

### DESIERTOS DE KARSHÄ

Los desiertos de Karsha comprenden una parte extensa de la geografía de Bastock al este del país, situados al sur de la ciudad de Rizzo y al norte de la Tundra de Fuego. Este amplio desierto de agotador tránsito y peligroso recorrido se sumerge en las profundas grutas del Infierno de Karsha. Este extenso cubil que comunica la superficie del territorio de Bastock con la Suprageos ha sido morada de ancestrales demonios y criaturas sin parangón desde que el desierto engullera la tierra y dejara libre el acceso al Infierno de Karsha.

Esta extensión de terreno no sería conocida como tal hasta la caída del meteorito que asolaría el centro del Imperio Ígneo, y con el mismo, la basta extensión de territorio que componían sus ancestrales árboles milenarios. Con la aparición de estas grutas, serían las mismas huestes de Mornarth quienes serían escupidas al mundo desde las mismas entrañas de la Suprageos en oleadas ingentes de asaltos y atrocidades hacia los pueblos cercanos a aquella región de Bastock. Un lugar prohibido incluso para los veteranos más expertos, consolidándose este fragmento de tierra del país como una zona prohibida, exenta de leyes y de gobernante. Incontables variedades de criaturas oscuras y siniestras ocuparon los desiertos de Karsha durante los ciclos solares que acontecerían a la Era de las Sombras. Un lugar de culto para los siervos y seguidores de Mornarth, quienes consideraban aquel lúgubre y fantasmagórico lugar como una tierra consagrada a Mornarth y sus secuaces.

Algunos eruditos de las bibliotecas del Imperio Ígneo llegarían a la conclusión de qué, quizás en algún recóndito lugar de aquel entresijo de grutas y pasadizos bajo las extensas dunas del desierto, se alzaba una ciudad de sombras, gobernada por el culto a Mornarth, la Gran Devoradora y todos sus seguidores donde una torre siniestra y fantasmal dotaba de una fuerza inusitada a las criaturas de las sombras. El ejército del Imperio Ígneo intentaría en incontables ocasiones adentrarse en sus pasadizos y grutas con la intención de purgar el mal que en ellas habitaba, aunque jamás lograrían victoria alguna y escasos serían los supervivientes que regresaran de aquel tortuoso lugar, puesto que los pocos que lo conseguían volvían con un estado de locura permanente, absortos en sus recuerdos tras sus pasos por aquel complejo, recordando a cada segundo las atrocidades a las que se habían visto sometidos durante su estancia en aquellas tierras. Un lugar protegido por la esencia de Mornarth. Una mundo paralelo a escasos cientos de metros de la superficie de Bastock. Un cubil de maldad sin igual donde las criaturas más extrañas y desconocidas lo habitan. A mediados de la Era de las Sombras, se llegaría al conocimiento de que aquel complejo de túneles que comunicaban la superficie con la Suprageos, lo hacían a su vez con las raíces huecas de los árboles milenarios que se extendían a lo largo y ancho del mundo, de sus océanos y mares e incluso de su propia superficie terrestre, llegando incluso a una de las regiones más salvajes y desconocidas de Geos, el reino de Yrnya, el territorio más despiadado y peligroso de todo el mundo de Geos. Pero como toda extensión de tierras sobre este mundo, incluso sin encontrarse bajo el estandarte de las Especies Astrales, los de-

siertos de Kharsha y con ellos el Infierno que porta su mismo nombre tenían un amo y señor. Máscara de Muerte, lugarteniente de Rezziel durante la Era de las Sombras, mano derecha de los Primeros Nacidos y brazo ejecutor de Mornarth había habitado en aquellas profundas grutas desde que Zadrhäs Kaelend, sacrificando su vida para ello, lo confinara en este rincón apartado del mundo para jamás ser encontrado. Sería el mismo Rezziel quien ordenaría a sus legiones de la Garra Roja, Tyrlins Sombríos al servicio de Mornarth, que buscaran al siervo de las sombras para traerlo de vuelta al plano de las Especies Astrales.

Tras encontrar a este endemoniado ser, sacrificarían la esencia de un centenar de almas en un ritual oscuro que devolvería las cenizas del brazo ejecutor de Rezziel a su estado corpóreo, sometiendo de nuevo hacia finales de la Era de las Sombras a los ejércitos del Imperio y más tarde a los ejércitos rolegianos tras la Alianza de los Tres Príncipes. Máscara de Muerte, se alzaría como un aguerrido general al servicio de la Gran Devoradora, descendiente de las antiguas tribus nómadas de gladiadores de Rising, aniquilando con sus ejércitos fantasmales y con sus poderes extraídos de la misma Esencia de Mornarth cualquier ejército o resistencia que osara cruzarse en su camino. Bastock se vería sometida a una dura prueba de fuego intentando mantener firmes sus férreas murallas y sus inquebrantables voluntades, aunque a punto se encontrarían de capitular frente a una de las criaturas más hostiles y peligrosas que conociera el Imperio Ígneo desde la aparición de la Era de las Sombras. Eeldo Erestor, príncipe por derecho de sangre y descendiente directo del mismo linaje Er-

estor que salvara siglos atrás el poderoso combatiente Evocador Zadrhäs Kaelend, miembro de la Llama Nocturna al servicio de las Diez Familias, sería quien, junto a Dracother The Breeth plantaría batalla contra Máscara de Muerte en su misma morada, los amplios desiertos de Karsha.

Protegido el siervo de la sombra por los sobrenaturales poderes que le confería la torre de Mornoghoth, convirtiendo a este ser en una criatura a la que se creía inmortal, dos de los tres príncipes que unirían a Geos se adentrarían pese a los peligros que se conocían en su territorio, en el corazón del desierto. Sería en aquellas mismas dunas donde el joven Erestor, apoyado por el indomable y sanguinario Dracother the Breeth, lucharían cara a cara contra Máscara de Muerte en el mismo Infierno de Karsha, debiendo enfrentarse no solo a un formidable y peligroso adversario, sino también a sus propios temores y demonios para lograr alzarse con la victoria. Máscara de Muerte emplearía sus poderosos conocimientos evocadores para enfrentar a ambos héroes entre sí mediante ilusiones y engaños, aunque finalmente vencerían al poderoso sortilegio y exterminarían al malvado ser y a su esencia del mundo de Geos en un combate que a punto estaría de costarle la vida a los dos príncipes, quienes a duras penas lograrían escapar de los males que habitan en aquellas peligrosas tierras. A principios de la Era del Despertar, nombrado ya Emperador del Nuevo Imperio Ígneo Eeldo Erestor, haría derrumbar las entradas al Infierno de Karsha, protegiéndolo a su vez por poderosísimas evocaciones esenciales que mantienen, al menos por el momento, a la Suprageos lejos de la superficie.



Lanza10

DRACOTHER THE BREETH, MÁSCARA DE MUERTE Y EELDO ERESTOR