme número de ratas siervas fueron despedazadas y engullidas, pero los Maestros Moulder estuvieron de acuerdo en que mereció la pena.

Desde su creación, las Rataogors han sido una parte fundamental de los ejércitos Skaven, pues se acude a ellas para destrozar enemigos para los que no basta con la diferencia numérica. Los clanes Moulder se los venden a sus rivales a precios exorbitantes, al saber que los demás Grandes Clanes no tienen otra opción que aceptar. Se mantienen famélicas para aumentar su ferocidad; un Señor de las Bestias Moulder las guía a la batalla, donde corren sobre los nudillos y se estampan contra las filas del enemigo, lanzando cuerpos rotos por los aires mientras golpean y arañan y se llenan la boca de vísceras. Los Guerreros de Clan se escabullen por los huecos que practican estos monstruos en la línea enemiga para acabar con cualquier enemigo mutilado que dejen a su paso.

Los moldeadores de carne Moulder tienen una afición que consiste en coser armas exóticas diversas a los cuerpos de las Rataogors. Se reemplazan extremidades perdidas con filos enormes o mayales de cadena giratorios. Algunos moldeadores hallan divertido equipar a sus creaciones con un proyector de fuego brujo, sabedores de que la bestia es demasiado tonta para usar el arma debidamente y se limitará a arrojar llamaradas fundidoras de carne mientras corre a lo loco por el campo de batalla.



GUERREROS DE CLAN

Un único guerrero Skaven no parece demasiado amenazador, con su postura jorobada, equipo oxidado y mirada nerviosa. Pero cuando se reúnen en grupos y los llena el frenesí destructivo del enjambre, pueden abrumar y despedazar hasta al campeón más poderoso.

Casi todas las huestes Skaven, sin importar su lealtad, cuenta en su núcleo con una multitud vasta y nerviosa de Guerreros de Clan armados con una gama de armas oxidadas y dispares bajo estandartes ajados. Sería fácil mirar a este grupo y desdenarlo como una amenaza exigua, pues los Skaven individuales no son físicamente fuertes y están dispuestos a apuñalarse unos a otros por la espalda para asegurar su propia supervivencia. Pero solo un idiota los consideraría completamente inocuos. Cuando se reúnen en masa y sus instintos individuales de supervivencia quedan nublados por el coraje frenético de la multitud, pueden triunfar sobre guerreros más hábiles.

Cuando llega la batalla, el enjambre Skaven carga como una inundación viviente de pelaje costroso y colmillos amarillentos; cada Guerrero de Clan trepa sobre sus camaradas en su desesperación por hundir las garras en el enemigo. Escupiendo, mordiendo y atacando con hojas oxidadas, no tardan en abrumar la posición mejor defendida. El hecho de que cientos de ellos vayan a ser despedazados en cualquier asalto de este tipo no les importa, pues siempre hay más dispuestos a brincar para ocupar su puesto. Este es el cálculo sombrío en el núcleo de la estrategia militar Skaven: los Garraseñores

de los clanes Verminus saben que, en cualquier guerra de desgaste, los innumerables hijos de la Rata Cornuda acaban siempre ganando. Desde luego, la moral de los Guerreros de Clan es un asunto temperamental incluso en grandes números. Si tan siquiera una de estas criaturas duda ante bajas especialmente horripilantes, la indecisión y el pánico pueden barrer a sus camaradas como una epidemia, provocando su huida. Es por ello que los enjambres de Guerreros de Clan reciben estandartes que muestran los iconos de los Grandes Clanes. Mirar estos símbolos del poder de la Rata Cornuda puede sofocar la cobardía natural de un Skaven el tiempo suficiente para que vuelvan a la pelea.

Si los Guerreros de Clan triunfan, se dispondrán a saquear de inmediato cualquier baratija a su alcance, peleándose entre sí por los mejores tesoros. Algunos, no obstante, buscarán un premio más sangriento. La agresión hiperactiva de un Skaven suele transformarse en una voracidad llamada el "hambre negra". La rapidez del metabolismo Skaven es tal que las entrañas de una criatura afligida comenzarán a devorarse a sí mismas si no se da un atracón de carne fresca. Así, las bajas de la batalla, sean amigos o enemigos, se convierten en comida.



AMERRATADORA RAYOBRUJO

Las Amerradoras Rayobrujo, máquinas de muerte de cañón múltiple capaz de escupir una cantidad herética de balas de piedra bruja, son una de las armas más temibles del arsenal de los clanes Skryre. No hay demasiado que quede en pie tras una potencia de fuego tan abrumadora.

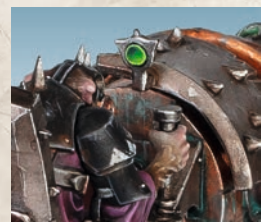
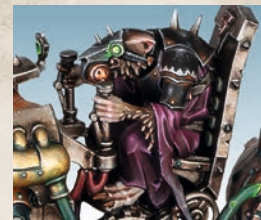
La Amerradora lleva tiempo siendo la herramienta favorita de los ingenieros Skaven, adorada por su capacidad para aniquilar grandes franjas de enemigos en un pestaño. Los Brujos de los clanes Skryre no tardaron en observar la destrucción provocada por esta arma y preguntarse algo sencillo: ¿y si la hiciéramos más grande y más asesina indiscriminada?

El resultado de estas cavilaciones es la Amerradora Rayobrujo, un ingenio móvil mortal capaz de arrasar un ejército enemigo casi por su cuenta. Usa principalmente los mismos conceptos tecnológicos que su prima menor, pero su acelerador de piedra bruja agrandado hace que los cañones giren salvajemente y disparen varios cientos de proyectiles proyectándolos a lo que sea que tengan delante. Antes raras y codiciadas, estas armas se han vuelto cada vez más comunes tras la Alimañada a medida que se expande la industria Skryre, engullendo aún más de los Reinos Mortales.

La puntería de una Rayobrujo es cómica, pero apenas importa cuando el artillero, entre carcajadas, se emplea a fondo para llenar el aire de metal imbuido de

piedra bruja. Un escuadrón de caballería o unidad de infantería que tenga la mala suerte de hallarse ante la boca de una Amerradora Rayobrujo queda reducida a una neblina rosa una vez abre fuego. Su munición, disparada a alta velocidad, puede perforar hasta el casco de un buque Kharadron.

Está claro que al maximizar la potencia asesina y el tamaño de una Amerradora serían necesarias algunas alteraciones al diseño. Ni una bestia Moulder podría absorber su retroceso sin salir por los aires, así que el arma se monta en un transporte con ruedas. El artilugio se sienta en una silla rotatoria que le permite ajustar el cabeceo y la guiñada del cañón para convertir a los blancos aéreos en escoria humeante. Una banda de sufridas ratas siervas Skryre empujan la Amerradora Rayobrujo hasta la ubicación donde pueda causar mayores daños y se agazapan cuando empieza a girar. Como todo armamento potenciado por piedra bruja, es dada a averías fatídicas. Si una bala que rebote la perfora, o si el desgaste del fuego continuo la lleva a su punto de ruptura, su acelerador reventará y desatará una oleada de llamas tóxicas que incinerarán al artillero y a la dotación.



MOSQUETES JEZZAIL

Los infames Mosquetes Jezzail son capaces de abrir agujeros humeantes en carne y metal desde una distancia tremenda y a menudo resultan la perdición de los oficiales enemigos y otros blancos de alto valor. Armados con ellos, los tiradores Skaven pueden incapacitar al ejército enemigo antes de que se inicie la batalla.

Los Skaven son francotiradores naturales. En lo que a ellos concierne, no hay una forma de guerra más práctica que disparar a tu enemigo desde un espacio seguro en el que puedes estar razonablemente convencido de que no te devolverán el ataque. Pocas armas encarnan esta táctica mejor que los Mosquetes Jezzail. Los cañones de estos rifles enormes son el doble de largos que el Skaven típico, y a menudo son tan poco manejables que se necesita un equipo de dos ratas para usarlos. Pero la gran longitud del Mosquete Jezzail es un diseño intencional, pues permite que dispare con una puntería muy superior a ningún arco o arma de pólvora de mano.

Mediante aceleradores complejos y a menudo inestables, los Mosquetes Jezzail disparan proyectiles imbuidos de piedra bruja a tal velocidad que atraviesan centímetros de acero o sigmarita para reventar extremidades o pulverizar cabezas. Son especialmente adecuados para los asesinatos. Se entrena a los equipos Jezzail para buscar agentes enemigos de perfil alto a través de las mirillas de cristal brujo; oficiales, magos y dotación de artillería se consideran los blancos de oportunidad más importantes, y caen todos al suelo de un tiro bien metido entre ceja y ceja.

Sin embargo, aun con una rata de recarga designada, su cadencia de fuego está lejos de ser tan impresionante como otras armas Skaven. Además, dado que cada andanada de munición corrupta deja un rastro de verde enfermizo en el aire, a menudo es demasiado fácil señalar la localización exacta del arma. Si el primer disparo no es una baja definitiva, el dúo Skaven queda terriblemente expuesto. Por ello, cada Mosquete Jezzail está equipado con un escudo pavés tras el que el tirador se puede agazapar si su fuego atrae consecuencias. Contra los enemigos que consiguen acercarse hasta el combate cuerpo a cuerpo, el equipo de francotiradores se ve forzado a apuñalar con una daga oxidada u otra arma tosca. Sin embargo, ninguna rata Jezzail que se respete permitiría que ocurra algo tan tonto en primer lugar.

Para compensar la lenta cadencia de fuego de los Mosquetes Jezzail, se suelen desplegar varios de ellos juntos, formando campos de fuego solapados para cubrir todos los ángulos. De esta forma pueden operar en concierto, manteniendo una andanada continua que pronto surca de cadáveres el campo de batalla. Estas formaciones suelen estar lideradas por un Ingeniero Brujo veterano, cuya arma de cañón doble ofrece potencia de fuego formidable.





ALIMAÑAS

Mientras la catástrofe de la Alimañada imprime horror y corrupción en la realidad, las huestes celestiales de los Forjados en la Tormenta, reforzadas por las cámaras de Perdición, procuran frenar el ataque de los Skaven.

Tanto en apariencia como en comportamiento, los Forjados no podrían diferir más de las alimañas Skaven. Los campeones del Dios Rey marchan a la guerra en filas iguales, resplandecientes con sus benditas armaduras. Frente a ellos hay una marea viviente de piel y colmillo que recorre las tierras para engullirlo y consumirlo todo en nombre de la Gran Rata Cornuda. Solo puede haber un vencedor en esta lucha entre el orden y la anarquía, entre la civilización y la locura alimentada por piedra bruja.



*Lord Inquisidor con Grifocórvido
de los Forjados en la Tormenta*



*Ingeniero Brujo
Skaven*



*Guerreros del Clan
Skaven*



*Vidente Gris
Skaven*



Los Inculpadores de las cámaras de Perdición descienden desde lo alto como ángeles vengadores, lanzando andanadas de jabalinas llamatormentas sobre sus enemigos Skaven mientras estos intentan apuntar con una Amerratadora Rayobrujo.





El Caballero Hidalgo Leodus y sus Liberadores concentran su furia en una manada de Ratogors desbocados, muy conscientes del daño que pueden causar estos monstruos rompeliñas si no se les controla.



Estos Recluyentes de los Caballeros Sagrados, cuyas almas se han vuelto inflexibles gracias a las constantes reforjas, soportan el ataque hechicero desatado por un Vidente Gris, mientras los Guerreros del Clan se dirigen hacia ellos desde todas las direcciones.



Un Lord Terminus se dispone a impartir la justicia del Dios Rey a los incursores Skaven.

Una artera emboscada Skaven amenaza con arrollar a una compañía de Forjados.



Las diabólicas armas de los clanes Skryre pueden destrozor una línea de batalla de Forjados.

Un Vidente Gris se deleita con la corrupción desenfrenada obra de la Alimañada.



Un Lord Vigilante es a la vez guardián y señor de la guerra, poseedor de la fuerza de voluntad para mandar a aquellos que están al borde de perderlo todo. Los Grifoacechantes los ayudan, volcando sus poderes enervantes sobre los enemigos de su señor.



A lomos de una Roebestia hambrienta de carne, un Garraseñor examina el campo de batalla, listo para cargar contra el enemigo y aniquilarlo, o emprender una rápida retirada táctica si las cosas amenazan con torcerse.



Las Cámaras de Perdición libran una amarga guerra contra los Skaven, luchando a través de los paisajes más corruptos y letales de los Reinos Mortales, campos de batalla que solo ellas soportan.



*“Nuestro sino quedó decidido
tiempo ha, cuando el Dios Rey
rescató nuestras almas de derrotas
ignominiosas y nos reforjó con sigmarita.
Somos armas sagradas, forjados para
librar una guerra eterna hasta que nada quede
de nosotros. Ni podemos ni queremos evitar
tal destino. Y, si nuestro nombre cae en el
olvido, nos entregaremos a él sin miedo
ni remordimiento en el corazón”.*

- Lord Vigilante Mechongris

