

La historia del Albión

Mucho antes de que el Hombre descubriera por primera vez el secreto del fuego, milenios antes de que el primer Elfo aprendiera el arte del tiro con arco, una raza conocida simplemente como "los Ancestrales" forjó el mundo. Las leyendas explican cómo los Ancestrales manipularon el ir y venir de la magia para moldear la tierra a su voluntad y cómo plantaron las semillas que darían forma a los vastos bosques que iban a cubrir el mundo. Las razas de los Elfos, los Enanos y los Humanos eran como niños para ellos: niños a quienes nutrían y enseñaban. Se dice que incluso los grandes Dragones eran meros juguetes en manos de aquellos seres divinos.

Y llegó un día en el que los Ancestrales escogieron la isla de Albión como uno de los lugares donde construir sus hogares. Poco se sabe de ese sitio, pues son pocos los que han llegado siquiera a visitar Albión y menos aún los que han regresado de este misterioso lugar. Forjaron una isla paradisíaca en la que el sol brillaba y las plantas florecían con gran facilidad. Reunieron a los individuos más valientes y sabios de cada raza y les instruyeron en el arte de la magia y en otras habilidades. A los Enanos les explicaron el secreto de cómo forjar runas y a los Elfos les enseñaron cómo dominar los secretos de la hechicería.

Los Ancestrales creían que la raza que ellos llamaban el Hombre era demasiado primitiva para aprender, pero pronto les sorprendió la presteza con la que la Humanidad se adaptaba a su entorno. Quedaron tan impresionados que seleccionaron a unos pocos de entre aquellos primitivos habitantes de las cavernas y les enseñaron algunos de sus secretos. Aquellos que fueron elegidos recibieron el nombre de Arúspices, pues era su deber mostrar al resto de su tribu el verdadero camino hacia la luz. Instruyeron a sus estudiantes y les incitaron a expandirse por el mundo y poblar todos los continentes. Mientras tanto, los Ancestrales los contemplaban con atención y, a cambio, los Humanos los veneraban como dioses y erigían templos en su honor. De todas las razas, el Hombre fue la que más impresionó a los Ancestrales, pues parecía capaz de adaptarse a cualquier clima, ya que en cada rincón del mundo florecía rápidamente alguna pequeña tribu humana.

La destrucción del portal abrió una gran grieta en el tejido del cielo que permitió a las fuerzas del Caos adentrarse en el mundo. Cuando las sombras del Caos envolvieron la tierra, hordas enteras de demonios deformes y todo tipo de horripilantes bestias descendieron desde el norte en un sanginario ataque. Muchos de los sabios Slann, los sirvientes más privilegiados de los Ancestrales, fueron los primeros en caer. Eran una raza valiente e intentaron acabar con la primera oleada de atacantes, pero eran demasiado escasos y demasiado débiles. Huyeron y se ocultaron bajo la protección de las densas junglas de Lustria. Lo siguiente que hicieron las hordas del Caos fue centrar su atención en los Elfos, pero los Ancestrales habían enseñado bien a sus hijos. Los Elfos construyeron un vórtice en el mismo centro de Ulthuan para contener y repeler a las sombras oscuras. Los magos élficos crearon este vórtice mediante la construcción de una serie de círculos de piedras concéntricas que absorbían y dispersaban la energía del Caos. En su arrogancia, los Elfos pensaron que solo ellos eran los salvadores del mundo, pero esto no era cierto.

La destrucción del portal abrió una gran grieta en el tejido del cielo que permitió a las fuerzas del Caos adentrarse en el mundo. Cuando las sombras del Caos envolvieron la tierra, hordas enteras de demonios deformes y todo tipo de horripilantes bestias descendieron desde el norte en un sanginario ataque. Muchos de los sabios Slann, los sirvientes más privilegiados de los Ancestrales,

fueron los primeros en caer. Eran una raza valiente e intentaron acabar con la primera oleada de atacantes, pero eran demasiado escasos y demasiado débiles. Huyeron y se ocultaron bajo la protección de las densas junglas de Lustria. Lo siguiente que hicieron las hordas del Caos fue centrar su atención en los Elfos, pero los Ancestrales habían enseñado bien a sus hijos. Los Elfos construyeron un vórtice en el mismo centro de Ulthuan para contener y repeler a las sombras oscuras. Los magos élficos crearon este vórtice mediante la construcción de una serie de círculos de piedras concéntricas que absorbían y dispersaban la energía del Caos. En su arrogancia, los Elfos pensaron que solo ellos eran los salvadores del mundo, pero esto no era cierto.

Concentrar su ataque sobre Ulthuan y dejar de lado la isla de Albión supuso un error fatal en el plan de conquista de las hordas del Caos: los Arúspices o Druidas, como los llamaban la gente de Albión, reunieron a los Gigantes y les pidieron que construyesen para ellos una serie de círculos de piedra. Con tan inmensa fuerza a su disposición, los Arúspices pronto dispusieron de gran cantidad de estos círculos pétreos, cuyas propiedades místicas les permitirían canalizar sus hechizos para confinar a las fuerzas del Caos en el norte.

En muchos sentidos, su maestría en este tipo de magia superaba a la de los Elfos. No solo eran capaces de contener las energías del Caos, sino que, además, podían utilizar las piedras para tejer un velo de niebla alrededor de la isla y así proteger las Piedras Ogham, como pasaron a denominarlas, del peligro. Los Elfos sin duda habrían sucumbido si no hubiera sido porque los Druidas de Albión habían reducido el flujo de energía caótica. No obstante, la neblina que rodeaba la isla ocultó, además, el sol. Algo en la naturaleza de los círculos de piedra atraía la lluvia y las tormentas y, en un corto periodo de tiempo, la fértil tierra de Albión se convirtió en una región encharcada donde apenas crecían unos pocos cultivos raquíticos.

Al absorber gran parte de la energía del Caos, el propio suelo de Albión empezó a deformarse y, lo que una vez fueron fértiles campos, se convirtieron rápidamente en lodazales en los que un hombre podía hundirse sin dejar rastro. Los tupidos bosques y selvas de la isla se convirtieron en lugares salvajes donde los espinos y las plantas venenosas privaban de vida a los árboles. Muchos temieron entrar en aquellas llanuras que una vez fueron bellas y aquellos que lo intentaron no volvieron a ser vistos. Ni siquiera las criaturas de Albión fueron capaces de escapar a los efectos de las mutaciones provocadas por el Caos y, poco tiempo después, los chamanes de las tribus ya explicaban historias sobre los terribles monstruos que merodeaban por los rincones más oscuros y aparecían por la noche para caer sobre los incautos.

Fue el precio que tuvieron que pagar los Arúspices. Si tenían que detener las oscuras fuerzas del Caos, Albión tenía que permanecer oculta. Los Arúspices encomendaron la misión de proteger los círculos de piedra a los mismos Gigantes que los habían construido. Estos Gigantes, que se dice que fueron creados a partir de la propia tierra, eran seres extremadamente inteligentes y sabían lo importante que era su labor de vigilancia. Durante algún tiempo reinó la tranquilidad. Los Elfos florecieron como raza y aprendieron mucho del mundo a través del contacto con otras razas más primitivas, como los Enanos y los Hombres.

Los Arúspices de Albión, por otra parte, quedaron aislados. Preferían la seguridad de su isla remota al peligro del mundo exterior y se volvieron introvertidos y reclusivos. Los Gigantes también sufrieron a causa de su obligada reclusión. Los siglos de endogamia obnubilaron sus mentes. Cuando el peligro del Caos se desvaneció, se volvieron taciturnos e inquietos, así que se dedicaron a

llevar a cabo estúpidas demostraciones de fuerza para matar el tiempo. Las tribus de Hombres de la isla también sufrieron un destino similar. Con la desaparición de los Ancestrales y la falta de contacto general con el mundo exterior, degeneraron y se convirtieron en una raza de tribus belicosas y de primitivos moradores de las cavernas.

Durante todo este tiempo, los Arúspices siguieron enseñando a unos pocos elegidos de cada generación posterior su magia secreta y aguardaron el día en que sus maestros volvieran. A cada Arúspice se le instruyó hasta el más mínimo detalle en las ceremonias rituales necesarias para mantener las brumas que rodeaban la isla. Cada uno aprendería la naturaleza de las piedras y las ofrendas necesarias para que el poder mágico de los círculos nunca se desvaneciera. Con el paso del tiempo, no obstante, los saberes antiguos fueron olvidándose lentamente y, aunque los Arúspices siguieron practicando su arte, este ya no era más que una sombra de los poderes que dominaron antaño. Algunas prácticas persistieron, no obstante: cada noche de luna llena los Arúspices se reunían para realizar ceremonias que mantenían las energías místicas de las piedras.

Fue así como Albión se convirtió en una isla misteriosa. Se explican muchas leyendas de intrépidas naves que penetran en la niebla para no salir de ella jamás. De vez en cuando, los chismorreos de las tabernas acaban en el relato de un amigo de un amigo que naufragó, fue a parar a la isla y volvió explicando historias de criaturas mitad hombre, mitad caballo o de terribles bestias de un solo ojo que merodeaban entre la niebla. Algunos incluso se atreven a proclamar que han vuelto de la isla con riquezas que están más allá de los sueños más desbocados de cualquier hombre.

Jamás se ha demostrado la veracidad de estas historias y los rumores sobre Albión siguen siendo poco más que cuentos fantásticos que los borrachos explican a cualquiera que se quede a escucharlos. Pero, últimamente, una nueva leyenda se ha difundido por el mundo. Los marineros hablan de una isla que ha aparecido de repente en el lejano norte. Enormes acantilados blancos emergen del mar que la rodea, pero los marineros han avistado también playas en las que un pequeño bote podría desembarcar. Parece ser que las brumas se han desvanecido y la tierra se muestra abierta a la exploración. Todas las razas del mundo de Warhammer están reuniendo sus ejércitos para buscar los tesoros de Albión y reclamar la isla para sí. Aún más inquietantes son los rumores sobre siniestros extranjeros que viajan a lo largo y ancho del mundo. Estos extranjeros hablan de un Señor Oscuro que guiará al fuerte para conquistar al débil. De estos Emisarios Oscuros, como se les ha acabado llamando, se sabe bien poco. La gente habla de siniestros rituales mágicos y de que allí donde van estos extranjeros la muerte les sigue. Del Señor Oscuro no se sabe nada en absoluto, salvo el hecho de que ha convocado a sus seguidores para que se le unan en Albión. Sólo el tiempo dirá cuáles son los secretos que, sin duda, serán revelados.

Una tenebrosa sombra se está expandiendo por el mundo de Warhammer. Una presencia maligna ha despertado y busca esclavizar a todas y cada una de las razas bajo su maliciosa voluntad. Los Emisarios Oscuros viajan por el mundo y ofrecen sus servicios a cualquiera que se una a su causa. Susurran recompensas de increíble poder e incalculables riquezas para aquellos que luchen por su Señor Oscuro. De este misterioso señor poco se sabe, excepto que sus Emisarios se han aliado con las fuerzas del Caos y la Oscuridad. Levantan en armas a todo aquel que tenga el corazón lleno de malicia para marchar a la guerra. Nadie sabe cuántos de estos Emisarios Oscuros han esparcido las semillas de la corrupción por el Viejo Mundo, pero la gente habla en susurros de su presencia y de la terrible magia que poseen. Pocos se han atrevido a desafiar a estos hechiceros y aquellos que lo han hecho han perecido antes de tener siquiera la oportunidad de arrepentirse por su atrevimiento.

Se han detectado hordas de Goblins y Orcos descendiendo de las Montañas del Fin del Mundo. Desde los tiempos de Morglum Rompecuellos no se reunían los pielesverdes en un número tan grande. Marchan juntos hacia la guerra, dirigiéndose hacia la distante isla de Albión que, según afirman, les pertenece, y se enfrentan a cualquiera que diga lo contrario. Pero la horda verde no es la única amenaza dispuesta a golpear al Viejo Mundo. Los avistamientos de las malditas Arcas Negras son cada vez más frecuentes. Los rumores dicen incluso que los Dragones Negros sobrevuelan los cielos a gran altura, por encima de las nubes, y que Malekith, el Rey Brujo, acude a la guerra una vez más. Se rumorea que ha concentrado su atención en Albión con la esperanza de que sus tesoros ocultos le brinden el poder que necesita para destruir a sus enemigos más odiados, los Altos Elfos. Una vez más, los muertos se levantan de su pacífico reposo y avanzan juntos en una sobrecogedora e impía unión de muertos. Algunos hablan incluso de terribles ratas del tamaño de un hombre que emergen de las alcantarillas en gran número. Cada testigo habla de diferentes horrores, pero en lo que todos los que dicen haber visto estas aterradoras hordas coinciden, es en que se dirigen hacia el Norte. Parece ser que la isla de Albión es su destino. Todas las miradas se han dirigido hacia este misterioso lugar, en el que las brumas se han retirado para revelar sus secretos a todos aquellos que se aventuren a traspasar las playas azotadas por las tormentas.

No obstante, no todo está perdido, ya que incluso mientras los Emisarios Oscuros difunden el desorden por toda la faz del mundo, un rayo de luz brilla con fuerza para convocar a aquellos que son buenos de corazón y fieles a la causa de la justicia. Una raza mítica de guerreros-sacerdote, conocidos simplemente como “los Arúspices”, se ha atrevido a desafiar los peligros del Mar del Caos para buscar civilizaciones nobles. Los Arúspices predicen un grave peligro para el mundo si su hogar de Albión cae: las fuerzas que atan las abominaciones del Caos a los reinos del norte se debilitarán y ejércitos enteros de demonios quedarán libres para asolar el mundo. A aquellos que les ayuden a proteger la isla les prometen enseñarles todos los secretos perdidos por la civilización desde que los Ancestrales desaparecieron de este mundo. Los Arúspices entregarán armas mágicas y artefactos arcanos que hace mucho que se creían desaparecidos a aquellos que consideren que se lo merecen, pero el tiempo tiene una importancia vital.

Los Elfos de Ulthuan han renovado su pacto con la causa y los Arúspices ya navegan a bordo de las flotas de los Altos Elfos. Pronto desembarcarán en la costa de Albión. Además, los Condes Electores se han reunido en un concilio y, tras una votación sorprendentemente ajustada, han accedido a prestar su apoyo, aunque hay quien rechaza enviar sus fuerzas a la isla. Los Caballeros de Bretonia han declarado una cruzada y cabalgan rápidamente hacia el norte, donde embarcarán para la peligrosa travesía marítima. Se ha generalizado el rumor de que un gran contingente Enano, atraído por el rumor de tesoros ocultos, se ha embarcado en sus barcos de vapor de hierro y ha partido desde la fortaleza de Barak-Varr. Parece ser que los Arúspices han conseguido llevar su advertencia hasta el último rincón del mundo de Warhammer.

Incluso los esquivos Hombres Lagarto han sido vistos avanzando hacia Albión, pues han sido avisados del peligro al leer el futuro escrito en las constelaciones. Aunque nadie ha visto flota alguna en la que hayan podido efectuar el largo viaje, se ha visto una serie de ejércitos cruzando las tierras del Imperio y otros informan de que ya se encuentran en gran número en la propia Albión. Los marjales y cenagales son su entorno ideal. Sólo el tiempo dirá si el frío clima puede afectar a su naturaleza de criaturas de sangre fría. Por la posibilidad de descubrir algún nexo con su distante pasado, los Hombres Lagarto tal vez sean la raza más interesada de todas en la isla. Los Arúspices avisan a los líderes de cada ejército para que preparen a sus soldados para el duro

clima queles aguarda en Albión. La potente energía en bruto del Caos que ha absorbido la tierra de Albión crea unas condiciones meteorológicas extremadamente inestables. Albión es azotada constantemente por fuertes lluvias y violentas galernas que han convertido la tierra en un lodazal infértil, excepto para las plantas más resistentes. El retumbar del trueno ha pasado a formar parte del paisaje y las lluvias torrenciales azotan el rostro de cualquiera que camine por esta tierra.

Algunas partes de la isla son tan húmedas que se han convertido en profundos pantanos en los que cualquiera que se desvíe lo más mínimo de los fangosos caminos se hunde sin dejar ni rastro. Las espesas brumas que han dejado al descubierto la costa siguen concentradas en el centro de la isla, por lo que es extremadamente fácil que un individuo que se aleje de sus camaradas momentáneamente acabe cayendo en uno de los traicioneros marjales. Estas mismas brumas ocultan una miríada de terroríficas bestias preparadas para atacar a cualquiera que pase ante ellas antes de volver a desaparecer en el interior de sus guaridas.

Aunque Albión es de terreno relativamente llano, su costa está plagada de grandes acantilados blancos que rodean la isla y se elevan hacia el cielo. Las aguas de Albión bullen con una amplia variedad de terribles monstruos marinos, algunos de los cuales son capaces de arrastrar a los galeotes más pesados hacia una tumba acuática. Las calas aptas para el desembarco son pocas y suelen ser de aguas turbulentas agitadas por las tormentas, por lo que son difíciles de encontrar y es casi imposible desembarcar en ellas. Amenazantes rocas dentadas surgen del agua, pero el mayor peligro son las rocas que yacen ocultas bajo la espuma del mar. Estas son capaces de destripar una nave con la misma facilidad con la que un hacha enana cercena el cuello de un Goblin.

Muchos de los Gigantes creados para proteger las Piedras Ogham disfrutaban sobremanera asomándose al borde de esos acantilados y arrojando enormes rocas a cualquier nave que intente desembarcar. La visión de uno de estos gigantes suele bastar para disuadir a los cazadores de tesoros. Los Gigantes son celosos protectores de su tierra y atacan a todos los intrusos que pongan pie en tierra en su reino, salvo a las tribus de primitivos moradores de las cavernas, los únicos que se han ganado su confianza. Nadie sabe qué es aquello por cuya protección luchan, pero la llegada de razas más avanzadas a Albión supone una seria amenaza a su forma de vida, que se ha mantenido imperturbada durante milenios.

El legado de los Ancestrales sigue siendo fuerte en Albión. Hay algo en el interior de los círculos de Piedras de Ogham relacionado con su naturaleza ancestral, que intensifica el poder de la magia y convierte a la isla en un poderoso vórtice de energía mágica. Hay muchos de estos misteriosos círculos desperdigados por Albión. Los vientos de la magia soplan por toda la isla como vendavales, causando estragos entre los magos que exploran Albión. Los hechizos que se supone que solo deberían servir para encender una pequeña fogata se convierten en letales bolas de fuego, mientras que los más poderosos estallidos mágicos pueden provocar unas meras chispas antes de desvanecerse de las yemas de los dedos del hechicero. La posesión de las Piedras Ogham es la clave para conquistar Albión, pero no es un objetivo sencillo. Todas las razas conocen la importancia de estas piedras y lucharán por ellas contra cualquiera que las posea. Aquellos que tengan éxito obtendrán el control sobre un poder mucho mayor que ningún otro jamás visto en el mundo de Warhammer. Por el contrario, los cenagales y los páramos de Albión serán los solitarios lugares de reposo de los caídos. El destino del mundo de Warhammer está en las manos de los generales y comandantes de los ejércitos llegados a esta isla. La llamada a las armas ha empezado. ¡Solo puede ganar una raza!