

THE HORUS HERESY®

Graham McNeill

LOS MIL HIJOS

Todo acaba en cenizas



timunmas

THE HORUS HERESY™

LOS MIL HIJOS

Graham McNeill

timun**mas**

Título original: *A Thousand Sons*
Traducción: Juan Pascual Martínez

Ilustración de cubierta: Neil Roberts

A Thousand Sons, Los Mil Hijos, GW, Games Workshop, Warhammer, y todos los logos, 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 2009 por Black Library
Games Workshop Limited.,
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, UK
www.blacklibrary.com

© Games Workshop Limited 2009

© De la traducción Games Workshop Limited. 2010. Traducida y explotada bajo licencia por Editorial Planeta. Todos los derechos reservados.

Edición publicada en España por Editorial Planeta, 2010, 2016
© Editorial Planeta, S. A., 2016
Avda. Diagonal, 662-664, 7.ª planta. 08034 Barcelona
Timun Mas, sello editorial de Editorial Planeta, S. A.
www.timunmas.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: 978-84-450-0320-6
Preimpresión: gama, sl
Depósito legal: B. 2.261-2016
Impreso en España por Romanyà Valls, S.A.

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

UNO

La Montaña que devora personas Capitanes Observadores

La Montaña existía desde hacía decenas de miles de años. Era una masa de roca que había sido creada por fuerzas mayores de las que ningún habitante de Aghoru podía llegar a imaginarse. Aunque aquella gente no poseía conocimiento alguno sobre geología, o las fuerzas titánicas del movimiento orogénico, las energías compresivas o la presión elevadora isostática, sabían lo bastante como para darse cuenta de que la Montaña era demasiado inmensa, demasiado ciclópea, para ser una formación de origen natural.

Se encontraba en el corazón de una llanura ondulante de sal. Los antiguos aghoru proclamaban que esa planicie fue antaño el fondo de un océano. La Montaña se alzaba hasta una altura de casi treinta kilómetros, lo que la convertía en un pico más elevado que el propio Mons Olympus, la gran forja del Fabricador de Marte.

Dominaba por completo el cielo marrón y resplandeciente. Era una cumbre elegante y gigantesca, con una forma que se asemejaba a una tumba tallada para algún rey antiguo, de una escala fabulosa e increíble. No se veían líneas regulares ni se notaba la mano del hombre en sus laderas agrestes, pero una mirada a la Montaña bastaba para convencer incluso al escéptico más obcecado de que la habían creado fuerzas anti-naturales.

En su superficie no crecía nada, ni siquiera las plantas más humildes, como unos matojos o las hierbas propias de las llanuras. La tierra que rodeaba a la Montaña se veía borrosa bajo el calor abrasador del sol del planeta, que ya flotaba bajo sobre el horizonte como una fruta demasiado madura.

A pesar del intenso calor, las rocas de la Montaña estaban frescas al tacto, y eran suaves y resbaladizas como si acabaran de surgir de las profundidades de un océano negro. La luz del sol aborrecía sus laderas. Sus valles sombríos, sus cárcavas profundas y sus desfiladeros hendidos permanecían oscuros y fríos, como si la hubieran construido sobre una especie de géiser helado que transmitiese su frialdad gélida a la roca mediante alguna clase de extraña ósmosis geológica.

Las laderas escarpadas de la Montaña estaban rodeadas por una serie de dispersos menhires, cada uno de una altura superior a tres humanos, que se reunían en círculos irregulares. Unos monumentos semejantes habrían sido unos logros magníficos, una hazaña hercúlea para una cultura sin acceso a ninguna clase de equipo mecánico de transporte, a sistemas suspensores de reducción de masa o a los enormes ingenios del Mechanicum. Sin embargo, ante el origen artificial de la Montaña, no eran más que una ocurrencia primitiva, unas simples motas recordadas contra la sombría y amenazante imposibilidad de su existencia. En un mundo como aquél, ¿qué clase de fuerza era capaz de crear una montaña?

Nadie de entre las muchas gentes que se reunían en Aghoru había podido responder a aquella pregunta, aunque algunos de sus intelectos más inquisitivos y brillantes estaban dedicados plenamente a esa tarea.

Para los aghoru, la Montaña era el *axis mundi* de su planeta, un lugar de peregrinaje.

Para los guerreros eruditos de los Mil Hijos, la Montaña y su gente eran una curiosidad, un rompecabezas por resolver y, potencialmente, la solución a un enigma que su glorioso líder había intentado desentrañar durante casi dos siglos.

Había algo en lo que ambas culturas coincidían por completo.

La Montaña era un lugar para los muertos.

—¿Puedes verlo? —le preguntó la voz, lejana y con cierto tono onírico.

—No.

—Ya debería haber vuelto a estas alturas —insistió la voz, con más firmeza en esta ocasión—. ¿Por qué no ha regresado ya?

Ahriman descendió a través de las Enumeraciones mientras sentía la presencia psíquica de los tres astartes que estaban reunidos bajo el dosel escarlata de su pabellón a través de los sentidos más allá de los rudimentarios que la naturaleza le había concedido. Sus mentes poderosas re-

corrían sus cuerpos terrenales igual que un trueno encadenado a la carne. La de Phosis T'kar era tensa y colérica, mientras que la de Hathor Maat era lúgubre y estaba sometida a un control muy rígido.

El campo etéreo de Sobek era una pequeña vela comparado con el de los soles ardientes que albergaban sus compañeros.

Ahriman sintió cómo su cuerpo astral se conectaba de nuevo a su forma física y abrió los ojos. Interrumpió el enlace con su tutelar y levantó la vista para mirar a Phosis T'kar. El sol ya estaba bajo en el horizonte, pero seguía brillando con fuerza, así que tuvo que entrecerrar los ojos para protegerlos del reflejo en la superficie de la llanura de sal.

—¿Y bien? —quiso saber Phosis T'kar.

—No lo sé —admitió Ahriman—. Aaetpio no logra ver más allá de las piedras muertas.

—Tampoco puede Utipa —reconoció a su vez Phosis T'kar, que se sentó en el suelo al mismo tiempo que levantaba nubecillas de polvo de sal con sus pensamientos irritados. Ahriman sintió cada uno de ellos como un chispazo eléctrico en su mente—. ¿Por qué no pueden los tutelares ver más allá de ellas?

—¿Quién sabe? —respondió Ahriman, que estaba más preocupado de lo que quería admitir.

—Pensé que tú serías capaz de ver más lejos. Después de todo, eres un corvidae.

—Eso no sirve de mucha ayuda aquí —le contestó Ahriman al mismo tiempo que se ponía en pie con un movimiento fluido desde la posición con la rodillas cruzadas en la que se encontraba.

Se sacudió los relucientes cristales de sal que cubrían las placas carmesíes decoradas con escritura grabada que formaban su armadura. Sintió el cuerpo envarado y su memoria muscular tardó un momento en recuperar el control de las extremidades tras su paso por el éter.

—De todas maneras —añadió—, no creo que fuera muy recomendable intentarlo en este mundo. Los muros que nos separan del Gran Océano son muy delgados aquí, y en este lugar existe mucha energía sin canalizar.

—Seguramente tienes razón —admitió Phosis T'kar. El sudor le bajaba del cuero cabelludo rapado a lo largo de una cicatriz elíptica que iba desde la coronilla hasta la nuca—. ¿Crees que ése es el motivo por el que nos quedamos tanto tiempo en este planeta?

—Es más que posible —respondió Ahriman—. El poder se palpa en este lugar, pero los aghoru han vivido en equilibrio desde hace siglos sin

haber sufrido apenas efectos secundarios malignos o mutaciones. Merece la pena investigar algo así.

—Sí, sí que merece la pena —asintió Hathor Maat, que no parecía sentirse afectado por el tremendo calor—. En esta roca reseca apenas hay algo que pueda ser de interés. Además, no me fío de los aghoru. Creo que nos ocultan algo. ¿Cómo es posible que alguien logre vivir en este sitio durante tanto tiempo y no muestre señal alguna de mutación?

Ahriman notó el asco con el que su camarada capitán prácticamente escupía la última palabra. A diferencia de Ahriman o de Phosis T'kar, la piel de Hathor Maat era pálida, del tono del mármol pulido, y su cabello dorado recordaba al que se reproducía en los mosaicos de los héroes del Athenaeum. En su rostro esculpido no se veía ni una sola gota de sudor que mancillara sus rasgos.

—No me importa saber cómo lo han conseguido —declaró Phosis T'kar—. Este lugar me hastía. Ya han pasado seis meses, y deberíamos estar combatiendo en el cúmulo de la Franja Arca. Lorgar y la Cuadragésimo Séptima nos están esperando, lo mismo que Russ. Y fíate de lo que te digo: no es bueno hacer esperar a los Lobos más allá del tiempo necesario.

—El primarca ha dicho que nos quedamos, así que nos quedamos —replicó Ahriman.

Sobek, su diligente practicus, dio un paso hacia él y le ofreció una copa metálica llena de agua. Ahriman se bebió el líquido fresco de un solo trago. Hizo un movimiento negativo con la cabeza cuando Sobek le acercó una vasija de bronce para servirle más agua.

—No, llévasela a la rememoradora Eris —le ordenó—. Está en las piedras muertas, y la necesita más que yo.

Sobek asintió y salió de la sombra del dosel sin decir una sola palabra. La servoarmadura de Ahriman le refrescaba el cuerpo, ya que reciclaba la humedad y eliminaba la mayor parte del calor asfixiante. Los rememoradores que habían bajado a la superficie del planeta no tenían tanta suerte con el equipo del que disponían, y ya habían tenido que llevar de regreso a la zona médica del *Photep* a decenas de ellos debido a la deshidratación y a los golpes de calor.

—Estás mimando a esa mujer. No hace tanto calor —le dijo Hathor Maat.

—Para ti es fácil decirlo —le replicó Phosis T'kar mientras se secaba el sudor del cráneo con una toalla—. No todos podemos ser un pavoni. Algunos tenemos que enfrentarnos a este calor con lo que tenemos.

—Con un poco más de estudio, de meditación y de disciplina mental, puede que algún día consigas un dominio como el mío —le replicó Maat, y aunque el tono de la respuesta fue jovial, Ahriman sabía que lo decía en serio—. Los raptora sois muy beligerantes, pero al final acabaréis por dominar las Enumeraciones necesarias.

Phosis T'kar soltó un bufido, y un denso puñado de cristales de sal salió despedido del suelo junto a él en dirección a la cabeza de Hathor Maat. Sin embargo, antes de que alcanzara su objetivo, el guerrero levantó la mano como un rayo y lo atrapó.

Maat aplastó en el puño la masa de cristales y luego dejó que el polvo cayera al suelo de forma inofensiva.

—Seguro que puedes conseguir hacer algo mejor que eso.

—Ya basta —les advirtió Ahriman—. Mantened controlados vuestros poderes, os lo digo a los dos. No son para que los utilicéis en demostraciones públicas vulgares, sobre todo cuando hay simples mortales cerca.

—¿Y para qué los tenemos cerca? —inquirió Maat—. Mándala de vuelta con los demás.

—No hago más que repetirle eso mismo —terció Phosis T'kar—. Si está tan interesada en aprender cosas sobre la cruzada, que la envíen a una legión a la que la preocupe quedar inmortalizada. A los Ultramarines o a los Portadores de la Palabra. No debería estar con nosotros.

Era un sentimiento muy común, y Ahriman ya se lo había oído decir un centenar de veces a sus camaradas capitanes. T'kar no era el que más protestaba al respecto. Ese honor pertenecía a Khalophis, de la Sexta Hermandad. Fuera cual fuera la opinión de Phosis T'kar, Khalophis expresaba la misma, pero con mayor fervor.

—¿Es que nosotros no debemos ser recordados? —lo rebatió Ahriman—. Los escritos de Kallista Eris se encuentran entre los más perspicaces que he leído de entre todos los miembros de la Orden de Recordadores. ¿Por qué deberíamos quedarnos fuera de los anales de la Gran Cruzada?

—Sabes muy bien el motivo —le replicó irritado Phosis T'kar—. La mitad del Imperio nos quería ver muertos no hace mucho. Nos tienen miedo.

—Temen lo que no son capaces de entender. El primarca nos ha enseñado que ese miedo procede de la ignorancia. El conocimiento será la luz con la que eliminaremos ese temor.

Phosis T'kar soltó un gruñido y trazó unas cuantas espirales en la sal con sus pensamientos.

—Cuanto más sepan, más nos temerán. Acuérdate bien de lo que te digo —insistió Phosis T'kar.

Ahriman no le contestó y salió de la protección que ofrecía el dosel. La sensación provocada por el viaje que había realizado con su cuerpo astral ya había desaparecido, y los estímulos habituales del mundo material lo asaltaron de nuevo: el calor abrasador que le había vuelto la piel de un color caoba intenso en menos de una hora desde que la Stormbird aterrizara en el planeta; el sudor aceitoso que le cubría la piel dura como el hierro; el olor acre del aire, una mezcla de sal quemada y especias.

Todo ello acompañado por los vientos etéreos que soplaban sobre la superficie de aquel planeta.

Ahriman sintió cómo aquella energía le recorría el cuerpo. Eran rastros de poder psíquico que ansiaban ser transformados en algo tangible. Más de un siglo de entrenamiento mantenía fluida esa corriente, que le cruzaba el cuerpo de un modo semejante a una marea suave e impedía que toda esa energía etérea se acumulara hasta alcanzar un nivel peligroso. No le costaría nada ceder a ese impulso y darle rienda suelta, pero Ahriman conocía muy bien el peligro que eso representaba. Se llevó la mano izquierda a la hoja de roble plateada que llevaba grabada en la hombrera derecha y calmó su campo etéreo con una inspiración profunda y el recitado en voz baja de las Enumeraciones.

Alzó la vista hacia aquella montaña gigantesca. Se maravilló del inmenso poder de sus creadores y se preguntó qué estaría haciendo su primarca en el interior.

No se había dado cuenta de lo ciego que estaba hasta que le habían quitado el poder de la clarividencia.

—¿Dónde está? —se preguntó Phosis T'kar con un siseo, haciéndose eco de sus pensamientos.

Ya habían pasado cuatro horas desde que Magnus el Rojo siguiera a Yatiri y a su tribu hacia la Montaña, y la tensión les había carcomido los nervios desde aquel momento.

—Estáis preocupados por él, ¿verdad? —preguntó Hathor Maat.

—¿Desde cuándo dominas los poderes de los athanaean? —le replicó Ahriman.

—No necesito hacerlo. Veo claramente que los dos estáis preocupados —le contestó Maat—. Es algo obvio.

—¿Tú no lo estás? —quiso saber Phosis T'kar.

—Magnus es más que capaz de cuidar de sí mismo. Nos dijo que lo esperaríamos.

El primarca de los Mil Hijos les había dicho exactamente eso, que lo esperaran hasta que regresara, pero Ahriman tenía la inquietante sensación de que algo iba terriblemente mal.

—¿Has visto algo? —le preguntó Phosis T'kar al percatarse de la expresión de Ahriman—. Cuando cruzaste el Gran Océano viste algo, ¿verdad? Dímelo.

—No vi nada —le respondió Ahriman con acritud.

Luego dio media vuelta y regresó a su pabellón, donde sacó sus armas de un largo arcón de madera de acacia y de jade. Se enfundó la pistola, que era una muestra sublime de la exquisita habilidad artesana propia de los armeros de los Salamandras de Vulkan. Los lados llevaban estampadas unas alas de halcón doradas, con los extremos hacia atrás, y la empuñadura estaba cubierta de cuero taraceado.

Además de la pistola, también sacó un largo báculo heqa de marfil con una afilada hoja en forma de gancho en uno de los extremos. Estaba decorado con placas de oro en toda su longitud, además de reforzado con bandas de cobre azul.

—¿Qué haces? —le preguntó Hathor Maat cuando lo vio salir preparado para el combate.

—Me llevo a los Sekhmet a esa montaña —le contestó Ahriman—. ¿Venís?

Lemuel Gaumon se reclinó contra una de las piedras muertas que se alzaban al pie de la gigantesca montaña e intentó mantenerse dentro de la sombra que proyectaba al mismo tiempo que deseaba no ser tan corpulento. Se había criado en las colmenas nómadas de los enclaves de Nordáfrika central, por lo que estaba acostumbrado al calor, pero la asfixia que sentía en aquel planeta era superior a cualquier otra que recordara.

Llevaba puesta una túnica ligera de lino que tenía dibujos decorativos entremezclados: rayos, toros, espirales y otros símbolos menos identificables. Los había bordado un sastre ciego de uno de los subsectores comerciales de Sangha, y Gaumon había tomado todos aquellos detalles decorativos de los pergaminos que había coleccionado y que tenía guardados en la biblioteca secreta de su villa en Mobayi. Tenía la piel oscura y el cráneo afeitado, y sus ojos, engastados en unas cuencas oculares profundas, no dejaban de observar con atención el campamento de los Mil

Hijos, aunque de vez en cuando tomaba notas en un cuaderno que apoyaba en el muslo.

La llanura de sal estaba cubierta por unos mil pabellones de color escarlata, y cada uno de ellos albergaba un grupo de guerreros de los Mil Hijos. Ya había anotado las hermandades que estaban presentes: la del Escarabajo Oculto de Ahriman, la Cuarta de Ankhu Anen, la Sexta de Khalophis, la Tercera de Hathor Maat y la Segunda de Phosis T'kar.

Delante de la montaña había acampada una fuerza de combate de astartes de un tamaño considerable. El ambiente estaba curiosamente tenso, aunque Lemuel no era capaz de ver motivo alguno para ello. Era evidente que no esperaban entrar en combate, pero también estaba muy claro que algo los preocupaba.

Lemuel cerró los ojos y dejó que su conciencia flotara sobre las corrientes de energía invisibles que se desplazaban ondulando el aire como si fuera la calima provocada por el calor. Aunque tenía los ojos cerrados, era capaz de sentir la energía de aquel mundo como si fuera un cuadro de colores vívidos, más radiante que cualquiera de las obras de Serena d'Angelus o de Kelan Roget. Al otro lado de las piedras muertas, la montaña era una pared negra de vacío, un risco de la oscuridad más absoluta, tan sólida e impenetrable como el adamantium.

Pero más allá, en la llanura de sal, el mundo estaba repleto de colores.

El campamento los Mil Hijos era un torbellino ardiente y cegador de múltiples colores y luces, semejante a una explosión atómica que hubiese quedado congelada en el tiempo en el mismo instante de la detonación. Incluso en mitad de aquel despliegue de brillo cegador, algunos destellos relucían más que otros, y tres mentes de ese calibre se habían reunido donde Lemuel sabía que el capitán Ahriman tenía plantado su pabellón. Algo inquietaba a aquellas mentes, y Lemuel deseó tener la fuerza suficiente como para acercarse más. Normalmente, una mente reluciente, una supernova comparada con la luz de unas velas, brillaba en el centro del campamento. No era así ese día.

Quizá ése era el motivo de la tensión existente entre los Mil Hijos.

Su gran líder se encontraba *in absentia*.

Lemuel se sintió frustrado, y dejó que su mente se apartara flotando de los Mil Hijos y se aproximara a las moradas subterráneas de los aghoru. Estaban excavadas en la tierra seca, y eran tan oscuras y carentes de vida como llenas de luz y vitales eran las de los Mil Hijos. Los aghoru eran tan yermos como la llanura de sal, sin la más mínima chispa de emociones en su interior.

Abrió los ojos y exhaló al mismo tiempo que recitaba el Mantra de la Sangoma para calmar su corazón casi desbocado. Lemuel tomó un sorbo de agua de la cantimplora envuelta en tela. El líquido estaba tibio y tenía un poco de arena, pero fue una sensación deliciosa. Tenía otras tres cantimploras dentro de la mochila que había a su lado, pero sólo le durarían el resto de la tarde. Para cuando cayera la noche tendría que llenarlas de nuevo, porque el calor implacable únicamente disminuía un poco durante las horas de oscuridad.

—¿Cómo puede vivir nadie con este calor? —se preguntó en voz alta por centésima vez.

—No lo hacen —le respondió una voz femenina a su espalda, y sonrió al oírla—. Viven la mayor parte del tiempo en los fértiles deltas del río que se extienden hacia el norte, o en la costa occidental.

—Eso dices tú, mi querida Camille, pero viajar de forma voluntaria desde esos lugares hasta este sitio desolado desafía toda lógica.

Camille se dejó ver y Lemuel tuvo que entrecerrar los ojos bajo el brillo del sol para mirar a la joven, que vestía una camiseta ceñida, unos pantalones cortos de tela ligera y unas sandalias polvorientas. Alrededor del cuello llevaba colgada una combinación de grabador de voz y de pictógrafo, y al hombro acarreaba una mochila de tela llena de cuadernos de anotaciones y de bocetos.

Camille Shivani tenía una figura impresionante, con la piel bronceada por el intenso sol y el largo cabello oscuro recogido en una cola bajo el turbante de seda con el que se cubría la cabeza. Los ojos se los protegía con unas gafas antibrillo también oscuras. Su tez mostraba en ese momento una cierta tonalidad rojiza. Tenía un carácter directo, y a Lemuel le gustaba enormemente. Ella le sonrió, y él le respondió con su mejor sonrisa. Sabía que era un esfuerzo inútil, ya que los apetitos de Camille no incluían a individuos como él, pero nunca estaba de más ser agradable.

—Lemuel, ya sabes que cuando se trata de la humanidad, incluso de ramas perdidas como ésta, la lógica tiene muy poco que ver con el modo en el que nos comportamos —le respondió Camille mientras se frotaba las manos para limpiarse el polvo que le cubría los guantes finos que siempre llevaba puestos.

—Eso es cierto. ¿Por qué si no íbamos a quedarnos aquí cuando no hay nada que merezca la pena recordar?

—¿Que no hay nada que merezca la pena recordar? Tonterías. Aquí hay mucho de lo que aprender.

—Para un arqueohistoriador quizá.

—He pasado una semana viviendo con los aghoru, y me he dedicado a explorar las ruinas sobre las que han construido sus poblados. Es algo fascinante. Deberías venir la próxima vez que haga un viaje.

—¿Yo? ¿Y qué iba a aprender en unos sitios como éstos? Yo estudio cómo se forman las sociedades después de quedar sometidas al Imperio, no las ruinas de las que ya están muertas.

—Sí, pero lo que ya existía antes tiene un impacto en lo que se crea a continuación. Sabes tan bien como yo que no se puede plantar simplemente una civilización encima de otra sin que se tenga en cuenta la historia de la cultura previa.

—Es verdad, pero me parece que los aghoru no tienen mucha historia que sustituir —comentó con cierta tristeza—. No creo que la que tienen sobreviva mucho tiempo a la llegada del Imperio.

—Puede que tengas razón, pero precisamente eso es lo que hace que sea tan importante estudiarlos mientras podamos.

Lemuel se puso trabajosamente en pie, y el esfuerzo lo hizo sudar de un modo profuso.

—No es un buen clima para un gordo —dijo resollando.

—No estás gordo. Tan sólo eres de proporciones generosas —le respondió Camille.

—Y tú eres muy amable, pero sé lo que soy —replicó Lemuel mientras se sacudía la túnica para librarse de los cristales de sal. Miró a su alrededor en el círculo de enormes piedras—. ¿Dónde están tus compañeros?

—Ankhu Anen regresó hace una hora al *Photep* para consultar sus pergaminos de Rosetta.

—¿Y la señorita Eris?

Camille sonrió.

—Kalli está regresando ahora mismo de calcar sobre papel unas copias al carboncillo de las piedras muertas que se encuentran en la ladera oriental de la montaña. No tardará mucho.

Kallista Eris, Camille y Ankhu Annen habían pasado cientos de horas perdidas en su intento de traducir las runas elegantes y fluidas dibujadas sobre las piedras muertas. No habían tenido mucho éxito hasta ese momento, pero si había alguien capaz de descifrar su significado, eran los miembros de aquel triunvirato.

—¿Habéis hecho algún avance en la traducción de la escritura de las piedras? —inquirió Lemuel señalando con un vago gesto de la mano los antiguos menhires.

—Nos estamos acercando —respondió Camille mientras dejaba caer la mochila a su lado y se quitaba el pictógrafo del cuello—. Kalli cree que es una forma de protoeldar, escrita en un dialecto que es antiguo incluso para ellos, lo que hará que sea imposible obtener un significado exacto, pero Ankhu Anen conoce algunas obras en Prospero que quizá nos ayuden a descifrar las runas.

—¿En Prospero? —preguntó Lemuel con un repentino aumento de interés.

—Sí, en el Athenaeum, una de las grandes bibliotecas que los Mil Hijos tienen en su mundo natal.

—¿Comentó algo sobre esa biblioteca? —inquirió Lemuel.

Camille se encogió de hombros antes de quitarse las gafas antibrillo y frotarse los ojos.

—No, creo que no. ¿Por qué?

—Por nada —le contestó Lemuel, quien sonrió al ver que Kallista Eris se acercaba hacia el círculo de piedras muertas donde ellos se encontraban. Se sintió agradecido por aquella distracción.

Kallista llevaba puesta una chilaba blanca que ondulaba a cada paso que daba. Era una joven hermosa de piel olivácea que, si hubiera querido, habría podido escoger como pareja a cualquiera de los rememoradores asignados a la 28.^a Flota Expedicionaria. Tampoco había demasiados rememoradores en general, ya que los Mil Hijos eran implacablemente selectivos a la hora de elegir aquellos que podrían acompañarlos en sus campañas para registrar sus hazañas.

A pesar de lo anterior, Kallista había declinado todas las invitaciones que le habían hecho para tener compañía y había preferido pasar la mayor parte del tiempo con Lemuel y Camille. Él no tenía interés alguno en tener una relación estable con ninguna de ellas, y se contentaba con compartir unos buenos ratos con dos compañeras también estudiantes de lo desconocido.

—Bienvenida de nuevo, querida —la saludó.

Pasó al lado de Camille para tomarle la mano a Kallista. La tenía caliente, y los dedos manchados de carboncillo. Llevaba una bolsa echada al hombro, y del cuello medio cerrado de la bolsa sobresalían varias hojas de calcar enrolladas.

Kallista Eris era una estudiante de historia cuya especialidad era el modo en que se obtenía y se transmitía el conocimiento del pasado. Una vez, en la biblioteca que había a bordo del *Photep*, le había mostrado a Lemuel varios holopictogramas de un volumen casi destruido co-

nocido como «Shiji», un registro de los antiguos emperadores de una cultura ya desaparecida en Terra. Kallista le explicó que debía dudarse mucho de la exactitud de los datos que ofrecía el documento debido a que la intención del autor parecía ser vilipendiar al emperador anterior al que él servía en ese momento. Insistió en que la veracidad de todo texto histórico sólo podía interpretarse si se comprendía cuál era la intención del escritor, de su estilo y de su parcialidad.

—Lemuel, Camille, ¿alguno de vosotros tiene agua? —les pidió—. No traje la suficiente.

Lemuel soltó una breve risa.

—Sólo a ti se te olvidaría llevar agua suficiente en un planeta como éste.

Kallista asintió mientras se pasaba una mano por el cabello castaño. La piel se le había enrojecido incluso por debajo de las quemaduras que ya había sufrido por el sol. En sus ojos verdes centelleó una divertida mirada de vergüenza, y Lemuel se dio cuenta de por qué tantos la deseaban. Mostraba una vulnerabilidad que provocaba en los hombres dos deseos de forma alternativa: el de protegerla y el de desflorarla. Curiosamente, ella parecía ajena a aquella respuesta ambivalente.

Lemuel se arrodilló al lado de su mochila para sacar una cantimplora, pero Camille le dio un par de golpecitos en el hombro.

—Déjalo, no te preocupes. Me parece que nos traen más.

Lemuel se dio la vuelta y se puso una mano a modo de visera sobre los ojos para protegérselos del sol. Vio que se trataba de uno de los asartes, que se dirigía hacia ellos con una jarra de bronce de forma ovalada en las manos que sostenía por delante de él. Llevaba la cabeza al descubierto y estaba rapada en su mayor parte, a excepción de una cola de cabello negro que le llegaba a los hombros. Su rostro de color dorado parecía curiosamente plano, con unos ojos oscuros y hundidos, como los de una cobra.

Lemuel se estremeció a pesar del calor al captar el halo de energía helada que rodeaba la silueta del guerrero.

—Sobek —musitó Lemuel.

—¿Lo conoces? —le preguntó Camille.

—Sólo de oídas. Es uno de los miembros del Escarabajo Oculto, los veteranos de la legión. También es el practicus del capitán Ahriman. —Al ver la mirada de incompreensión de Kallista, se lo explicó—: Creo que es algo parecido a un rango de destreza o habilidad, como si fuera un aprendiz muy avanzado, o algo así.

—Ah.

El guerrero astartes se detuvo y permaneció delante de ellos como si fuera una losa sólida de ceramita. La superficie de su armadura de combate estaba cubierta por una filigrana tremendamente intrincada. Las placas carmesíes mostraban infinidad de formas y símbolos geométricos, y Lemuel se dio cuenta de que eran similares a los de su propia túnica. En la hombrera derecha llevaba estampado un escarabajo dorado, mientras que en la izquierda se veía el emblema de la estrella serpentina de los Mil Hijos.

En el centro de la estrella se veía la cabeza de un cuervo negro, de menor tamaño que el escarabajo, pero que destacaba sutilmente gracias a estar colocada en el interior del símbolo de la legión. Era el emblema de los corvidae, uno de los cultos de los Mil Hijos, aunque apenas había conseguido enterarse durante su estancia en la 28.^a Expedición de qué principios la regían.

—Lord Ahriman envía esta jarra de agua —declaró Sobek.

Su voz era resonante, casi excesiva, como si se originara en un pozo profundo situado en mitad de su pecho. Lemuel supuso que aquel tono de voz tan peculiar de los astartes se debía al enorme volumen de implantes biológicos que albergaban en sus cuerpos.

—Es muy amable de su parte —contestó Camille al mismo tiempo que alargaba las manos para tomar la jarra.

—Lord Ahriman me ordenó que le entregara el agua a la recordadora Eris —dijo Sobek.

Camille frunció el entrecejo.

—Ah, vale. Bueno. Aquí está.

Kallista aceptó con una sonrisa de agradecimiento la jarra que le ofrecía.

—Por favor, hágale llegar mi agradecimiento a lord Ahriman —le dijo tras colocar la pesada jarra en el suelo—. Ha sido muy amable por su parte pensar en mí.

—Le transmitiré su mensaje en cuanto regrese.

—¿En cuanto regrese? ¿Adónde ha ido? —le preguntó Lemuel.

Sobek lo miró fijamente un momento desde su gran altura antes de dar media vuelta para regresar al campamento. El astartes no le había contestado, pero Lemuel había captado la mirada fugaz que los ojos de Sobek habían lanzado en dirección a la montaña.

—Un tipo amistoso, ¿no? —comentó Camille—. De esos que hacen que te preguntes para qué nos molestamos en venir.

—Sé a lo que te refieres. No es que nos hayan dado la bienvenida precisamente, ¿verdad? —coincidió Lemuel.

—Algunos sí —les recordó Kallista mientras pasaba el agua de la jarra a una cantimplora. Derramó más líquido del que logró meter—. Ankh Anen nos ha ayudado, ¿o no? Y el capitán Ahriman es bastante comunicativo con sus rememoradores. He aprendido mucho de él respecto a la Gran Cruzada.

—Déjame ayudarte —le dijo Lemuel al mismo tiempo que se arrodillaba a su lado para sostener la jarra.

Al igual que ocurría con la mayoría de los objetos diseñados para o por los astartes, tenía un tamaño y un peso excesivos en manos de los mortales, y la jarra, además, estaba llena de agua.

—Me encantaría leer todo lo que llevas escrito hasta el momento —le dijo.

—Claro que sí, Lemuel —le contestó Kallista con una sonrisa, y él sintió que se le henchía el alma.

—¿Adónde crees que ha ido Ahriman? —quiso saber Camille.

—Creo que sé adónde ha ido. ¿Queréis echar un vistazo? —les preguntó con una sonrisa de conspirador.

Los Sekhmet, el Escarabajo Oculto, los Veteranos de Magnus. Fuese cual fuese el nombre que utilizasen, estaba lleno de un orgullo y de una devoción feroces. Ninguno tenía un grado inferior a philosophus, el último rango del culto que podía alcanzar un guerrero antes de enfrentarse al Dominus Liminus. Aquellos veteranos eran los mejores y más brillantes de los astartes de la legión. Habían trascendido sus apetencias físicas, habían desafiado su propia mortalidad y habían dejado a un lado la idea del propio ser. Aquellos guerreros luchaban desde un estado de calma perfecta.

El Khan los llamaba autómatas, Russ despreciaba su espíritu de lucha, y Ferrus Manus los había comparado con robots. Sin embargo, Ahriman había oído a su primarca contarles los logros del señor de los Manos de Hierro, por lo que sospechaba que ese comentario era más bien un cumplido.

Los Sekhmet cruzaron la llanura de sal protegidos por sus enormes armaduras de exterminador de color carmesí bruñido y comenzaron a ascender por las laderas inferiores de la Montaña. Ahriman sintió la presencia de su tutelar por encima, y notó cómo aumentaba su inquietud

a medida que se acercaban al vacío psíquico que se extendía al otro lado de las piedras muertas.

Phosis T'kar y Hathor Maat caminaban a su lado con paso firme y decidido. Las formas centelleantes de los tutelares cruzaban el aire con rapidez igual que un banco de peces nerviosos por la presencia de depredadores. Al igual que Aetpio, los tutelares de los camaradas capitanes y los guerreros temían el vacío de la Montaña.

Los tutelares eran invisibles para aquellos que carecían de visión etérea, pero para los guerreros de los Mil Hijos que poseían ese poder, eran unas visiones luminosas de una belleza exquisita. Aetpio había servido fielmente a Ahriman durante casi un siglo. Su forma siempre había sido cambiante pero hermosa, un conjunto de ojos y de espirales luminosas permanentemente en movimiento. Utipa era una entidad agresiva sin forma alguna, tan belicosa como el propio Phosis T'kar, mientras que Paeoc se asemejaba a una águila formada por un millón de soles dorados, tan vana y orgullosa como el propio Hathor Maat.

Ahriman los había considerado ángeles al principio, pero se trataba de una palabra muy antigua, una palabra que los estudiosos del éter habían rechazado por considerarla demasiado emotiva, demasiado cargada de connotaciones divinas. Los tutelares no eran más que fragmentos del Creador Primordial a los que daban forma y propósito aquellos con el poder de someterlos a su voluntad.

Conectó de forma momentánea sus pensamientos con los de Aetpio. Si Magnus estaba metido en alguna clase de problema, tendrían que descubrirlo sin la ayuda o la visión de sus tutelares respectivos.

Aunque no había captado nada definitivo en sus ritos adivinatorios, la intuición de Ahriman le indicaba que algo iba mal. Magnus era el magister templi de todos los cultos de Prospero, y enseñaba que la intuición era una herramienta tan importante como la visión directa para filtrar los significados que se captaban en las corrientes del Gran Océano.

Ahriman temía que hubiese problemas, pero tanto Phosis T'kar como Hathor Maat los deseaban.

La 28.^a Expedición había llegado a Aghoru tres meses antes. Su nombre oficial en el Registro del Consejo de Guerra era Veintiocho Dieciséis, aunque nadie de la XV Legión llamaba así al planeta. Tras el sometimiento de Veintiocho Quince, las sesenta y tres naves de la 28.^a Expedición efectuaron la traslación desde el Gran Océano y se encontraron

con un sistema planetario lleno de mundos muertos, carentes de toda vida y desolados.

Las lecturas indicaban que antaño había habido vida allí, pero ya había desaparecido. No fue posible determinar qué había causado un cataclismo semejante a escala interplanetaria, pero mientras la flota se dirigía hacia la estrella del sistema, descubrieron que quedaba un rastro de vida que había conseguido sobrevivir de algún modo al desastre en el quinto planeta.

Era un misterio cómo era posible que Magnus supiese que aquel rincón insignificante de la galaxia albergaba un planeta habitado por una rama perdida de la humanidad, ya que no existían residuos electromagnéticos ni se captaron transmisiones antiguas que sugirieran que nada semejante viviese allí.

Los miembros del Rehahti habían urgido a Magnus para que continuara el avance de la flota, ya que la cruzada se encontraba en un punto culminante y los Mil Hijos todavía tenían su parte de gloria que ganarse. Habían pasado casi dos siglos desde que la Gran Cruzada comenzase entre cánticos de gloria y fanfarrias. Habían sido dos siglos de exploraciones y de guerras que habían visto cómo un mundo tras otro se sumaban al conjunto del resurgente Imperio de la Humanidad.

De esos dos siglos, los Mil Hijos habían combatido menos de cien años.

En los primeros años de la cruzada, antes de la llegada de Magnus, los astartes de los Mil Hijos habían demostrado ser especialmente susceptibles a unos genes muy inestables, lo que dio como resultado un rechazo espontáneo de tejidos, un potencial psíquico tremendamente incrementado y otras numerosas variaciones respecto a la norma. Los Mil Hijos recibieron calificativos como «mutantes» y «monstruos», y durante un tiempo pareció que quedarían relegados de un modo innoble a no ser más que una nota a pie de página en la historia de la Gran Cruzada.

Pero la flota del Emperador descubrió a Magnus el Rojo en un planeta perdido de la galaxia, en el mundo remoto de Prospero, y todo cambió.

—Del mismo modo que yo soy hijo vuestro, ellos lo serán míos —le dijo Magnus al Emperador, y esas palabras cambiaron para siempre el destino de los Mil Hijos.

Una vez reunido con la legión que llevaba su legado genético, Magnus volcó hasta la más ínfima parte de su portentoso intelecto en reparar el daño que habían provocado aquellos genes aberrantes.

Lo consiguió.

Magnus salvó a su legión, pero la cruzada avanzó mucho durante el tiempo que tardó en lograrlo, y sus guerreros estaban impacientes por compartir la gloria que sus hermanos se iban ganando con cada día que pasaba.

Las flotas expedicionarias de las diferentes legiones siguieron expandiéndose a partir del planeta natal de la humanidad para reunificar todos los territorios que pertenecían al Emperador. Al igual que otros hermanos que competían entre sí, todos y cada uno de los primarcas se esforzaban por conseguir un lugar al lado de su padre, pero sólo uno de ellos fue lo suficientemente bueno como para luchar al lado del salvador de la humanidad: Horus Lupercal, primarca de los Lobos Lunares y amado hijo del Emperador.

El Emperador se encontraba al mando de los Lobos Lunares y de los Ultramarines de Guilliman, y estaba ya preparado para desencadenar su terrible poder contra los pielesverdes de Ullanor en una guerra que prometía ser durísima y atroz. ¿Quién mejor que el hijo favorito del Emperador para estar a su lado cuando se dispusieran a arrancarle la vida a aquel enemigo tan bárbaro?

Ullanor debía ser la guerra que acabara con todas las guerras, pero había una lucha más cercana que exigía la atención de los Mil Hijos. Los Portadores de la Palabra de Lorgar y los Lobos Espaciales de Lemar Russ luchaban en esos momentos en el cúmulo estelar de la Franja Arca, un grupo de estrellas binarias que albergaban una serie de imperios planetarios belicosos que habían rechazado la oferta del Imperio: formar parte de algo más grande.

El Rey Lobo había enviado numerosos mensajes reclamando la presencia de la XV Legión en los combates, pero Magnus hizo caso omiso de todos ellos.

Había encontrado algo mucho más importante en Aghoru.

Había encontrado la Montaña.