

AZARKIA - EXILIO -



AZARKIA
rol en vivo

EXILIO

LA ÚLTIMA ESCARAMUZA (EXILIO I, 50 AZ)

La Gran Guerra tocaba a su fin, las Bestias Sombrías, ahora arrinconadas, estaban a un paso de perder la lucha por el control del Valle. Aprovechando las peleas internas entre esas criaturas oscuras y sanguinarias, los cuatro grandes clanes se reunieron en Garrote Gordo. Este enclave era la capital de las tierras pertenecientes al clan Oso y lugar de referencia, puesto que era la ciudad que marcaba la frontera entre humanos y el resto de Bestias.

La planificación para asestar el golpe definitivo y acabar con las Bestias de una vez por todas llevó varios meses. Como contratiempo, entre las criaturas oscuras se alzó un nuevo caudillo. Éste, cobró fuerza y sometió a todos sus rivales.

En pocas semanas, la ciudad se convirtió en un campo de batalla, y en el lugar de numerosas contiendas. En una de esas pequeñas disputas fue herido Riledik "Cazasueños", el joven cazador y prometedor hijo del líder espiritual del clan Lobo, Rüga Warg.

Las Serpientes se negaron rotundamente a sanar sus heridas alegando que no fueron

obra de las Bestias Sombrías. Fue entonces cuando Sodem "Espina Negra", el miembro más hostil y radical del clan Lobo y al cual se le había encomendado la protección del joven Riledik, perdió los papeles y asesinó públicamente a la líder serpiente, Annuviel. Atravesó su pecho con una lanza, dándole muerte casi al instante ante la atónita mirada de las gentes que estaban en la plaza central.





Los guardias del clan Oso, guardianes del Valle, expulsaron de inmediato a los lobos, dejándolos sin la protección de las murallas de la ciudad. A Rydac "Brazo Recio", líder Oso, no le tembló la mano al ver que asesinaban a alguien de su mismo bando. Ante la incertidumbre, el caudillo de las Bestias, Thortherack, y sus huestes, aprovecharon la disputa interna para atacar Garrote Gordo. La ofensiva cogió desprevenidos a los humanos, que enfrentados entre sí, se vieron superados.

Ren "El Inmortal" lideró la defensa junto a Shironishi "Maestro del Acero", Rydac y Crystai, la aprendiz alquimista de Annuviel. La batalla adquirió un matiz sangriento. Las Bestias que superaban en número a los humanos ganaron ventaja. Cuando todo parecía perdido, Riledik apareció junto con su padre Rügen Warg y una tropa de lobos atacando por retaguardia a las fuerzas de Thortherack. La lucha se cobró innumerables vidas, entre ellas la del gran chamán lobo, Rügen Warg, y la mayoría de soldados presentes. En un alarde de inmenso coraje, propio del clan Oso, Rydac se jugó el pellejo para que el futuro

jefe de cazadores del clan Lobo, Riledik; asesinara al caudillo atravesándolo con su lanza de piedra; vengara a su padre y diera con su muerte, la primera paz de Azarkia en muchos años.

Sin tiempo para celebrar la victoria, Riledik fue asesinado por Thaqueris la hermana mayor de Annuviel, dejando al clan Lobo sin liderazgo alguno. La mejor camada del clan lobo había muerto sin descendencia directa. Rydac puso el grito en el cielo pidiendo justicia y forzó a las Serpientes a experimentar con un ritual de sangre. Para ello, hicieron uso del libro de los muertos, que había conseguido Thaqueris. El ritual no tuvo la fuerza esperada y sólo devolvió a la vida a Annuviel y Rügen Warg.

Encolerizado por la noticia del asesinato de su hijo, el líder espiritual Lobo atacó de nuevo a Thaqueris. Los guerreros osos le rodearon propinándole una brutal paliza que le dejaría secuelas de por vida. Tras la humillación, Rügen fue exiliado para siempre, junto con los suyos, bajo pena de muerte. El clan Lobo, a pesar de haber experimentado muchas desgracias, ya no volvería a ser el mismo.



EXILIO

LAS SOMBRAS DE LA ARBOLEDA (EXILIO II, 26 A.Z)

Hacia ya tres años que la Gran Guerra había tocado a su fin y toda Azarkia vivía en paz desde entonces. Las ciudades se habían reconstruido, el orden se había recuperado, pero por mucho tiempo que pasara, había heridas que no podían ser sanadas. En el seno del clan Lobo comenzó a aflorar un odio profundo hacia las Serpientes. A pesar de ser perseguidos y acorralados en sus propias tierras, los cazadores más expertos aún eran capaces de rondar por los dominios del Valle, a sus anchas.

Como todos los años desde que Riledik "Cazasueños" diera el golpe crítico a las Bestias y acabara con la guerra, se celebraba un concilio que unía a los tres grandes clanes para tomar las decisiones que afectasen a las tierras de Azarkia. En aquella ocasión se decidió por unanimidad, la reconstrucción de la que había sido la capital del Valle. La ciudad donde un día se decidió el futuro de los humanos. Así comenzó la recuperación de la ciudad más importante de la historia, Azarquiel. Fundada por elfos y destruida tras la explosión del cristal.

Se dijo entonces, que la decisión se tomó por seguridad,

si el concilio se realizaba en una ciudad neutral, sería más difícil llevar a cabo una traición por alguno de los clanes. Se dijo que de esta manera las Bestias no tendrían forma alguna de pisar las tierras de Azarkia, a pesar de que muchas de ellas todavía campaban por los territorios humanos, quemando cultivos, asesinando al ganado y provocando la muerte de algunos inocentes. Sin embargo,

detrás de todo aquello había también un especial interés por controlar una zona donde la magia fluía como torrentes de agua, allí donde a pesar de ser considerada una tumba, aguardaban riquezas a los más valientes.

Contra todo pronóstico las Serpientes serían las encargadas del gobierno de la nueva ciudad, pero no su líder, Annuviel, ni su hermana Thaqueris. En esta ocasión enviaron a Crystai para asegurarse el control de la misión. Ninguneando así a los osos, que fueron degradados a la simple función de guardias. Por otra parte el clan Zorro, solamente envió un pequeño grupo de civiles, artesanos y artesanas, a la reconstrucción. Puesto que la consideraban una misión de riesgo, Ren les acompañó para liderar a la tropa, y como no, su inseparable herrero Shironishi.

Los humanos confiados, comenzaron a reconstruir la ciudad nutriéndose de los bosques cercanos a la urbe. Sin saberlo, despertaron un poder que se hallaba dormido. Árbol a árbol, la vida del bosque fue menguando y una dríada se alzó encolerizada. Sus primeras víctimas fueron un par de exploradores del clan Lobo que andaban inspeccionando las actividades del resto de clanes. Las dríadas son capaces de apropiarse totalmente de la

voluntad de los humanos y otras criaturas, únicamente necesitan unos minutos para hacerlo.

Mientras aquello sucedía, el campamento recibió una visita inesperada. Un orco y un trasgo aparecieron, entregándose al pelotón de los humanos. Aquella fue la primera aparición de Primeros Nacidos no corrompidos desde que Ren había destruido el cristal de la torre. Apelando a que no querían hacer daño a nadie y que no estaban corrompidos por la magia negra de Kilat, solamente querían unirse a los humanos y ayudar en la reconstrucción de la ciudad. Los Osos, los arrestaron y asesinaron posteriormente a sangre fría mientras permanecían desarmados y amarrados a un palitroque. Todo un deshonor para el capitán de la guardia, y



líder del clan Geomorf Piel Gris.

Durante la reconstrucción, la dríada y sus secuaces, cada vez más numerosos, fueron deteniendo la actividad del campamento hasta pararla por completo. Hubo un intento de negociación que acabó con un ataque sangriento por parte de los seres mágicos del bosque. Esta acción desencadenó que el campamento decidiera pasar al ataque.

Ren, por otra parte, encargó a Shironishi que hiciera para él una espada con la mayor calidad posible. Una espada de acero, perfecta. Forjada en un torrente de magia, que consiguiera más adelante aguantar un hechizo sobre ella y por lo tanto atesorar sus efectos. Shironishi no dudó en complacer a su amigo. Fabricó la espada más perfecta de todo Azarkia, gracias al conocimiento del acero y a las artes heredadas durante generaciones en su familia.

Los clanes urdieron un plan para dar caza a la dríada. Las Serpientes propusieron la construcción de tres altares distribuidos de forma estratégica que encerrarían a la Bestia en un campo de bloqueo mágico. Sin sus poderes, la dríada no podría escapar a su árbol madre, ni embaucar a nadie que se enfrentara a ella. Todo parecía

dispuesto para la victoria. Sin embargo, Ailea, la mejor hechicera del grupo, cambió de bando. Ofreciendo a la dríada la posición de los tres altares, junto con los recursos más valiosos del campamento; oro, gemas, hierbas e incluso algún catalizador mágico. Aún no había acabado de hablar para entregar los presentes a la dríada, cuando, Enestar, un secuaz de aquel ser



de los bosques, uno de los Lobos exploradores que había caído en las redes de la Bestia mediante su seducción, le rebanó el cuello quitándole la vida en un instante. La traidora había recibido su merecido sin necesidad de ajusticiarla.

Con la información descubierta el plan no salió como los humanos habían pensado. La batalla se cobró incontables bajas. Los Zorros viendo la situación y ante el inminente peligro de muerte, decidieron retirarse y conservar la vida y la espada que Shironishi había forjado para Ren. Sin embargo, no quedó Serpiente con vida en aquella misión. El único superviviente fue Geomorf, que huyó después de la batalla, y tras dar muerte a la dríada. Sabedor de que su propio clan le juzgaría por sus delitos, el deshonor de los asesinatos y el fracaso de la reconstrucción de Azarquiel.

La ciudad más grande e importante jamás vista, tendría que esperar para ser reconstruida.



EXILIO

EL LEVANTAR DEL LICHE (EXILIO III, 25 A.Z)

Mientras la masacre acontecida por la dríada del bosque tenía lugar, un poder mayor y más siniestro se alzó en aquel páramo. Enestar “Espina Negra”, el Lobo que cayó bajo las redes de la dríada, encontró una tumba coronada con una espada llena de óxido. La espada despertó su curiosidad, después de discutir con su compañero Bright “Anillo Menguante”, finalmente se envalentonó a coger la extraña empuñadura de frío metal. Sin darse cuenta, había despertado un poder que jamás hubiera imaginado.

Cuando se halló solo, la espada comenzó a hablarle, y le advirtió de que una maldición había caído sobre él. La espada le sometería a prueba, si no cumplía con sus deseos, ésta, se apoderaría de su alma, matándolo al instante. Fue así como la espada puso a prueba a Enestar.

La primera petición de la espada fue simple, debía matar con ella a alguno de sus enemigos. La espera no fue larga, aprovechando el ataque de los entes del bosque al grupo que intentaba reconstruir Azarquiel, Enestar se coló entre sus filas y atravesó a una pobre y joven herborista del clan Serpiente.



La segunda petición de la espada fue más complicada. En esta ocasión, Enestar debía acabar con la vida de una persona neutral, que no fuera enemiga, pero que a la vez tampoco fuera su aliado. La duda rondó la cabeza, robar la vida de un inocente era bastante más complicado. Sin embargo, el Lobo vio su oportunidad cuando Ailea, la hechicera traidora de las Serpientes reveló todos los planes del campamento para matar a la dríada. Sin pensarlo dos veces le cortó el cuello justo antes de que la dríada la convirtiera en uno de sus aliados. Su sangre manchó los petates que traía como ofrenda con algunos recursos valiosos.

La tercera petición de la espada era realmente la que le ponía a prueba. Ni más ni menos que arrebatarse la vida a un amigo, o más bien a su mejor amigo. Una vez llegado a este punto, Enestar no podía parar, y aprovechando que la dríada separó el grupo, asesinó a Bright culpando más tarde a las Serpientes enemigas.

Finalmente, la espada le pidió que se quitara la vida, para así

poder recibir su justa recompensa. En un acto total de fé por la espada, Enestar se atravesó el estómago, muriendo en el acto. En una noche en la que la luz de Luno no brillaba, el viento comenzó a soplar fuerte, y El Caído volvió a la vida, de manos de la mismísima парка, Nuru. La muerte le reveló sus nuevos poderes; el don de la inmortalidad, y la senda de control de almas, la nigromancia. Nuru además cambió su nombre, y le llamó Zarth'us. Enviado al mundo, para extender una plaga de muerte a su paso y segar todas las almas para Kilat. A pesar de todo su poder no se hallaba completo y para conseguirlo, debía hacerse con el



libro de los muertos y entregárselo a Nuru.

Zarth'us rondó el mundo en silencio, levantando a los caídos en batalla, a los presos por las enfermedades y a todo aquel que yacía en la tierra del Valle.

El concilio de los clanes decidió hacer las paces con las Bestias que no se encontraban corrompidas por la destrucción del cristal de la torre de Azarquiel. Como compensación por sus crímenes, los clanes entregaron al Oso Geomorf Piel Gris, para ajusticiarlo públicamente. La expedición, además, se hizo en mitad de la noche y ocultaba otro gran propósito.

Ren había pedido la espada perfecta creada por Shironishi para imbuirle un poder muy especial. La espada debía poder segar el alma de un inmortal. Harto de vivir una vida sin Irieth, la elfa de la cual estaba enamorado, Ren pretendía quitarse la vida y acabar con todo su sufrimiento de una vez por todas. Para ello, las Serpientes lideradas por Auduriel, a la que

había sido confiado "El Libro de los Muertos", hicieron un ritual para introducir ese poder en la espada. Shironishi, meses antes del ritual había caído presa de una extraña enfermedad que hacía estragos en las gentes de Azarkia. En su lugar, el herrero envió a su pupilo, Shiroshi, para que hiciera el trabajo con el sello de su herrería, y a ser posible encontrar una cura para su enfermedad.

Nada más empezar el paseo nocturno, unos extranjeros sobresaltaron al grupo. Hablaban una lengua extraña. Solamente uno de ellos entendía el genezo, idioma común en Azarkia. Se trataba de un clan de humanos del este, llamados Escorpiones. Venían de fuera del Valle, de una zona en la que el duro desierto marca la forma de vida, muchísimo más severa que la que viven los clanes dentro del Valle. Al-Kahed, su líder, pidió ayuda al grupo, pues uno de sus compañeros había sido herido gravemente. Advirtieron a la expedición del ritual de que los muertos se levantaban de nuevo, seres putrefactos, que se movían

torpemente y atacaban a cualquier que se cruzaba en su camino.

Nada de esto detuvo la expedición y prosiguieron la marcha. A pesar del intento de fuga de Geomorf, provocado por un Zorro llamado Jimbey, el Piel Gris finalmente fue juzgado y ejecutado por los Primeros Nacidos. Una vez estrechadas las manos con las criaturas mágicas y establecidas las bases de la tregua se procedió a completar el ritual de la espada de Ren.

Los muertos atacaban en pequeñas oleadas poniendo el peligro al grupo, pero finalmente el ritual se completó. Shiroshi consiguió con la ayuda de Auduriel y el libro de los muertos, imbuir el poder de segar el alma de los inmortales a la espada. Auduriel se desmayó, totalmente agotada. Shiroshi comprobó el acero de la hoja. El torrente mágico había generado una serie de fallas y grietas. Probablemente la espada solo podría usarse una vez. Con Auduriel inconsciente, la protección del libro cayó en manos de una de las hechiceras más

novatas del clan. Fue entonces cuando todo se torció.

El Escorpión del este que estaba herido gravemente no había sido atendido a tiempo y empezó a convulsionar alertando a todo el grupo. Aprovechando el desconcierto, Zarth'us entró en escena para noquear a la hechicera novata y robar "El libro de los Muertos". El Nigromante había seguido todo el ritual desde las sombras, esperando el momento idóneo para cumplir su objetivo.

Dispuesto a entregárselo a Nuru, la muerte, negoció con el hijo de





Kilat. Nuru, cogió el libro y soltó una carcajada. El Nigromante pensó que cumplida su misión, la parca le arrebataría el alma para no dejar ningún cabo suelto. En un movimiento fugaz, Zarth'us arrebató el libro de las manos de Nuru, y con la espada que le había maldecido, atravesó a la muerte, mientras pronunciaba uno de los rituales del libro. La espada segó el alma del sirviente de Kilat. Lo imposible se realizó, Zarth'us obtuvo el poder de la mismísima muerte, y enfocó su cólera y su recién adquirido estatus con la pequeña expedición que había imbuido la espada de Ren.

Los humanos, confiados de poder vencer al nigromante, con la espada recién forjada para Ren, cargaron contra él. Pero el poder de Zarth'us era demasiado grande.

Las primeras filas perdieron la vida casi al instante. Shiroshi huyó con la espada imbuida, perseguido por Ren y Soujiro, un Zorro que había sido embajador en tierras Serpientes y venía a mediar entre ambos clanes. Sin embargo, no fueron capaces de dar caza al escurridizo aprendiz de herrero.

Desconocedor de la inmortalidad real de Ren, Soujiro intentó asesinar al líder Zorro para ocupar su lugar. Ren se levantó sin un rasguño poco después y Soujiro tuvo que cumplir condena, aunque posteriormente fue perdonado.

Sin la espada imbuida, que era lo único que podía parar a Zarth'us, el liche se levantó y arrasó con todo lo que se le puso por delante. Azarkia corría grave peligro.



EXILIO

EL RETORNO DE LOS EXILIADOS (EXILIO IV, 3 AZ)

Azarkia fue azotada por la plaga que levantó el nigromante. Poco a poco, todas las ciudades fueron cayendo. Las batallas solo aumentaban más las filas del enemigo, y los clanes desesperados convocaron un concilio de emergencia en la capital del clan Zorro, la próspera ciudad de Brecha. El concilio invitó también a aquellos que se encontraban en el exilio, como el clan Lobo, o las bestias, que aparecieron lideradas por un orco llamado Eirik "El Tuerto".

Se llamaban a sí mismos los Primeros Nacidos, y exigían que no

les comparase en absoluto con las Bestias Sombrías. Seres corruptos y sanguinarios que moraban por el mundo. Por primera vez después de muchos años, los humanos volvieron a ver elfos, enanos y goblins andando por sus ciudades como ciudadanos libres.

Brecha se convirtió entonces en el centro del mundo. Los seis clanes, incluidos los desconocidos Escorpiones, se sentaron en una mesa a dialogar las condiciones de un pacto de emergencia. Un pacto que les favoreciera en la lucha contra Zarth'us. Aquel concilio reunió a nombres tan celebres

como Ren, Annúviel, Tork “Espada Negra” líder del clan Oso, Sandor “Bosquespeso” líder del clan Lobo y Eirik “El Tuerto”. Todos los clanes tenían sus peticiones, pero en esta ocasión, en vez de pelear por intereses propios, se llegaron a ciertos acuerdos que convenían a todos. El odio entre serpientes y lobos, quedó erradicado por decreto.

Al margen del concilio, la guardia tenía por orden la búsqueda y captura de Shiroshi, el aprendiz de herrero que portaba la única arma capaz de hacer frente al liche. Shiroshi, además, era el responsable directo de la muerte de su maestro, Shironishi.

Soujiro, en cambio, se encontraba preso por el intento de asesinato de Ren, y posterior intento de robo de la mítica espada. Soujiro cometió el error de no creer en la inmortalidad de Ren y aquello supuso su fracaso absoluto. Finalmente, Ren no presentó cargos y Soujiro fue puesto en libertad.

A pesar de que una tregua unía

a los clanes, algunos miembros tuvieron conflictos. El odio a la magia por parte de los escorpiones acrecentó una disputa con la dríada Palmira, que acabó convirtiendo al campeón de la arena, Al-Badir, en un frondoso árbol. Uno de los lobos, en cambio, fue apresado por robar a un guardia todas sus pertenencias. Lejos de celebrarse un juicio, sus compañeros de clan, hicieron justicia con él, para dar ejemplo.

Cuando todo parecía calmarse e ir en el buen camino, Brecha fue atacada por un pequeño grupo de avanzadilla. Shironishi, el herrero legendario que había forjado la espada apareció de entre los muertos con un mensaje de Zarth’us “El Nigromante”. El tiempo se agotaba, y pronto todas sus almas le pertenecerían. El herrero se había levantado como un secuaz del liche, lo que complicaba aún más las opciones de victoria. Los No Muertos atacaron, cobrándose algunas vidas. Solamente era una batalla, la guerra contra los muertos acababa de comenzar.

EXILIO

MUERTE O VIDA (EXILIO V, AÑO 0)

Zarth'us atacó arrasando con todo, persiguió a los humanos hasta la última de sus ciudades. Fue entonces cuando los humanos, más fuertes después de la unión de sus clanes, lanzaron su ofensiva. El líder del clan Oso, Tork "Espada Negra" luchó frente a frente contra el No Muerto, y consiguió despacharlo hasta en dos ocasiones. A pesar de aquello, los ejércitos osos sufrieron múltiples bajas, alimentando todavía más, las hordas pútridas. Con Zarth'us debilitado por los enfrentamientos directos, los clanes jugaron su última carta enviando a un grupo voluntario en una misión casi suicida para intentar darle muerte. Con la esperanza de encontrar a Shiroshi y con él, la espada,

pensaron que atacar sería lo único que El Nigromante, no esperaría.

Los voluntarios y voluntarias levantaron un improvisado campamento en la frontera del territorio hostil, protegido por una torre de anulación mágica creada por las hechiceras del clan Serpiente. Este último bastión de esperanza fue llamado, "Campamento Filo Ardiente", en referencia a la mítica espada. Cada clan tenía su propio plan para acabar con liche, aunque la orden de encontrar la espada era prioritaria para todos ellos, pues representaba la opción más viable.

La protección conseguida por las Serpientes, duró muy poco, puesto que en los primeros



días de estancia, alguien robó la piedra de poder que estaba depositada en el altar y que daba energía a la torre. El campamento quedó desprotegido sin siquiera haber podido enfrentarse al No Muerto. Ren, harto de la ineptitud de aquella alianza, dejó sin liderazgo al clan Zorro, y acudió a enfrentarse directamente a Zarth'us, de inmortal a mortal. El Nigromante había reclutado un ejército de seres pútridos e incluso, algunos humanos cautivados por su causa y sus artes oscuras. Ren reconoció entre sus filas al herrero Shironishi, e intentó sin éxito, hacerle entrar en razón.

Con el miedo, los planes de cada

uno de los clanes para destruir a Zarth'us se aceleraron y descontrolaron. Tanto fue así, que únicamente dos de ellos llegaron a buen puerto. Al mismo tiempo que los Primeros Nacidos, preparaban un ritual para atrapar al Nigromante eternamente, Sandor "Bosquespeso" representante del clan Lobo, llevó a cabo una siniestra hazaña.

Un ritual lobo, interpretado por un ritual de los sueños había dictado que Sandor debía matar a un miembro de cada clan, para luego comerse sus corazones en un ritual caníbal y obtener así la fuerza de todos los humanos. A Sandor no le tembló la mano ni con su propio

hermano, y acabó transformándose momentáneamente en un lobo de proporciones desmesuradas. Con su nueva fuerza y velocidad, Sandor se enfrentó cara a cara con el No Muerto. Elrik, el líder orco y Maradin, uno de los hijos del rey enano.

Algo inesperado ocurrió. En el momento en que se preparaban para comenzar el combate, el clan Escorpión traicionó a Azarkia atacando a los reyes de los Primeros Nacidos y a Sandor por retaguardia, condenando la misión y suponiendo la muerte y asesinato de Elrik y Maradin.

Zarth'us, confiado, avanzó persiguiendo a Sandor para darle una muerte lenta y dolorosa. El lobo, retrocedía y a duras penas conseguía lanzar pequeños ataques, que nada hacían al Nigromante. La batalla se tornó sangrienta, y mucha gente perdió la vida en esos momentos.

Al mismo tiempo que todo aquello ocurría, Shironishi, el herrero No Muerto se adentraba en el campamento atraído por la presencia de la espada que él mismo había forjado. Fue entonces cuando consiguió encontrarla en una pila de cadáveres quemados. El portador había muerto quemado para evitar la propagación de la infección. Cuando ya la tenía en la mano, algo cambió en su interior. Shiroshi, su discípulo merodeaba por la zona buscando la espada también. El herrero pensó en matarlos, pero en vez de aquello, le dejó inconsciente y lo ató a una viga para que los propios humanos hicieran justicia más tarde.

Con parte de sus recuerdos de su anterior vida ahora latentes en su mente, Shironishi corrió todo lo





que pudo para clavar la espada a su propio líder, el liche Zarth'us.

Huyendo del Nigromante, Sandor tropezó con una raíz que sobresalía. Arrastrándose mientras veía que casi le atrapaban, notó que aquella raíz no era convencional. Algo estaba ocurriendo. Tan pronto como el Nigromante se le acercó, el árbol que tenían justo al lado se abalanzó sobre el No Muerto, atrapándolo. Sandor aprovechó el momento para correr todo lo que le dieron las piernas mientras iba lentamente volviendo a su forma humana.

La dríada Palmira había completado su ritual con ayuda de Eleanor, la elfa. Atrapó a Zarth'us y de ambos brotó un bosque en el que quedarían atrapados para siempre. Shironishi se vio

sorprendido por ese bosque mientras corría para dar muerte al Nigromante.

Los humanos sobresaltados corrieron como nunca para escapar, aunque alguno no lo consiguió, la gran mayoría conservó su vida. Zarth'us había sido derrotado.

Sandor, se entregó y confesó todos sus crímenes y sus razones. La misma Annuviel le arrebató la vida, cobrándose la venganza por la muerte de su hermana y añadiendo unas palabras sobre lo honorable que había sido al entregarse.

La luz volvió a Azarkia, pero el precio que pagaron los Primeros Nacidos, resultó ser demasiado elevado.

CRÉDITOS

IDEA ORIGINAL:
AZARKIA ROL EN VIVO

MAQUETACIÓN:
DANIEL TORREMOCHA

EDICIÓN Y REDACCIÓN:
ÁLEX AMORÓS

ILUSTRACIONES:
VARIOS ARTISTAS



