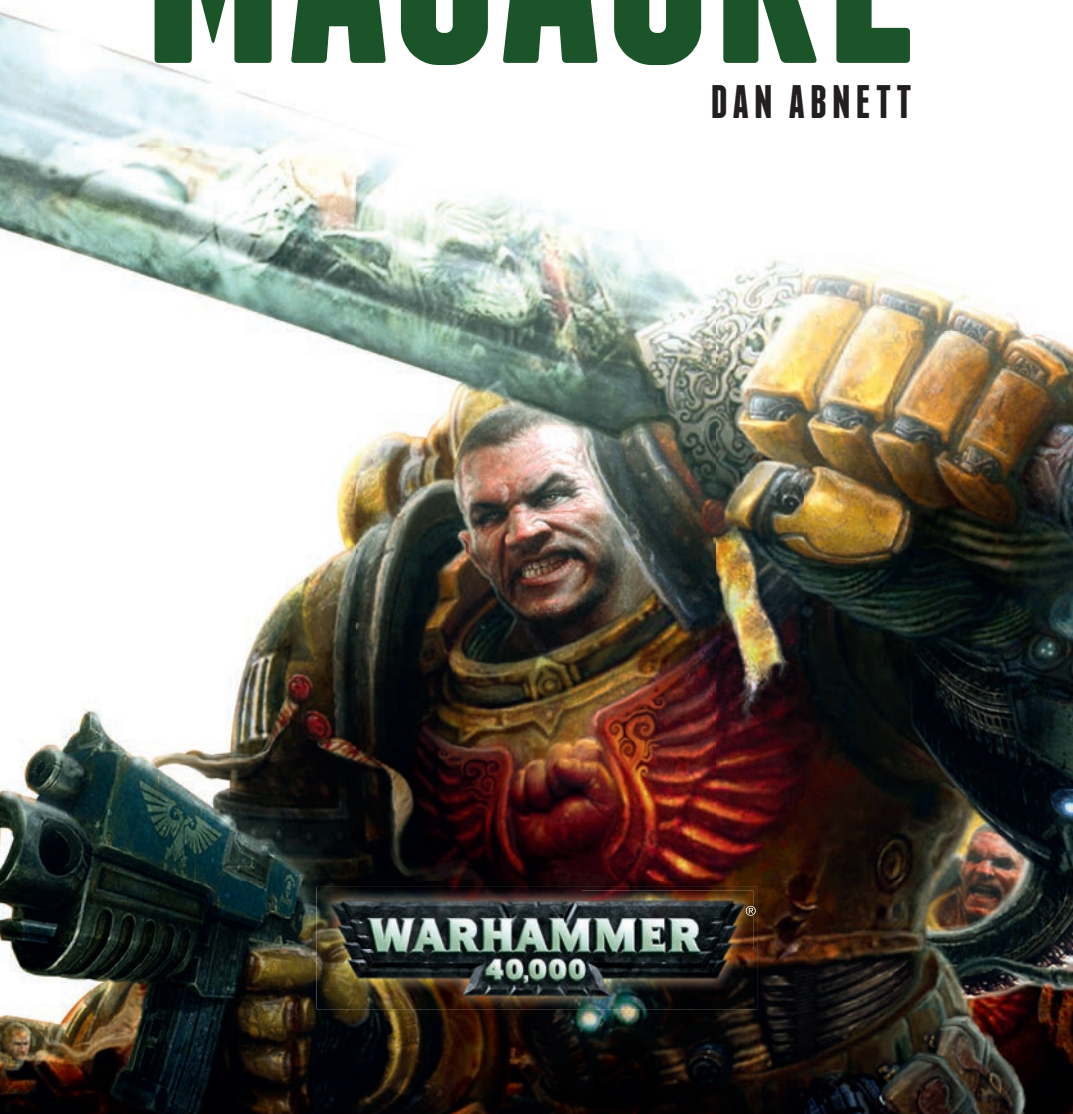




EL DESPERTAR
DE LA
BESTIA

SOY MASACRE

DAN ABNETT



WARHAMMER
40,000



EL DESPERTAR DE LA BESTIA

LIBRO I

SOY MASACRE

DAN ABNETT

timunmas

Título original: *I Am Slaughter*
Traducción: Traducciones Imposibles, S. L.

Ilustración de cubierta: Víctor Manuel Leza Moreno

Primera edición: febrero de 2017

I Am Slaughter, Soy masacre, GW, Games Workshop, Warhammer 40.000, 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 2015 por Black Library Games Workshop Limited., Willow Road, Nottingham, NG7 2WS, UK
www.blacklibrary.com

© Games Workshop Limited 2015

© de la traducción Games Workshop Limited. 2017. Traducida y explotada bajo licencia por Editorial Planeta. Todos los derechos reservados.

Edición publicada en España por Editorial Planeta, 2017
© Editorial Planeta, S. A., 2017
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: 978-84-450-0431-9
Preimpresión: Keiko Pink & the bookcrafters
Depósito legal: B 24488-2016
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

ARDAMANTUA, 544.M32

Los chromos eran relativamente fáciles de matar, pero acudían en tremendas cantidades.

Ocho muros de Imperial Fists acorralaron a uno de sus grupos familiares primarios en un valle rodeado de matorrales, al este del nido fistular, y los redujeron hasta convertirlos en caparazones quemados y salpicaduras de carne.

El humo se elevaba desde la colina de la muerte. Conformaba una mancha amarillenta en el aire compuesta por partículas orgánicas atomizadas y restos de ficelina. Según el magos biologicis enviado para ayudar en esta empresa y en la ininterrumpida oleada de bólter y disparos láser, junto con los impactos repetidos del acero y las armas de combate cuerpo a cuerpo, habían vaporizado de manera eficaz alrededor del siete por ciento de la biomasa global del enemigo. Aquel humo amarillo, que formaba

una nube de veinte kilómetros de ancho y sesenta de longitud, se cernió sobre el valle como la niebla de la aurora.

El magos biologis informó de esto a Koorland como si este hecho tuviese algún tipo de aplicación práctica. Koorland, segundo capitán de la Compañía del Muro del Amanecer, se encogió de hombros. Para él aquello no constituía un hecho, como cuando alguien decía que la forma de un charco de sangre derramada guardaba parecido con un mapa de Arcturus o el perfil del tío abuelo Janier. Koorland había sido enviado al trono olvidado de Ardamantua para matar chromos. Estaba acostumbrado a matar cosas. Se le daba bien, como a todos los hermanos de su compañía y cada uno de los hermanos de los cuerpos de defensa. También estaba acostumbrado al hecho de que, cuando mataban organismos en cantidades ingentes, todo quedaba hecho una porquería. A veces aquel desastre era vaporoso, otras era líquido, en algunas ocasiones era grasiento y, en otras, meras ascuas. No necesitaba que un experto clérigo de Terra le dijera que él y sus hermanos habían machacado a los chromos con tanta dureza y tan vertiginosamente que habían vaporizado una parte de ellos.

El magos biologis poseía un séquito de trescientos acólitos y servidores. Iban encapuchados, eran diligentes y habían adornado la ladera con equipamiento de detección portátil y motores de análisis. Unos tubos aspiraban el aire (Koorland entendió que este era el modo mediante el cual los magos biologis habían llegado a aquella revelación del siete por ciento). Varios aparatos pictográficos y escáneres registraron la anatomía de los especímenes chromos, tanto vivos como muertos, y las disecciones ya estaban en curso.

—Los chromos no son una especie con un factor de hostilidad elevado —le contó el magos a Koorland.

—¿No me digas? —respondió Koorland a través de los altavoces de su visor, obligado a escuchar aquel informe.

—En absoluto —dijo el humano mientras sacudía la cabeza. Al parecer, tuvo la impresión de que Koorland preguntaba por interés y no por obligación—. Míralo por ti mismo —le alentó, haciendo un gesto hacia un espécimen medio despellejado y esparrado sobre una mesa de disección—. Obviamente, la cabeza, el cuello y la espalda están acorazados, y las extremidades anteriores están bien formadas en cuchillas digitales...

—O «garras» —comentó Koorland.

—En efecto —prosiguió el magos—, especialmente en los machos adultos y subadultos. No son inofensivos, pero no es una especie agresiva por naturaleza.

Koorland pensó sobre ello unos instantes. Los chromos, llamados así por el acabado metálico plateado de su armadura quitinosa, eran una raza xenos, insectos a escala humana con extremidades largas y de una velocidad pasmosa. Pensó en los dieciocho millones de sujetos que aquella tarde se habían arremolinado en el valle, en aquel mar de plata que refulgía bajo los rayos de sol, el susurro de sus miembros blindados, el golpeteo que producían las distintas partes de sus bocas como si fueran cogitadores rotos. Pensó en los tres hermanos de su muro que había perdido durante el ataque inicial, en los cuatro que habían tomado del Muro del Hemisferio, y en los tres del Muro de la Sexta Puerta Anterior.

Ve y diles a ellos que «no son agresivos por naturaleza».

Los chromos eran numerosos, muy numerosos. Cuantos más mataban, más había para matar. La única táctica que funcionaba era la carnicería ininterrumpida: seguir matándolos hasta que todos estuvieran muertos. Teniendo en cuenta la velocidad a la que se les había exigido a los Imperial Fists que atacaran, la duración, el frenesí... Maldita sea, no era de extrañar que hubieran vaporizado el siete por ciento de su biomasa.

—Se han encontrado chromos en otros sesenta y seis mundos de este sector solamente —explicó el magos biologis—. Veinticuatro

de esos encuentros tuvieron lugar durante las expediciones de su-
misión en los tiempos de la Gran Cruzada, y el resto han ido rea-
lizándose desde entonces. Se encontraban chromos en grandes
cantidades, y a menudo se defendían, pero nada indica que se ha-
yan comportado antes con una hostilidad proactiva como esta.
—El magos reflexionó sobre lo que acababa de decir—. Me re-
cuerdan a las ratas —siguió diciendo—. A las ratas radioactivas.
Recuerdo que hubo una plaga terrible en los sótanos y subsótanos
que hay bajo los archivos del Biologis Sanctum de Numis. Estu-
vieron destruyendo especímenes y documentos muy valiosos, pero
individualmente no eran dañinas ni peligrosas en absoluto. Envia-
mos varios equipos de purga medioambiental con lanzallamas y
rociadores de toxinas y comenzamos a exterminarlas. Se agrupa-
ron, supongo que por miedo, y salieron a raudales del lugar. Per-
dimos a tres hombres y a una docena de servidores bajo aquella
avalancha. Eran imparables. Al igual que las ratas de subcolmena,
los chromos nunca se habían comportado de este modo antes.

—Y no lo volverán a hacer —contestó Koorland— porque
cuando acabemos aquí estarán todos muertos.

—Este es solo uno de los diecinueve posibles grupos familia-
res primarios —prosiguió el magos, y se detuvo. Koorland sabía
que el magos pretendía dirigirse a él por su nombre pero, como
les ocurría a tantos humanos, le costaba distinguir a los gigantes-
cos guerreros transhumanos ataviados con su armadura amarilla.
Tuvo que fiarse de los galones, las insignias y las marcas de la uni-
dad que le adornaban las hombreras, y esa información siempre
costaba un poco de procesar.

El magos biologis asintió levemente como disculpa por su va-
cilación.

—... Capitán Koorland del Segundo Muro del Amanecer...

—Segundo capitán de la Compañía del Muro del Amanecer
—corrigió Koorland.

—Ya, por supuesto.

—Olvida el rango e intenta recordarnos solamente por nuestro nombre de muro.

—¿Vuestro qué?

Koorland lanzó un suspiro. Aquel hombre sabía más sobre las razas xenos de lo que podría considerarse sano pero desconocía por completo a los guerreros creados para protegerles de ellas.

—Nuestro nombre de muro —repitió—. Cuando nos reclutan, olvidamos nuestro nombre de pila, aquel que nos dieron antes de ser instruidos. Nuestros hermanos nos otorgan a cada uno de nosotros un nombre adecuado según nuestro comportamiento o nuestro carácter: un nombre mural.

El magos asintió con interés por cortesía.

Koorland hizo un gesto hacia un Space Marine que caminaba penosamente junto a ellos.

—Ese es Tiroteo —dijo—. ¿Ves a aquel hermano de allí? Él es Doloroso. Y ese de ahí es Tiro Mortal.

—Ya veo —murmuró el magos biologis—. Son nombres que habéis ganado, nombres que utilizáis dentro de la hermandad.

Koorland asintió. Sabía que, en algún momento, le habían dicho el nombre del magos biologis, pero no lo había olvidado porque fuera difícil, sino porque no se había molestado lo suficiente por recordarlo.

—¿Cuál es tu nombre, capitán? —preguntó el magos con alegría—. Tu nombre de muro.

—¿Mi nombre? —respondió Koorland—. Yo soy Masacre.

DOS

ARDAMANTUA

En menos de seis horas solares volvieron a la batalla.

Una oscuridad inmundada se había cernido sobre el paisaje. Entre la bruma rojiza del cielo, el casco de sus barcazas estaba anclado a baja altura, como si fueran lunas oblongas con proas dentadas. El señor del capítulo había ordenado que el noventa por ciento de las fuerzas de los Fists participaran en aquella empresa. Era una enorme demostración de fuerza. Demasiado grande, según Masacre, pero también era una estrategia. A los Adeptus Astartes se les daba muy bien proseguir y poner fin a las guerras. Siempre que un extenso período de paz estallaba, especialmente en los sistemas superiores y en los terrenos que circundaban el núcleo terrano, se volvía más difícil justificar el increíble poder de un ejército permanente como el de los Imperial Fists. Era bueno sacarlos de vez en cuando para darles un propósito y

anotar una victoria asombrosa que las poblaciones del sistema central pudiesen celebrar. La exterminación de una raza xenos amenazadora como los chromos era una justificación más que válida para unas instituciones tan letales como los Imperial Fists.

Los informes estratégicos apuntaban a que las cifras de los chromos rondaban alrededor de los ochenta y ocho mil millones, y los escáneres migratorios mostraban una diáspora curvilínea pronunciada en dirección a los mundos centrales. Además, Ardantua, el trono olvidado de Ardantua, estaba a solo seis semanas disformes del Alcance Solar.

Desde los mismísimos albores del Imperio, los Imperial Fists habían sido los principales defensores de Terra. Otros capítulos (o legiones, como se conocían hasta la Gran Herejía y el influjo del Codex) podían irse de cruzada, explorar o llevar la guerra hasta los rincones más alejados del espacio imperial, pero los Imperial Fists eran los guardianes principales de Terra y del núcleo. Eso era lo que siempre habían hecho. Este era el deber que su amado primarca y progenitor les había entregado cuando les había dejado.

Era su legado.

Los escaneos superficiales mostraban otro grupo familiar de chromos de tamaño considerable moviéndose alrededor del nido fistular. El Muro del Amanecer había llevado la delantera al cruzar el río, con dos muros en sus talones y otro cruzando un poco más arriba. El río era ancho, pero la corriente era lenta y pesada. Sus aguas turbias y salobres apenas les llegaban a la cintura y estaban infestadas de insectos.

Los chromos comenzaron a resistirse cuando vieron a los Imperial Fists saliendo del agua que corría junto al nido. Algunos se lanzaron al río e intentaron atacarles. Empezaron los disparos. Los hermanos descargaron sus armas desde las aguas revueltas, haciendo retroceder así a sus rivales y conduciendo a los chromos hacia las orillas enfangadas incluso cuando los xenos se agrupaban

en grandes cantidades para arrojarse contra ellos. El enemigo comenzó a inquietarse. Aquella lánguida corriente estaba llena de cadáveres de chromos que rodaban de punta a punta mientras eran arrastrados río abajo. El avance de los Imperial Fists parecía ser un tanto desabrido; llegaban poco a poco, cruzando penosamente las aguas apestosas y disparando por obligación a unos objetivos tan fáciles de alcanzar que rozaba lo absurdo.

Masacre animó a sus hombres. Si iban a entablar combate, lo harían con dignidad. Subieron por la orilla y se acercaron al borde de aquel enorme nido fistular infecto.

—El Muro del Amanecer siempre resiste—dijo por el comunicador—. Ningún muro nos puede hacer frente. Derribadlos.

Los hombres de la compañía chocaron sus bólters y espadas contra los escudos de combate y pronunciaron su muletilla como respuesta. Su avance comenzó a acelerarse.

Un muro de hombres. Un muro de superhombres.

Masacre alcanzó la orilla. Era un terreno fangoso, empinado y escurridizo, bordado de vegetación ordinaria. Centelleando en medio de la luz mitigada por el humo, los chromos se lanzaron cumbre abajo y se irguieron en posiciones amenazantes para hacerle frente. Él salió del agua con una ristra de verdín húmedo enganchado en la parte trasera de su armadura amarilla. Frenesí estaba a su izquierda, Fatídico iba a su derecha.

El primero de los chromos se abalanzó sobre él.

El arma de Masacre era una espada de energía de dos manos con un mango de plata y un pomo negro. Había luchado en Terra, durante el Asedio, en manos de un Fist llamado Emetris, que había caído allí. Era tan ancha como el muslo de un varón humano de tamaño estándar. Masacre la levantó y dibujó un arco en el aire cuando el primer chromo le saltó encima. Atravesó la bioarmadura brillante del xenos y lo partió en dos. El icor salió disparado por todas partes. Apareció un segundo chromos, lo abrió en

canal y lo apartó a un lado. Un tercero encontró su espada al clársela en el cuerpo, y se revolvió agitadamente hasta que el guerrero se la sacó de un tirón.

Aquello solo era el principio. Comenzaron a precipitarse sobre ellos. Una decena, dos decenas, todos a la vez. A Masacre le gustaba usar la espada. Resultaba más económico. De ese modo ahorra-
ban munición para los momentos más importantes. Aquella espada ancha era un instrumento afinado con precisión en sus enormes manos. Asida con dos manos podía girar y cortar con cada movimiento suyo en un número de maneras sorprendentemente sutil.

Masacre empezó a matar.

Fue dejando tras él una estela de muerte: caparazones plateados perforados derramando icor sobre la vegetación enmarañada y pisoteada. Cada paso suyo era un impacto más cuando dos o tres chromos se le acercaban y se encontraban con la fuerza bruta y paralizante de su acero. Un montón de desechos orgánicos salían disparados en cada golpe mortal. El icor y otros fluidos xenos salieron a chorro de sus cuerpos y mancharon su armadura como la lluvia, como el rocío.

Frenesí atravesó un seto de hierbajos secos a su izquierda balanceando un hacha que había sido una orgullosa posesión de una serie de Fists ya desde antes de la Gran Cruzada. Las muescas de su dentadura curva fueron provocadas por el cráneo de un kaudillo pielverde durante la sumisión de Malla Vajjl. Frenesí, un hombre generoso de gran corazón, poseía una coordinación motora particularmente aguda. Sus movimientos eran tan rápidos y precisos que casi parecían aleatorios. Se había ganado su nombre de muro gracias a su elegancia en el campo de batalla, al movimiento constante, a los cambios de mano, los reverses, los contraataques y la agresividad. Su hacha se movía de una mano a otra como si fuera un bastón o una vara dando vueltas en posesión de un

oficial en la ceremonia de un patio de armas. Parecía volar entre sus manos mientras su cuerpo rotaba y cambiaba de posición, pero nunca se alejaba de él. Al igual que Masacre, había preferido evitar el bólter durante aquella labor de limpieza.

Masacre deseó poder detenerse un momento y admirar el arma de su amigo y hermano, pero no tuvo oportunidad alguna. El número de enemigos iba en aumento.

A la derecha de Masacre, abriéndose paso entre los cañaverales y los muros de mucosa seca que bordeaban el nido fistular, llegaron Fatídico y Estrangulador. El cañón rotatorio de Fatídico emitió un estruendo metálico similar al de los golpes de presión de una forja trabajando a plena capacidad. El bólter de Estrangulador hizo estallar a dos y a veces tres chromos atacantes con cada uno de sus proyectiles.

Masacre gritó varias órdenes manteniéndose firme en el frente. No quería excederse. No quería que los chromos encontraran el modo de colarse por algún hueco de la línea de batalla. Fatídico y Estrangulador avanzaron con rapidez, abriéndose paso a disparos. Tenía que mantenerlos a raya.

Los llamó por sus nombres de muro —Carnicero, Distante, Impasible, Matador, Sangriento— y les instó a permanecer en la retaguardia ordenándoles que cubrieran los cañaverales.

Su cabeza giró hacia un lado debido a un golpe lateral. Notó el olor de la sangre en su nariz, una sangre que se coaguló al instante. Una señal de alarma sonó dentro del casco y la información expuesta en el visor parpadeó como señal de haber sufrido daños.

Se recuperó. Apenas tardó un segundo. Uno de los adultos grandes había rastrillado su cabeza con una garra de sus extremidades anteriores. Apartó la mirada de la batalla durante un micromomento para comprobar el frente.

Su espada mató a la criatura por aquel insulto y por el arañazo que le había dejado en la superficie amarilla del casco, pero

tenía otra pisándole los talones, una incluso más grande que la anterior. Comparado con él, medía dos tercios más. Nunca antes había visto chromos tan grandes como aquel, y su apariencia también era diferente. No poseía un tono cromado ni plateado. Su armadura quitinosa, al igual que sus garras, se asemejaban a una resina negra y marrón, como si estuviese hecho de una corteza córnea que todavía estaba creciendo.

Le desgarró la placa pectoral. Masacre colocó el escudo entre los dos, le arrancó medio antebrazo de uno de sus miembros y, luego, le dio la vuelta a la espada para matarlo.

Dos golpes para matar a uno. Ineficiente.

Aquella cosa era grande, y había necesitado un esfuerzo extra.

Otra figura enorme y oscura apareció, y luego dos más. ¿Qué eran aquellos seres? ¿Una subespecie? ¿Una forma más grande y agresiva del xenotipo chromo básico?

El casco de Masacre se avivó con diversos informes que recibía por el comunicador desde el otro lado de la ofensiva, y todos describían aquella nueva especie: más grande, más corpulenta, más oscura, más difícil de matar.

Reevaluación táctica. Masacre comenzó a emitir advertencias al mismo tiempo que se enfrentaba a otro miembro de aquella nueva variedad. Dos golpes para matar a uno, tres para acabar con el siguiente. Más zarpas hundidas en el metal desnudo de su armadura.

¿Por qué querría ninguna fuerza o especie mantener a sus guerreros más fuertes y grandes en reserva? ¿Por qué no los mandarían a combate abierto? Podrían haber detenido o hecho retroceder el ataque de los Adeptus Astartes mucho antes de que estos hubieran llegado hasta el nido fistular.

El golpeteo que los chromos producían con las distintas partes bucales —un ruido similar al malfuncionamiento de un motor de datos— estaba cambiando. Los guerreros más grandes y

oscuros emitían un sonido más bajo y sordo, una especie de ruido seco. Dos hermanos en el frente de ataque ya habían sucumbido bajo su fuerza y ferocidad superior.

—¿Nos replegamos? —preguntó Frenesí por el comunicador—. *Masacre, ¿nos dispersamos y reagrupamos? Esto es nuevo. Eso es...*

—Defended el frente —respondió Masacre—. Nada de reagruparse. Nada de replegarse. Defended el frente. El Muro del Amanecer siempre resiste. Ningún muro nos puede hacer frente. Derribadlos.

—*Entendido.*

Un centenar de voces estáticas repitieron de inmediato la respuesta incondicional de Frenesí.

Masacre esquivó una garra marrón fulminante del tamaño de la cabeza del hacha de Frenesí. Estaba sonriendo.

Se había percatado de una cosa. Ya sabía lo que era aquello.

«Son nosotros. Son el Muro del Amanecer».

Para los chromos, el nido fistular era como el Palacio de Terra. Habían mantenido en reserva a los mejores guerreros, los más valientes y poderosos, para defenderlo por si un enemigo lograba llegar hasta él.

Aquel era su último recurso, su última batalla. Aquel era el muro definitivo: o salían victoriosos o morían.

Los Imperial Fists estaban a solo unas horas de finalizar la operación en Ardamantua y de añadir con orgullo un número más a su dilatada lista de victorias.

Era el sangriento desenlace, iba a ser una batalla para disfrutarla.

—Defended el frente —ordenó Masacre. Luego, como una idea práctica de último momento, añadió—: Usad los bólter.