

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



THE REALMGATE WARS

GHAL MARAZ

JOSH REYNOLDS · GUY HALEY

timunmas



GHAL MARAZ

THE REALMGATE WARS

JOSH REYNOLDS · GUY HALEY

timun**mas**

Título original: *Ghal Maraz*
Traducción: Simon Saito Navarro

Ilustración de cubierta: Aleksey Bayura y Mac Smith

The Realmgate Wars: Ghal Maraz, GW, Games Workshop, Black Library, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Stormcast Eternals y todas las marcas asociadas, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, localizaciones, armas, personajes y la imagen distintiva están registrados en los distintos países como ® o TM y/o © Games Workshop Limited y usados bajo licencia. Todos los derechos reservados.

Versión original inglesa publicada originalmente en Gran Bretaña en 2015 por Black Library Games Workshop Limited.,
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, UK
www.blacklibrary.com

© Games Workshop Limited, 2019.

© De la traducción Games Workshop Limited. 2019. Traducida y explotada bajo licencia por Editorial Planeta. Todos los derechos reservados.

Edición publicada en España por Editorial Planeta, 2019
© Editorial Planeta, S. A., 2019
Avda. Diagonal, 662-664, 7ª planta. 08034 Barcelona
Timun Mas, sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
www.edicionesminotauro.com
www.planetadelibros.com

Esta es una obra de ficción. Todos los personajes y situaciones descritos en esta novela son ficticios, y cualquier parecido con personas o hechos reales es pura coincidencia.

ISBN: 978-84-450-0620-7
Preimpresión: Ediciones del Simio
Depósito legal: B. 3.720-2019

Impreso en España

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal) Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en 91 702 19 70 / 93 272 04 47

ÍNDICE

La guerra en el Valle Escondido – Josh Reynolds	11
La Fortaleza Arcana – Guy Haley	117

CAPÍTULO UNO

SILENCIAR EL CANTO FÚNEBRE

El sonido del Cuerno del Canto Fúnebre se propagaba en todas direcciones.

Aquí, cerca de su origen, provocaba una sensación casi de presión física en las cabezas y en las almas de los Stormcast Eternal que se abrían paso a través de los árboles recubiertos de hongos y de la maleza del pantano de Plaga del Agua Putrefacta.

El sonido del Cuerno del Canto Fúnebre reverberaba en todas las piedras y en todos los tocones y hacía vibrar el aire infestado de moscas con su interminable quejido. Las notas se sucedían sin solución de continuidad y su espantoso sonido se alargaba perpetuamente. La lenta melodía era pura disonancia y desafinación y transmitía abatimiento y melancolía. Era un zumbido constante que hacía temblar las alas de las moscas y las brisas miasmáticas, marchitaba árboles y agrietaba la roca; las hojas se volvían negras y en las piedras brotaban furúnculos y tumores al contacto con él.

Los sylvaneth habían emprendido la huida nada más oír su apesadumbrado sonido, agarrándose la cabeza con dedos paralizados y con su piel de corteza agrietada y pálida. Los que habían convertido Plaga del Agua Putrefacta en su hogar se habían adentrado en los bosques para escapar de él y el lugar resonaba con el alboroto de su huida. Las dríades

avanzaban penosamente por las pantanosas arboledas añadiendo a la horrenda melodía sus chillidos y aullidos, y los quejidos del bosque resonaban intermitentemente en el aire como luciérnagas mientras huían despavoridamente del enloquecedor sonido.

Sin embargo, mientras las criaturas arbóreas escapaban, los Stormcasts se arrojaron a las fauces del insistente zumbido, decididos a silenciarlo o a perecer en el intento. Unidad tras unidad, hermandad tras hermandad, avanzaron trabajosamente por el pestilente lodo y el agonizante claro, confrontando sus corazones y almas forjados con relámpagos con la estridente llamada de Nurgle. Liberators y Retributors marchaban en ordenadas falanges por los caminos mohosos, guiados por los alados Prosecutors, que desafiaban el aire atestado de moscas para llevar a sus camaradas hasta suelo firme. Las armas de los Decimators brillaban con fuego frío mientras se abrían paso hacia la llamada del Cuerno del Canto Fúnebre a través de densas enredaderas que los rociaban con una savia viscosa y de apesadoras ramas que se retorcían como serpientes cuando caían cercenadas por las armas de los guerreros.

Los Steel Souls, una cámara de guerreros de los Hallowed Knights, encabezaba la hueste. Su panoplia de guerra era de un oro y de una plata radiantes, y sus hombreras y pesados escudos eran de un intenso y regio color azul. Los Steel Souls no estaban solos... Otros Stormcasts compartían su tormento. Las cámaras de los Astral Templars y de los Guardians of the Firmament aunaban esfuerzos con los Hallowed Knights que progresaban por Plaga del Agua Putrefacta, y los Decimators de las tres cámaras componían la punta de la formación.

Los Stormcasts llevaban muchos días y kilómetros de marcha sopor-tando el aullido del objeto conocido como el Cuerno del Canto Fúnebre y enfrentándose con horrores inimaginables. Habían bregado con lodazales que arrojaban vómito y con montículos de insectos muertos. El burbujeante lodazal del lago del Resplandor Verde se extendía ahora al oeste de la hueste de guerreros, escindiendo la tierra como una herida abierta. Al este se alzaban los densos bosques de plaga, inhóspitos e impenetrables. El cielo tenía el color de una herida infectada y un viento asfixiante soplaba del este.

La tierra parecía estar muriendo allí donde mirara el Lord-Castellant de los Hallowed Knights Lorrus Grymn mientras recorría con paso resuelto la columna de guerreros, acompañado por la figura peluda y con plumas de Tallon, su leal grifocán. Sujetaba con firmeza el asta de la

pesada alabarda que llevaba apoyada en el ancho hombro, presta para ponerla en posición de ataque a las primeras de cambio, y sostenía en alto el farol protector que arrojaba su luz sobre las filas de guerreros. El vigorizante resplandor eliminaba las capas de mugre reseca adheridas a las armaduras de sus hermanos y les devolvía el glorioso lustre que les correspondía.

Los Hallowed Knights eran la cuarta huestormenta en orden de fundación y fieles de los Reinos Mortales engrosaban las filas de sus cámaras de guerreros. Todos ellos solo tenían dos cosas en común: habían pronunciado el nombre de Sigmar en plena batalla y su ruego había sido escuchado y habían dado su vida mortal por una causa justa. Los Steel Souls destacaban por encima de los demás; los fuegos de la guerra los habían puesto a prueba y habían demostrado su valía. Sin embargo, no les había salido gratis, pensó Grymn.

En efecto, los Steel Souls habían pagado un precio muy alto. El Lord-Celestant Gardus, quien les había dado el nombre, había desaparecido al otro lado del portal del reino conocido con el nombre de las Puertas del Alba y sus guerreros se habían quedado huérfanos de líder. Gardus había liderado la primera incursión en las tierras salvajes de Ghyran con el objetivo de abrir una ruta permanente de comunicación con Azyr. También Gardus había sido enviado para garantizar que Grymn y el resto de su cámara de guerreros pudieran descender a los Reinos de Jade para reforzar a sus hermanos. Sin embargo, eso ya no iba a ocurrir.

A pesar de la ayuda de los Astral Templars y de la intervención en el último momento de los arbóreos de los misteriosos sylvaneth, Gardus se había visto obligado a destruir el portal del reino y había perecido en el acto. «Maldito seas, Gardus», pensó Grymn por enésima vez. O eso había afirmado el sabio Lord-Relictor de los Steel Souls, Morbus Guardián de la Tormenta, que había visto la desaparición de Gardus en sus sueños y acudido a Grymn para compartir con él su temor. Aunque demasiado tarde.

Y ahora Gardus ya no estaba. El mejor de todos ellos, el único a la altura de Grymn dentro y fuera del campo de batalla, un hombre con quien había estado orgulloso de combatir hombro con hombro a los enemigos de Sigmar.

El Steel Soul no había muerto como era de recibo para un Stormcast ni regresado a las grandes forjas de Sigmaron, donde el Rey Dios lo habría hecho renacer con sus propias manos. Por el contrario, Gardus, trabado en combate con un fabuloso demonio, se había arrojado

de cabeza al mismísimo Reino del Caos. No había alma que regresara de esos reinos infernales.

«Ni siquiera una de acero», dijo para sus adentros Grymn. Encolerizado, volvió a centrarse en el presente. Tenían una misión y la cumplirían a toda costa. Harían callar el Cuerno del Canto Fúnebre. Grymn estaba convencido. Sin embargo, sabía que el vil instrumento no era la única causa del dolor que afligía a los habitantes de estos reinos boscosos.

Las moscas revoloteaban ruidosamente, el lodo burbujeaba y las ramas podridas crujían en los antinaturales bancos de niebla que señalaban los lugares donde el influjo de Nurgle había oscurecido el del legítimo soberano del Reino de la Vida. Robles estrangulados por cadenas gemían a su alrededor y espíritus de los bosques pugnaban en vano en los lodos producidos por Nurgle. Los Stormcasts que combatían en las tierras en constante transformación de Ghyran hacían lo que podían para liberar los Reinos de Jade de las garras del Señor de la Plaga, pero no podían conseguirlo solos. Sigmar había enviado emisarios para que buscaran a la Dama Alarielle, que se había recluido en un lugar desconocido, y restituyeran antiguos lazos, pero, por lo que sabía Grymn, todos habían regresado a Azyr sin haber tenido éxito en su misión.

Alarielle, como el propio Sigmar, existía desde hacía incontables eones, y en Sigmaron había murales dedicados a ella. El de mayor tamaño y más extraordinario de ellos mostraba a Sigmar despertando a la Reina Radiante de su letargo de varios siglos y uniendo sus fuerzas para hacer retroceder las tinieblas. En el pasado fue aliada del Rey Dios. En el pasado... pero durante un breve periodo, pues los poderes de la destrucción devastaron los Reinos Mortales y las imponentes y celestinas Puertas de Azyr se cerraron para aislar al Reino de los Cielos del resto de los Ocho Reinos. Ahora esas puertas se habían abierto otra vez y Sigmar había tendido la mano a viejas y nuevas alianzas para romper las cadenas de esa monstruosa tiranía.

«Un sueño bonito, aunque todavía irrealizable», pensó Grymn.

—¡Lord-Castellant!

Grymn alzó la vista y divisó la figura alada de Tegrus del Sainted Eye, que descendía en picado hacia él. El Prosecutor-Prime de los Steel Souls señaló en dirección a la orilla del lago. Grymn maldijo para sí cuando vio que varios Stormcasts enfilaban tambaleándose hacia las oscuras aguas.

—¡Corre, Tallon! —bramó al mismo tiempo que salía como un rayo hacia los guerreros. El grifocán gorjeó y se alejó dando rápidos saltos. El

animal se deslizó entre los Stormcasts y con sus chillidos y dentelladas detuvo a los guerreros el tiempo suficiente para que Grymn los alcanzara—. ¡Atrás, idiotas! ¡Alejaos del agua!

Agarraba del hombro a un Stormcast y tiraba de él cuando de las aguas quietas del lago emergieron unos tentáculos jalonados de bocas que atraparon a varios guerreros antes de que tuvieran tiempo de gritar siquiera. Tallon se abalanzó sobre uno de los tentáculos y lo seccionó con el pico para liberar al Stormcast apresado.

—¡Atrás! —repitió Grymn mientras enganchaba el farol protector a la moharra de la alabarda y tendía el arma sobre el agua. La luz del farol protector bañó de luz el burbujeante lago y los tentáculos retrocedieron como quemados. Sonó un aullido en la oscuridad, como de un alma condenada, y Grymn oyó el estrépito de cuerpos pesados chapoteando—. ¡Tegrus! —gritó, dirigiéndose al Prosecutor que los sobrevolaba—. ¡Envía a esas bestias de vuelta a las profundidades!

Tegrus se deslizó sobre las aguas a la cabeza de sus guerreros alados y arrojaron sus martillos celestiales contra las enormes criaturas que moraban en las tinieblas. Los monstruos se sumergieron en el lago para evadir la andanada, dejando atrás únicamente su olor acre y la fulgurante luz azur de los guerreros que habían logrado ahogar antes de que Grymn los interrumpiera.

—¡Alejaos! —bramó el Lord-Castellant, señalando el camino que habían abandonado—. ¡Volved! ¡Vamos!

Grymn devolvió la atención al guerrero al que había salvado. El adormecido Liberator sujetaba flojamente el arma y el escudo y se apoyaba en este mientras se alejaban del agua. Era un Astral Templar en armadura de amatista y oro.

—Despierta —dijo Grymn, sacudiéndolo. El guerrero se desplomó y Grymn gruñó mientras lo sostenía en pie—. Despierta... No te rindas. ¡Escúchame! —Orientó la alabarda para que la luz del farol bañara por completo al Astral Templar. El Stormcast se puso derecho poco a poco al recobrar las fuerzas gracias al resplandor sanador del farol protector.

—Solo... Solo quería limpiar esta mugre de mi armadura —se justificó el Stormcast, arrastrando las palabras—. Solo quería limpiarme de la corrupción de este lugar. Beber...

—Claro, hermano. No tienes nada de lo que avergonzarte —se apresuró a decir Grymn—. Pero este sitio devora guerreros como si fuera una bestia. Debes mantenerte en el camino. Quedarte en la luz.

Entre los miembros de las huestormentas había guerreros que, con el espíritu debilitado por el implacable sonido del Cuerno del Canto Fúnebre y el miasma que se aferraba al paisaje que los rodeaba, habían comenzado a sucumbir a este reino de pesadilla. Las resonancias del cuerno apagaban sus mantras de guerra y anulaban su efecto, y cada día que pasaba más guerreros regresaban a Azyr con un rayo de luz azul. Plaga del Agua Putrefacta era un enemigo tan peligroso como los vasallos de Nurgle.

—Lo oigo... Lo oigo, Lord-Castellant —dijo el Liberator—. Está hurgando en mi cabeza... En mi alma. —Levantó las manos como si fuera a arrancarse el yelmo y el arma y el escudo estuvieron a punto de caérsele—. ¡Retumba en mi cabeza!

Grymn sujetó las manos del guerrero.

—¡Para! —espetó, gritando para hacerse oír por encima de las notas del cuerno—. Eres un Stormcast. Recuerda lo que significa eso, hermano.

—Yo me encargo de él, Lord-Castellant —dijo alguien.

Grymn alzó la vista y se topó con el rostro del Lord-Celestant de los Astral Templars. Zephacleas siempre había sido un hombre de gran tamaño, antes incluso de ser reforjado. Ahora se alzaba por encima de Grymn como un gigante, con la armadura de amatista chamuscada en algunas partes y plagada de marcas de garras y de colmillos. Cogió por los hombros al Liberator.

—Te llamas Arcos, ¿verdad? Luchaste a mi lado en el lago de los Juncos Chillones, cuando aquel dragón sapo se lanzó contra el muro de escudos de nuestros hermanos. Tú estuviste allí para protegerme de su vil vómito cuando mi espada estuvo a punto de partirse en su flácido pellejo. ¿Y acaso no levantaste el hacha en la arboleda de los Faroles Corrompidos para defender a tus hermanos mientras los escuerzos alados chillaban? Levántate, Arcos. Somos Beast-Banes, asesinos del Toro Negro de Nor-drath, y no permitiremos que una retorcida melodía nos destruya.

El exhausto guerrero asintió y obedeció la orden de su Lord-Celestant para que regresara junto a sus camaradas. Zephacleas miró al Stormcast mientras se alejaba y luego se volvió hacia Grymn.

—La muerte es un precio alto, pero eso no le resta atractivo —dijo el Lord-Celestant mientras contemplaba el lago.

—¿Tan frágil es tu determinación, Beast-Bane? —preguntó con sequedad Grymn.

—No, pero este lugar infernal ha agotado nuestras fuerzas, Grymn. Parece ser que algunos guerreros comienzan a preferir regresar como unos fracasados que seguir arrastrándose por estas inmundas tierras un minuto más —respondió con voz ronca el Lord-Celestant—. Incluso el aire nos agrede. —Se llevó las manos a la cabeza un momento—. ¡Y este condenado aullido no para nunca! Nos corroe por dentro, nos agota. Ni siquiera puedo oír mis propios pensamientos.

—Debemos continuar. Ya estamos cerca —repuso Grymn—. El cuerno suena cada vez más próximo y los ataques son cada vez más frecuentes. Eso significa que ya no estamos lejos, Zephacleas. Y solo los fieles prevalecerán. —Dio un puñetazo cómplice en el hombro a su camarada—. Mucho se exige...

—... a quienes mucho se concede —dijo Zephacleas—. Gardus lo repite... Lo repetía a menudo. —Negó con la cabeza—. Ojalá estuviera aquí.

—Ojalá —dijo Grymn—. Pero tenemos que... —Un grito procedente del cielo lo interrumpió. Alzó la vista y vio a los Prosecutors sobrevolando una colina alta y escarpada que se alzaba por encima del lago—. Tegrus ha encontrado algo.

—¿Será el enemigo? —preguntó Zephacleas.

—Algo mejor, creo —dijo Grymn—. Vamos, hay que avisar a los demás.