



WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



THE REALMGATE WARS

LAS PUERTAS DE AZYR

CHRIS WRAIGHT

timunmas



LAS PUERTAS DE AZYR

THE REALMGATE WARS

CHRIS WRAIGHT

timunmas

Título original: *The Gates of Azyr*
Traducción: Simon Saito Navarro, 2019

Ilustración de cubierta de Kai Lim

The Realmgate Wars: The Gates of Azyr, The Realmgate Wars: Las Puertas de Azyr, 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: 978-84-450-0632-0
Preimpresión: Ediciones del Simio
Depósito legal: B. 17.027-2019

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 el 91 702 19 70 / 93 272 04 47

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.



CAPÍTULO UNO

Le llamaban Vandus.

Era un nombre que llevaba implícito un augurio, un nombre que representaba el favor de la Ciudad Dorada. Decían que sería el primero. Nadie pondría el pie en los Reinos Mortales antes que él, si bien aquellos que ejecutarían la venganza lo seguirían de cerca. Durante mucho tiempo él no entendió lo que querían decir los demás con eso, pues habían tenido que educarlo como si fuera un niño, enseñarle a recordar lo que una vez había sabido por instinto.

Ahora, con el paso de los eones, finalmente lo entendía. Los años vacíos estaban llegando a su fin y los designios del Rey Dios estaban alcanzando su punto de madurez. Él era un instrumento, uno más de la numerosísima hueste, pero era la estrella más brillante en medio de las constelaciones de la gloria recuperada.

Durante muchos milenios solo había existido Azyr. Todo lo demás se había perdido en la nebulosa del tiempo.

Pero había habido otros mundos. Ahora, muy pronto, volvería a ser así.

Los diez mil guerreros con las armaduras de oro y azul cobalto dispuestos en relucientes filas de batalla lo miraban con atención desde abajo. Las paredes que los rodeaban, doradas, brillantes y marcadas con los sigilos de los reforjados, se alzaban como precipicios.

Vandus estaba situado debajo de una bóveda de zafiro. Una larga escalera de mármol bajaba hasta el suelo de cristal del salón. Encima de todos ellos, grabado en la sigmarita más pura, el símbolo del cometa de dos colas resplandecía en el centro de la corona de plata que lo rodeaba.

Nunca antes se había hecho una cosa como esta. En los mil años de duro trabajo y consejos, en todas las guerras antiguas que el Rey Dios había librado en los reinos ahora perdidos, no se había hecho una cosa así. Ni siquiera la sabiduría de los dioses era infinita, por lo tanto, las largas eras de duro trabajo todavía podrían ser en vano.

Vandus levantó una mano y giró el guantelete de sigmarita delante de sus ojos, maravillado por la manera como la pieza de armadura enfundaba su carne. Todos los elementos de la armadura eran perfectos; los artesanos los examinaban concienzudamente antes de ponerlos al servicio de los Eternals. Cerró la mano y sostuvo en alto el puño.

Abajo, los Hammers de Sigmar, su huestormenta, prorrumpieron en un rugido atronador y todos a una levantaron el puño derecho.

—¡Hammerhand!

Vandus se deleitó con el gesto de lealtad de sus guerreros. Las bóvedas retumbaron con sus voces, todas ellas más potentes y graves que las de los hombres mortales. Los Stormcasts tenían un aspecto magnífico. Parecían invencibles.

—¡Esta noche abriremos las puertas que tanto tiempo llevan cerradas! —anunció Vandus. Sus palabras se amplificaron y llenaron el espacio que se extendía delante de él.

La hueste guardó silencio y escuchó con atención, pues los guerreros sabían que serían las últimas palabras que oirían antes de que el vacío se los llevara.

—Esta noche castigaremos al salvaje —añadió Vandus—. Castigaremos al demonio. Cruzaremos el infinito y nos aventuraremos de nuevo en los reinos que nos pertenecen por derecho.

Diez mil yelmos dorados lo miraban fijamente. Diez mil manos empuñaban martillos de guerra. Los orgullosos Liberators, el grueso de la poderosa hueste, formaban radiantes falanges doradas. Todos ellos habían sido mortales, como el mismo Vandus, aunque ahora tenían el aspecto de ángeles feroces y su mortalidad había transmutado en majestuosidad.

—Los designios de la eternidad os han traído aquí —declaró Vandus, paseando la mirada por el mar de rostros expectantes—. El destino os ha concedido los dones que disfrutáis y la forja los ha multiplicado por cien. Ahora sois los más destacados vasallos del Rey Dios. Sois su arma, su escudo, su venganza.

Entre los Liberators había Retributors, todavía más imponentes que sus camaradas, pertrechados con enormes martillos relámpago que empuñaban con las dos manos y sostenían sobre los descomunales petos de sus armaduras. Ellos conformaban el núcleo duro del ejército: eran los paladines en torno a los cuales se ordenaba el resto de la legión. En sus recias armaduras destellaban unos pálidos rayos que no eran más que los residuos de la terrorífica energía que rebosaban.

—Sois los más magníficos, los más fuertes y puros —les dijo Vandus—. Doloroso fue vuestro alumbramiento, pero gloriosa será vuestra vida. No tenéis otro objetivo que no sea sembrar el terror en el enemigo, arrasar sus dominios y destruir su fortaleza.

En los flancos estaban situados los Prosecutors, los guerreros más elegantes de todos los congregados pese a su austeridad. Sus armaduras estaban recubiertas por el lustroso carapacho que formaban sus alas blancas como las de los cisnes, de una pureza que les confería un brillo cegador. Eran los guerreros más fervorosos, los más implacables y orgullosos. Compensaban su menor aplomo en comparación con sus hermanos de armas con la exuberancia de su vuelo, y en sus guanteletes ardía la esencia pura del mismísimo cometa.

—Ahora nos envían al corazón mismo del infierno —continuó Vandus—. Durante una eternidad este cáncer ha enconado la faz del universo y ha extinguido la esperanza de unas tierras que pertenecieron a nuestros pueblos. La guerra será larga. Habrá sufrimiento y angustia, pues nos enfrentaremos a las legiones del infierno.

Al lado de Vandus estaba el gran dracoth celestial, Calanax, cuya piel acorazada reflejaba la luz dorada del salón. Sus fosas nasales despedían volutas de humo caliente mientras pifaba en el suelo de cristal con sus largas garras. Vandus había sido el primero en domar una bestia como esa, si bien ahora había varios ejemplares de su camada al servicio de la huestormenta. El dragón descendía de unas antiquísimas criaturas míticas y había heredado una porción de su poder inmortal.

—Pero el enemigo no sabe nada de nosotros. Piensa que ya ha eliminado toda oposición y que puede dedicarse a su antojo al saqueo y a sus mezquinos actos de crueldad. Hemos sido creados en secreto y nuestra aparición será para ellos como el fin del mundo. Nuestra victoria pondrá fin al sufrimiento y a las masacres. Purificaremos los mundos con fuego y enviaremos a los usurpadores de vuelta a los pozos donde los engendraron.

Mientras hablaba, Vandus sentía las miradas de sus oficiales puestas en él. Anactos Skyhelm era uno de ellos; era un tipo alto y delgado, orgulloso, comandante de la hueste alada. El

Lord-Relictor Ionus, a quien llamaban Cryptborn, se mantenía un poco apartado de los demás, aunque su presencia, atenta y pensativa, no pasaba desapercibida. Si se estabilizaba el rayo que haría de puente, ellos dos estarían delante, organizando la vanguardia en la batalla para conseguir el extraordinario premio: las Puertas de Azyr, cerradas durante casi una eternidad y que solo podrían abrirse si se liberaba la magia desde ambos lados de ella.

Sin embargo, pese a toda la autoridad que poseían, solo un alma tenía el honor de liderar la carga. El mismo Rey Dios le había concedido el título que llevaba con orgullo: Lord-Celestant, comandante de la huestormenta.

Vandus levantó las dos manos, una de ellas cerrada y la otra empuñando *Heldensen*. El mango del arma reflejó la luz de las lámparas de cristal y relumbró como si estuviera bañado por la luz de la luna.

—¡Enviemos al olvido los años de vergüenza! —exclamó—. ¡Vengaremos a los muertos y los mismísimos Dioses Oscuros sentirán nuestra furia!

La radiante hueste congregada abajo golpeó los recios escudos con los martillos, alzaron las armas a modo de saludo y aclamaron las palabras de su líder. La sala abovedada retumbó con el fervor de unas voces que ansiaban entrar en acción.

—¡Comienza la reconquista, hermanos! —rugió Vandus, que avivaba el entusiasmo de sus guerreros con sus proclamas—. ¡Esta noche entraremos en guerra con ellos!

Se produjo un crujido atronador en el suelo, como si la tierra estuviera temblando, y unos rayos deslumbrantes recorrieron las paredes doradas del salón. El sigilo del cometa resplandeció como un diamante y arrojó haces de chispas a lo largo y a lo ancho del vastísimo espacio. Algo grandioso estaba formándose a un ritmo vertiginoso.

—¡Esta noche cabalgaremos la tormenta! —declaró Vandus, regodeándose en la magia divina enteramente liberada.

Un estruendo descomunal sacudió el salón y se propagó desde los cimientos hasta el alto techo. El aullido de un viento nacido del trueno recorrió el espacio y se convirtió en una llamarada blanca cuando alcanzó su punto álgido. Se produjo una explosión de luz dorada en las paredes, en el techo abovedado y en los suelos resplandecientes, y el rayo surgido de la tormenta fulguró con haces de luz tan gruesos como el brazo de un hombre.

Se produjo un segundo estruendo y el espacio cercado por las paredes desapareció detrás de unas furiosas llamas plateadas. El mundo se tambaleó como si lo arrancaran de sus cimientos y el olor penetrante y acre del ozono impregnó el aire.

Entonces, de la misma manera abrupta como había irrumpido, el ruido desapareció, la luz deslumbrante se extinguió y los vientos cesaron. En el salón, todavía iluminado por la luz del sigilo del cometa, quedó flotando una neblina dorada.

Si bien ahora el suelo de mármol estaba vacío. No se oían voces ni había filas de guerreros. Solo restaba el eco cada vez más apagado de la colosal detonación que se había producido unos segundos antes, que retrocedía como el humo que recubría las paredes de oro.