

El templo de la serpiente (Spanish Edition)

Pages: 360

Format: pdf, epub

Language: Spanish

[\[DOWNLOAD FULL EBOOK PDF \]](#)

El templo de la serpiente

Maria Lopez

UNO

Sombras de Plagaskaven

—Hemos escuchado tu reporte, vidente gris Thanquol.

La voz fue como el restallar de un látigo que saliera disparado de la oscuridad de la enorme cámara. El que hablaba quedaba oculto en la oscuridad que inundaba la estancia, convertido en nada más que una sombra y un susurro.

El vidente gris Thanquol estaba parado en el centro de la cavernosa cámara, bañado por un foco de enfermiza luz verde que básicamente cegaba sus sensibles ojos. Podía sentir el pozo que se abría al otro lado de la trampilla que crujía y rechinaba bajo sus pies, oler el débil aroma a agua estancada y almizcle de reptil que ascendía del pozo. Entre los pobladores de Plagaskaven se murmuraba que sus tiránicos mandatarios, los Señores de la Descomposición, usaban el pozo para realizar a esos que los habían disgustado. A una señal de uno de los siniestros señores feudales de la raza skaven, se accionaría una palanca y el hombre rata infractor caería a las acuáticas profundidades ubicadas muy abajo, donde su carne sería devorada por obscenos híbridos de rata y Caimán, producciones mutantes del clan Moulder.

Thanquol tragó saliva para deshacer el nudo que se le se encontraba realizando en la garganta. Y controló el impulso de saltar fuera de la trampilla del centro de la cuarto. Llevarlo a cabo equivaldría a una muerte segura. Sabía que las sombras ocultaban guardaespaldas de élite del Consejo, mudos guerreros alimaña albinos seleccionados por su fuerza y relativa audacia. Y, además, había que tomar en cuenta a los propios integrantes del Consejo, una docena de los más sanguinarios villanos nunca engendrados por las prolíficas tropas de la raza skaven. Desafiarlos en su lote constituiría un acto de demencia que Thanquol tenía la duda de que se atreviera a intentar no el maldito enano de rojo pelaje que había interferido en muchos de sus proyectos en el pasado.

El soporífero aroma de la piedra de disformidad que ardía sin llama hacía que a Thanquol le resultara complicado concentrarse, dirigir los sentidos hacia la tarima elevada que había al otro lado de la cámara, y las perversas figuras que se ocultaban tras ella, en la oscuridad. Sabía que, si surgía la necesidad, le resultaría básicamente irrealizable conjurar un hechizo gracias a que los vapores de piedra de disformidad enturbiaban sus pensamientos. Obsoleto y malvado, el despótico Consejo de los Trece no corría el más mínimo peligro con él. Acorralado en un rincón, inclusive el más humilde de los skavens enseñaría los colmillos. Cuando ese skaven podía vigilar la vigorosa magia de la Rata Cornuda, inclusive los Señores de la Descomposición preferían no correr peligros.

—La pérdida de la Roca de Gusano nos causa enorme preocupación.

La voz era untuosa y repugnante, el babeante murmullo de un pantano a lo largo de el deshielo. Thanquol se estremeció al admitir los tonos putrefactos del archiseñor de la plaga, Nurglitch, jefe supremo de los monjes de plaga del clan Pestilens. El Consejo había enviado a Thanquol como gerente de el para que consiguiera la Roca de Gusano que había debajo de la región de las cosas-hombre llamada Altdorf, pero además fué enviada una expedición contrincante para robársela cuando la hubiera encontrado. Thanquol no se encontraba seguro de cuántos integrantes del Consejo estaban detrás de la conspiración, pero ya que sus oponentes fueron monjes de plaga dirigidos por el cadavérico señor Skrolk, no había duda de que Nurglitch fué un relevante promotor del plan.

Los colmillos de Thanquol rechinaron; el vidente gris frotaba los dientes unos contra otros como si tuviera un ataque de ansiedad. Sería muy propio de Nurglitch eso de ser el primero en expresar su enojo por la falta de la Roca de Gusano, aunque fuera la interesada traición del clan Pestilens la que hubiera ocasionado la pérdida. ¿Qué mentiras les habría contado Nurglitch a los otros Señores de la Descomposición, y qué sobornos y pactos se habían realizado para asegurar que se las creyeran? No estaba aprecio ninguno entre el clan Pestilens y los videntes grises, y todavía menos entre los monjes de plaga y nuestro Thanquol. Pero ¿se atrevería Thanquol a intentar explotar esa fisura de odio y desconfianza mutuos? ¿Podría tener el acompañamiento del enorme vidente Kritislik y sus socios del Consejo, si acusaba a Nurglitch de traición? Y más relevante aún: si lo hacía, ¿podría escapar de encima de la trampilla antes de que Nurglitch hiciera que accionaran la palanca y lo precipitara al pozo de muerte del que era irrealizable salir?

El vidente gris entrecerró los ojos para intentar distinguir algo bajo aquella dura luz verde. No podía ver a ninguno de los Señores de la Descomposición, no a su señor Kritislik. Distinguía vagamente la silueta del colosal taburete vacío del centro de la tarima, que aguardaba la existencia de la mismísima Rata Cornuda. Kritislik, como señor de la videncia, se consideraba la voz del dios de los skavens y se le dejaba interpretar la intención de la Rata Cornuda siempre que el Consejo debatía un tema. Thanquol tenía la duda de que no el doble voto que esto le otorgaba a Kritislik pudiera influir en el Consejo para que mostrara una hostilidad abierta hacia el clan Pestilens. La más reciente vez que los otros clanes habían hecho la guerra al clan Pestilens, todo el imperio subterráneo había quedado atrasado. ¡Peor todavía, el clan Pestilens había logrado vencer el poderío mezclado de los otros enormes clanes! Solo la oportuna reaparición del clan Eshin, que viene de las lejanas tierras de la grandiosa Catai, había impedido que el clan Pestilens derrocaria al Consejo de los Trece. Sin importar todo, su poder era tal que no ha podido negárseles un taburete en el Consejo ni un sitio entre los enormes clanes.

«No —decidió Thanquol—, Kritislik no se jugará el cuello, ocasionando abiertamente a Nurglitch, y si lo hiciera, los otros enormes clanes no lo apoyarían».

Tomada una elección, Thanquol miró hacia la región de oscuridad desde la que suponía que le había hablado Nurglitch. —Grandioso y putrescente archiseñor de la plaga —dijo, con precaución de que su tono contuviera la mezcla correcta de adulator respeto y miedo cerval—. De hecho, la Roca de Gusano está perdida para nosotros. La cobardía y estupidez de los amos del subsuelo de Altdorf logró que resultara irrealizable salvar el aparato de manos de las cosas-hombre que lo habían robado. —Thanquol tosió e tuvo la intención de no atragantarse con las expresiones que ha dicho ahora, que le salieron como un siseo por entre sus colmillos—. No la oportuna asistencia del clan Pestilens y tu intrépido paladín, el señor Skrolk, bastaron para contrarrestar la traición de los amos del subsuelo de Altdorf.

Se oyó un grotesco estruendo que viene de la oscuridad, como un ogro que fuera absorbido por una ciénaga. Thanquol tardó numerosos segundos en saber que era el sonido de la risa de Nurglitch.

—La pérdida de nuestro congénere del clan Pestilens es algo lamentable —declaró Kritislik, cuyo agudo gruñido traspasó la burbujeante exuberancia de la risa de Nurglitch—, pero ¿cómo es que la Roca de Gusano fue puesta en similar riesgo, para comenzar?

Thanquol se encogió al oír que era el señor de la videncia el que lanzaba la acusación. Resultaba indudable que no se encontraba contento con el modo en que él, para congraciarse con Nurglitch, había omitido visto que los monjes de plaga hubiesen intentado conseguir el poder de la Roca de Gusano. Su cabeza luchó para abrirse paso por medio de la soporífera confusión causada por los vapores, atormentado por hallar una exclusiva vía de huida para evadir la furia del enorme vidente.

—Fue el vidente gris Thratquee —dijo Thanquol, que dijo el primer nombre que se planteo.

Thratquee era el adulto mayor vidente gris corrupto que presidía el consejo de Altdorf. Al pensarlo bien, todo fué culpa de Thratquee. Si estuvo más alerta de lo que sucedía en el subsuelo de Altdorf, no habría habido forma de que el señor Skrolk pudiese haber subvertido a algunos de sus pobladores, con el objetivo de usarlos para realizar numerosos intentos de asesinar a Thanquol y quitar el aparato. Además, a Thanquol no le gustaba el viejo sacerdote, de todos métodos.

—Fue suya la iniciativa de moler la Roca de Gusano y utilizarla para envenenar a los humanos. Cada momento que pasé en el subsuelo de Altdorf, estuve bajo la vigilancia-olfateo de sus secuaces. En ningún instante pude alejarme de mis guardias y volver para reportar a este terrible Consejo de los proyectos de Thratquee. Intenté-quisé impedir...

—Tenemos que felicitar al vidente gris Thratquee por su muy aguda previsión —gruñó la

despiadado voz del general Paskrit—. Mis agentes me han informado de que el 10% de la gente del subsuelo de Altdorf terminó muerta al inundarse sus galerías, y que los perjuicios infligidos a la presuntuosa madriguera impedirán su desarrollo a lo largo de generaciones. ¡Pasará un largo tiempo antes de que se atrevan a suponer que son tan poderosos como Plagaskaven!

—... que ejecutara su plan de una manera que provocara la falta de la Roca de Gusano... —se apresuró a argumentar Thanquol, al oír comentar a Paskrit.

—La Roca de Gusano nos habría resultado de gran ayuda a nosotros —dijo la untuosa voz de Garra de Perdición, señor de la guerra del clan Rictus—. No obstante, quizás esté mejor perdida donde no puede ser encontrada otra vez y usada contra nosotros.

—... porque yo suponía que había una mejor manera más óptima de perder-ocultar la Roca de Gusano.

A Thanquol le volvieron a rechinar los colmillos al comentar. ¡Era injusto que el Consejo estuviera dispuesto a dar a Thratquee los elogios y la recompensa que habían pertenecido al vidente gris por legítimo derecho!

—Es de lamentar que la Roca de Gusano se haya perdido —declaró el señor brujo Morskittar con un metálico gemido que resonó en la cámara del Consejo de los Trece.

Tras siglos de vida artificial, el jefe del clan Skryre era más una máquina arcana que un skaven de carne y hueso.

—Sin embargo, su vida misma habría sido una amenaza para la seguridad del imperio subterráneo. El enorme vidente gris Thratquee le ha rendido un enorme servicio a este Consejo al remover un bocado tan interesante del plato de algún advenedizo ambicioso.

Mientras Morskittar hablaba, se oyó un colérico resuello que viene de las sombras en las que se encontraba sentado Nurglitch. El odio hacia el clan Skryre era, posiblemente, el exclusivo lote que compartían el clan Pestilens y los videntes grises.

—Al mismo tiempo, la humillación del subsuelo de Altdorf nos enseña a un skaven que sabe a quién debe lealtad —reflexionó con agudos gritos la voz del señor de las bestias Verminkin,

maestro del clan Moulder.

Los ojos de Thanquol se entrecerraron con odio. ¡Aquello era ridículo! ¡El viejo loco Thratquee no había hecho nada más que quedarse sentado en su decadente madriguera con sus criadoras, y pudrirse el cerebro con polvo de piedra de disformidad! ¡Había sido él, Thanquol, quien se había riesgoso a la corrupción causada por el contacto de la Roca de Gusano al lograr que sus secuaces experimentaran con ella! ¡Había sido él quien se había enfrentado con valentía a las traicioneras armas de asesinos y a la pútrida magia del señor Skrolk! ¡Había sido su brillante sabiduría la que había trazado el plan para envenenar la reserva de agua que había debajo de la región de Altdorf, y condenar tanto a la localidad humana como a la presuntuosa metrópolis skaven del subsuelo a una muerte lenta! ¡Había sido su valentía la que había estado próximo de vencer al retar tanto la traición del clan Pestilens como la temible magia del cosa-mago humano! ¡De no ser por la cobardía de sus secuaces, de no ser por la traición de su adulado aprendiz Kratch, de no ser por la descerebrada estupidez de su rata ogro guardaespaldas, Destripahuesos, habría logrado el éxito! ¡El Consejo de los Trece podría estar cubriéndolo de elogios y honores!

—Debemos esforzarnos para asegurar que Thratquee tenga la oportunidad de explotar la recomposición del subsuelo de Altdorf con el objetivo de aumentar su control sobre la localidad —dijo Kritislik—. Como prueba el reporte de Thanquol, no tenemos la posibilidad de confiar en los otros integrantes del consejo de Altdorf..., aun cuando sean de nuestro clan. —Esta más reciente punzada se publicó hacia Morskittar. El consejo del subsuelo de Altdorf se encontraba hinchado de representantes del clan Skryre, lo que confería a los ingenieros brujos un claro dominio de la región.

—Algo que tomar en consideración —concedió Morskittar, con un tono de malhumor en su voz de hierro.

Thanquol agitó la cola con irritación frente lo que se encontraba oyendo. ¿De verdad iban a transformar a Thratquee en el señor de la guerra de facto del subsuelo de Altdorf? Súbitamente, se descubrió con que le se encontraba deseando suerte a Morskittar en los inevitables intentos de asesinato que organizaría el clan Skryre para evitar similar oportunidad.

—¿Algo te inquieta, vidente gris Thanquol? —gruñó la voz de Nurglitch.

Aunque Thanquol no podía ver a los Señores de la Descomposición por medio de las sombras y bajo la deslumbrante luz verde, ellos lo veían a él con claridad. Sus muestras de irritación no fueron pasadas por prominente.

—No no, grandioso y monstruoso Nurglitch —tartamudeó Thanquol, que no pudo que a su tono

de aduladora contrición no asomara un rastro de orgullo—. Es solo que he llegado de lejos-lejos, y este skaven está agotado gracias a su viaje.

—En ese caso, puedes marcharte, Thanquol.

La voz cortante como un cuchillo del señor de la noche Sneek, jefe del clan Eshin y sus asesinos expertos, surgió de una región de sombra que, de alguna forma, aparentaba todavía más negra que la que envolvía a los otros Señores de la Descomposición.

—No queremos interponernos entre tú y tu descanso.

El modo en que el señor de la noche Sneek ha dicho la cita de despedida logró que el pelaje de Thanquol se erizara. Inclusive mientras se inclinaba y se alejaba del Consejo de los Trece, poseía el pulso acelerado y la cabeza inundada por el horror. Ninguno de los otros Señores de la Descomposición pidió que se quedara, un hecho que Thanquol interpretó como mala señal. ¡Con independencia de lo que planeara Sneek, los otros ya lo habían abandonado a su merced!

* * *

No era enorme cosa el chico alijo de piezas de disformidad que Thanquol se había llevado al escapar de Altdorf, solamente una mínima parte de lo que había esperado conseguir extorsionando a los pendencieros señores de clan del subsuelo de Altdorf. Precisamente, se necesitaría más para sobornar al señor de la noche Sneek con el objetivo de que reconsiderara el interés que súbitamente había demostrado sentir por él. La cortante voz de Sneek no dejaba de resonar en la cabeza de Thanquol, esa susurrada amenaza referente a asistirlo a reposar. El clan Eshin había contribuido al descanso de miles de skavens, el tipo de descanso que, en la mayoría de los casos, integraba armas blancas envenenadas y veloces estocadas en la oscuridad. Thanquol inclusive había comprado los servicios de sus asesinos en el pasado. Conocía bastante bien su espantosa y mortal efectividad. Cuando los entrenados asesinos del clan Eshin iban tras la cola de un hombre rata, era solo cuestión de tiempo...

Thanquol agitó la cola con desilusión, y sus dedos aferraron con más fuerza el báculo. ¡No era ningún pulgoso jefe de garra de una madriguera de tres murciélagos! ¡Era el vidente gris Thanquol, el supremo brujo-general del imperio subterráneo, el más brillante, intrépido y leal servidor con que nunca hubiera contado al Consejo de los Trece! ¡Si Sneek pensaba que iba a ser presa simple, entonces el señor de la noche iba a saber cuán equivocado estaba! ¡Thanquol era el preferido de la mismísima Rata Cornuda, bendecido por el dios de todos los skavens!

Desde luego que las bendiciones de la Rata Cornuda fueron más bien confusas, recientemente. Era todo culpa de sus incompetentes y traicioneros inferiores, claro se encontraba. ¡Ese estúpido llorón de Skrim Muerdecola, y aquel alevoso y repudiable Kratch! Si no hubieran intervenido ellos, la Roca de Gusano habría sido suya y solo suya, para utilizarla como mejor le hubiera parecido. ¡Ese decrepito idiota de Thratquee y todos los decadentes pobladores del subsuelo de Altdorf habrían sido barridos de los túneles de todo el mundo skaven si a Thanquol no lo hubieran defraudado sus cobardes secuaces!

El vidente gris apretó los dientes y alzó la mirada hacia el cielo nocturno. A distinguir del resto del imperio subterráneo, una parte importante de Plagaskaven se encontraba en la área, infestando las ruinas de la vieja localidad humana que en otros tiempos había gobernado lo que después se transformaría en las Marismas Enfermizas. Algunos inclusive susurraban que la Torre Partida, donde poseía sus dependencias el Consejo de los Trece, no fué construida por patas skavens, sino erigida por manos humanas. Similar herejía era, desde luego, castigada con una aceptable amputación de lengua siempre que alguien la pronunciaba, pero al alzar la mirada hacia la torcida aguja que controlaba el perfil de la región, Thanquol tuvo que admitir que poseía el feo sello de la ingeniería humana, quizás inclusive un rastro de cosa-enano, además. Como era natural, más allá de que se le sucediera el pensamiento, no era lo muy estúpido como para expresarlo nunca en voz alta.

Thanquol devolvió la mirada ala ancha calle que lo rodeaba. La avenida se encontraba atestada por una masa de skavens que iban por todos lados y se afanaban; un mar de pelo y colmillos, de cabezas que se movían arriba y abajo, de cuerpos que zigzagueaban, se retorcían y se escabullían, al esforzarse por recorrer la localidad. El aire se encontraba cargado de olor a madera podrida, pelaje sucio, almizcle y excrementos; el característico olor penetrante del maíz negro en las deposiciones de los skavens confería a la localidad un aroma exclusivo. Los gruñidos, las quejas y los chilliditos de los hombres rata resonaban contra las paredes de piedra medio derruidas que flanqueaban la calle.

Una parte importante de la región se hundía en sus cimientos; con lentitud, se derrumbaba dentro del laberinto de madrigueras y caminos de rata que prolíficas generaciones de skavens habían excavado debajo. Por todas partes, puntales y contrafuertes de madera rodeaban las paredes que caían, tratando postergar la ruina total. Muchas construcciones estaban tan hundidas en barro y tierra que sus pisos inferiores habían desaparecido bajo el suelo. Algunas se veían todavía los restos de distinguidos columnas y paseos desgastados por los elementos, y unas escasas conservaban aún desteñidos frescos que asomaban abajo de las capas de mugre que los recubrían. Frente una mansión revestida de mosaicos se veía el deformado bulto de una escultura de hierro corroída que descansaba sobre una columna de mármol, una masa de óxido que en otros tiempos podría ser una espada en prominente, sujeta por otra masa que antes podría ser un brazo.

«El hogar», pensó Thanquol, mientras los olores, los sonidos y las vistas de Plagaskaven pasaban por sus sentidos. Adondequiera que fuera, no hallaba nada que pudiera compararse con la presión de las masas de Plagaskaven, la sensación que le producían los cientos de una cantidad enorme de hombres rata que lo rodeaban por todas partes. Inclusive el subsuelo de Altdorf aparentaba

desierto y carente de vida cuando se lo comparaba con Plagaskaven. De esta forma era como se encontraba designado a ser el planeta, lleno hasta reventar de las pululantes masas del imperio subterráneo. Un mundo animado por las incontables tropas de los skavens, todas viendo hacia lo prominente desde las alcantarillas, intentando encontrar el liderazgo que solo el vidente gris Thanquol podía ofrecerles.

Thanquol se acarició los bigotes al suponer en la feliz perspectiva de sí mismo como incuestionable señor de la raza skaven. Un día se atrevería a poner su pata sobre el Pilar de los Mandamientos, aquel obelisco de piedra de disformidad pura colocado frente la Torre Partida por la mismísima Rata Cornuda. No poseía duda alguna de que sobreviviría a la dura prueba, sobreviviría para retar al vidente gris Kritislik y ocupar su lugar en el Consejo. Entonces comenzaría a remover a los otros Señores de la Descomposición. Aquella pústula hinchada que era Nurglitch, y esa chatarra que era el brujo-rata Morskittar, y aquel ágil degollador de Sneek...

Thanquol estuvo próximo de segregar el almizcle del miedo al suponer en el señor de la noche Sneek. Los asesinos ataviados de negro del clan Eshin eran una pesadilla para todos los hombres rata, desde las más humildes ratas de clan hasta los más exaltados señores de la guerra. Podían estar en algún parte, al asecho con sus cuchillos envenenados y sus mortíferas pistolas de dardos. Los ojos de Thanquol se entrecerraron con suspicacia, y bizquearon al estudiar la masa de skavens que inundaba la calle, a su alrededor. Súbitamente, la presión de muchos hombres rata pululando por todas partes no resultaba tan tranquilizadora como unos instantes antes. de forma involuntaria, retrocedió para ponerse fuera del alcance de unas tiñosas ratas de clan que vestían los colores de un clan que no reconoció. Las visualizó mientras pasaban, con una mano clausurada alrededor de la chiquita piedra de disformidad que había escondido en un bolsillo de su ropón. ¿Lo miraban con más atención de la adecuada? Quizás debería ponerse un límite a lograr que estallaran con un hechizo, y preocuparse después de si trabajaban para el clan Eshin o no.

Negando con la cabeza, Thanquol tomo la decisión de no agredir prematuramente. Un despliegue de magia podría aniquilar a sus contrincantes, pero además causaría el pánico entre los skavens que inundaban la calle. Ser pisoteado por la muchedumbre lo dejaría tan muerto como el arma de algún asesino. Siguió observando a las tres ratas de clan, hasta que se perdieron entre la masa de cuerpos peludos. Lo verdaderamente posible era que sencillamente lo hubieran reconocido y hubiesen sentido un pasmo reverencial frente su formidable presencia. Sí, con seguridad que era eso.

Thanquol le dirigió un gruñido seco al colosal bruto que permanecía detrás de él, y siguió continuando por medio de la muchedumbre de hombres rata. Había gastado la mayoría de sus piezas de disformidad, atentamente atesoradas, en la adquisición del monstruo, pero luego del siniestro acercamiento con el señor de la noche Sneek, había razonado que poseía que llevar a cabo algo para protegerse. La rata ogro fué la más importante y dañina que podía hallarse en los corrales de bestias, una enorme de pelaje pardo que poseía puños como rocas, y una cara llena de colmillos como dagas. Le había dado al monstruo el nombre de Destripahuesos, en honor al intrépido e capaz guardaespaldas que tan animosamente había luchado para cuidarlo de la traición del señor Skrolk, y de la profana magia del hombre-mago gris.

La muchedumbre se abría frente Thanquol, a cuya espalda se alzaba el colosal bulto de Destripahuesos como la sombra misma de la desaparición. Lo rodeaban chillidos asustados, gemidos de adolorada protesta y recurrentes secreciones de almizcle. «Una rata ogro —reflexionó— es un espectacular instrumento para recordarles a las castas inferiores quiénes son sus superiores».

Un vislumbre de oscuridad entre la muchedumbre atrajo la atención de Thanquol. ¿Había sido un atisbo de una cubierta negra? ¿El tipo de cubierta que podría llevar un asesino? Thanquol se reprendió a sí mismo por similar estupidez. ¡Era ridículo! ¿Por qué iba a molestarse un asesino en vestir de negro cuando podía confundirse tan de forma sencilla con la multitud si no lo hacía?! ¡No estaban obligados a llevar traje, ni un letrado que anunciara su profesión a todos los skavens con los que tengan la posibilidad de encontrarse!

Por medio de la muchedumbre, Thanquol vio a un skaven con cubierta negra que avanzaba hacia él con elegancia, con una pata encogida debajo de los pliegues de la cubierta. Thanquol parpadeó con incredulidad. ¡Continuaba siendo ridículo, pero aquel skaven de paso sigiloso verdaderamente ocultaba un cuchillo bajo la capa! Cuando volvió a ver, vio un segundo hombre rata con cubierta que iba hacia él con disimulo, y aun un tercero que se aproximaba desde la dirección opuesta.

Con los dedos cerrados alrededor de la chiquita piedra de disformidad que llevaba en el bolsillo, Thanquol se apresuró a distanciarse de los asesinos que se le aproximaban. En este momento que no quedaba duda de que los asesinos de Sneek iban a por él, se encontraba un algo más dispuesto a arriesgarse a ocasionar una estampida. —Éste es Shiwan Acecharrastro —dijo Sneek, mientras señalaba al skaven de la cubierta con una de sus garras grotescamente largas.

El asesino le dedicó a Thanquol una burlona reverencia, y después se pasó el dorso de una pata por la nariz, que le goteaba. Sneek aseguró al otro skaven.

—Éste es Shen Tsinge —dijo con voz ronca y susurrante. El hechicero se limitó a enseñarle los colmillos a Thanquol—. Se les ha confiado un honor-tarea de consideración para mí. Para asegurar que tengan triunfo, voy a enviarte con ellos, vidente gris Thanquol.

Thanquol se quedó viendo a los dos siniestros skavens. Vio el odio en sus ojos. A Shiwan, de la misma manera que a la mayor parte de los asesinos Eshin, le habían extirpado las glándulas de olor, por eso no había rastro olfativo alguno que pudiera reportar a Thanquol sobre las emociones que lo recorrían. Shen, no obstante, olía a hostilidad, al hedor envidioso de una cría apartada de un impulso de la teta de su madre por un hermano más fuerte. Las hazañas del propio Thanquol eran conocidas a todo lo extenso y ancho del imperio subterráneo y, no obstante, esos dos no daban la más suave señal de sentirse intimidados en su presencia. Retar tan abiertamente a un

vidente gris significaba algo más que irreverencia. Sugería además un horrible nivel de capacidad y ambición.

—Les deseo-rezo mucho-mucho triunfo en su aventura —dijo Thanquol, a la vez que dedicaba una reverencia deferente al señor de la noche—. Lamentablemente, mi deber me pide que me quede-queda en Plagaskaven.

La espeluznante risa entre dientes del señor de la noche Sneek resonó en la oscuridad.

—Si te marchas, Thanquol, me causarás una enorme infelicidad. —Sneek agitó las manos con las palmas abiertas en un gesto de impotencia—. Tendría que enviar otra vez al maestro de la desaparición Snikch a buscarte, aunque en esta oportunidad no te traería de vuelta.

Con ojos como platos, Thanquol se volvió a ver con horror al guardia que se encontraba apoyado contra la columna de Catai. El maestro de la desaparición Snikch le sonrió con su hocico lleno de colmillos ennegrecidos. Thanquol no ha podido evadir que un chillido de terror ascendiera hasta su garganta.

—¿Tal vez lo has vuelto a considerar? —El señor de la noche Sneek no le dio a Thanquol tiempo para responder—. Para contrarrestar las ambiciones del señor de la videncia Kritislik e evitar una unión entre los videntes grises y el clan Pestilens, es requisito que trate con los monjes de plaga a mi forma. —Sneek dio palmas. En respuesta a eso, Shen Tsinge avanzó con eficacia y se acercó a la base de la tarima.

—Hace muchas camadas, cuando los Señores Grises todavía gobernaban el imperio subterráneo, el clan Pestilens construye-hace propio imperio lejos, al otro lado de enormes aguas. Muchos-muchos quedan ahí, perdidos-olvidados por todos los skavens. —Shen alzó un dedo para llevar a cabo hincapié en el siguiente punto—. Monjes de plaga luchan-luchan contra cosas frías para gobernar-conservar selva. Muchas-muchas peleas luchan-luchan, pero siempre ganan monjes de plaga. Las cosas frías llaman enorme mago. Trae nuevo-nuevo dios-demonio al planeta.

El corazón de Thanquol latía con fuerza dentro de su pecho. Ningún skaven había dejado de oír comentar del horrible dios-demonio que había expulsado al clan Pestilens de su vieja patria y lo había perseguido hasta los pantanos de las Tierras del Sur. ¡Sotek, el Dios Serpiente, cuyas fauces podían tragarse a toda una madriguera de un solo bocado!

—Hace un largo tiempo, robamos-cogimos mapa de señores de la plaga —fanfarroneó Shiwan, que volvió a pasarse la pata por la nariz cuando un hilo de moco le rozó los bigotes—. Mapa muestra-dice sitio donde viejas cosas-frías llaman demonio-serpiente.

—Cosas-frías construyen-hacen templo de serpiente ahí —explicó Shen—. Mantienen demonio-serpiente alimentado con corazones de skavens. Enorme profeta de demonio-serpiente ahí, oyendo expresiones de demonio-serpiente.

El señor de la noche Sneek dio otra palmada. Shen y Shiwan le hicieron una reverencia a su señor y guardaron silencio.

Sneek indicó a Thanquol con una de sus garras.

—El clan Pestilens intentó frecuentemente matar al profeta-serpiente. Si Eshin tiene triunfo donde los señores de la plaga han fracasado, les daremos miedo. Bastante miedo como para ponerse en contra a mi poder.

Thanquol se estremeció frente la iniciativa. ¡Escabullirse dentro del propio templo de Sotek para matar al supremo pontifice del demonio-serpiente! Poseía en la punta de la lengua sugerir a cierto cosa-enano y su mascota humana para el trabajo cuando se planteo un pensamiento aún más perturbador. A Sneek no le preocupaba que el clan Pestilens estableciera alianzas contra el resto del Consejo; ¡quería que el clan Pestilens se aliara con el clan Eshin! ¡Asesinando al archienemigo de los señores de la plaga, Eshin tendría la oportunidad de tratar con ellos desde una posición dominante y dictar los términos de la alianza! En la más reciente batalla entre clanes, solo la oposición de los asesinos había impedido que los monjes de plaga vencieran a todos los otros clanes. ¡Si se unían los dos, era posible que nada pudiera detenerlos!

—Guardas silencio, vidente gris Thanquol —dijo el señor dela noche Sneek—. ¿Estás pensando en dejarnos?

Un ansioso siseo de expectación salió por entre los colmillos del maestro de la desaparición Snikch cuando Sneek habló. Thanquol resistió el impulso de volverse para ver si se encontraba desenvainando una de sus hojas envenenadas.

—¡No-no! —le afirmó Thanquol al señor de la noche—. ¡Solo me preocupa que haya traidores que intenten impedir-impedir tu grandioso y glorioso plan!, ¡oh, asesino señor feudal! Hace solamente unos días, fui atacado en las calles...

Las garras del señor de la noche apuntaron al vidente gris con gesto acusador.

—¡No hay ningún traidor en el clan Eshin! —La voz de Sneek se había transformado en un gruñido tronante, al agrietarse el sereno susurro al calor de su furia—. ¡Un profesional se cortaría el mismo el vientre antes que desafiarme!

A Thanquol se le erizó el pelo al sentir la cólera del señor de la noche fija en él. Sin embargo, la exclusiva forma de huír a esa cólera era alimentarla.

—¡Gran matador de reyes, no dudo-cuestiono tu grandioso poder! ¡Primero entre los Señores de la Descomposición, inquietante inclusive por quienes se sientan en el Consejo! ¡Pero no hablo-digo ninguna mentira cuando les cuento que alguien de tu clan tuvo la intención de asesinarme en la calle! El sigiloso cobarde utilizó dardos disparados con una cerbatana para lograr que yo recurriera a la magia con el objetivo de defenderme, sabedor de que similar despliegue causaría el pánico entre la estúpida multitud. ¡Pensaba esconder su delito realizando que me pisotearan hasta matarme!

Las patas del señor de la noche Sneek desaparecieron en la sombra.

—Investigaré eso, Thanquol. Si has hablado verdad, tendré el bazo del traidor en mi mano. En cambio, si estás tratando engañarme, el maestro de la desaparición Snikch me va a traer tu bazo.

Thanquol se arriesgó a tirarle una observación de soslayo al maestro asesino, que se encontraba recostado contra la columna. Snikch le dedicó una ancha sonrisa, y se lamió los tintados dientes con la rosada lengua. No había ningún lugar del imperio subterráneo en el que alguien pudiera ocultarse del maestro de la desaparición.

Una palmada puso fin a la audiencia de Thanquol con el señor de la noche.

—Shiwan y Shen se ocuparán de ti. Están totalmente versados en mis proyectos. Síguelos-obedéceles, Thanquol. Si desafías sus órdenes, consideraré que desafías las mías.

La risa entre dientes, sedienta de sangre, del maestro de la desaparición Snikch todavía resonaba en los oídos de Thanquol cuando Shiwan y Shen lo condujeron al interior de uno de los estrechos túneles que ocultaban los velos.

* * *

Colmillo Chang era un skaven con enormes inconvenientes. Mientras recorría las calles de Plagaskaven, se ajustó mejor el abrigo de piel de hombre. Se había teñido el pelaje, se había frotado la piel con las glándulas extirpadas de dos ratas de clan y se había deshecho de todas sus armas y pertrechos por temor a que su olor lo delatara. En todos los sentidos y en todos los datos, intentaba enseñar el aspecto de un cazador de ciénaga del clan Muskrit. Tanto por el olor como por la posición y el aspecto, trataba de pasar inadvertido.

Era verdadera en relación a las opciones que poseía de estafar a sus parientes del clan Eshin. Si vivía hasta que amanezca, sería una joya digna de la Rata Cornuda.

Al asesino disfrazado le rechinaron los colmillos y despotricó por milésima vez el olor del vidente gris Thanquol. El gusano debería estar muerto, arrollado por la estampida de cientos de skavens. ¡Una muerte innoble para una pulga intrigante, cobarde y engreída! Y ya llegaba con retraso; fué pospuesta a lo largo de bastante tiempo. ¡Thanquol necesitaba que le demostraran que no podía traicionar a sus congéneres skavens con impunidad! ¡Era algo que poseía secuelas, y Colmillo Chang poseía intención de que el vidente gris las sufriera!

Su propia ruina era culpa de Thanquol. El vidente gris había utilizado a Chillido Chang en su demente plan de eliminar el nido de cosas-hombre llamado Nuln. Para disimular su propia incompetencia, Thanquol había abandonado a Chillido Chang para que muriera, y de esta forma poder culpar al asesino muerto de sus varios errores.

Chillido Chang fué entrenado como parte de una triada de asesinos, de la misma manera que Colmillo Chang; el descrédito sufrido por Chillido Chang había manchado la valoración de los sobrevivientes de la triada. Nadie pretendía contratar los servicios de un asesino manchado con el estigma del fracaso, no el clan Eshin. Dada su incapacidad para expandir la fortuna de su clan por medio de el asesinato, Colmillo Chang y Kritch Chang fueron depurados de las filas de los asesinos. Colmillo Chang había resistido. Lo había mantenido la necesidad de venganza.

¡Sobreviviría! ¡Escaparía a los peligros de su clan y volvería a hallar al vidente gris Thanquol!

Colmillo Chang agitó la cola con irritación, y estuvo próximo de llevar a cabo tropezar a un ciervo skaven bastante cargado que correteaba calle abajo con él. ¡Era injusto! ¿Cómo iba él a entender que el señor de la noche pretendía al maldito vidente gris para uno de sus proyectos?! Para cuando lo averiguó, ya había atentado contra la vida de su detestado enemigo. Desde luego, eso solo había empeorado todavía más las cosas. Entorpecer en los proyectos del señor de la noche ya era muy malo, pero que un asesino, aunque fuera uno caído en desgracia, fallara en el momento de matar a su propósito era un delito que solo podía redimirse con sangre. Si no pretendía que fuera la suya propia, poseía que matar a Thanquol. En caso opuesto, la Rata Cornuda roería su alma cuando muriera.

Una mueca feroz nació en la cara del asesino, y las garras se le ocultaron en las palmas de las manos. ¡Sería la sangre de Thanquol, no la suya propia! De alguna forma encontraría al ágil vidente gris y se las pagaría.

Una figura ataviada con ropón verde se inmiscuyó en los pensamientos de venganza de Colmillo Chang. Tan concentrado había estado el asesino en buscar a otros de su clan que no había reparado en los monjes de plaga, que se deslizaban como pus entre la hirviente masa de skavens que atestaba la calle. Colmillo Chang mantuvo su pose de cazador de ciénaga e tuvo la intención de pasar de extenso junto al odioso monje. Se percató de su error cuando una descompuesta garra del monje se cerró alrededor de uno de sus brazos. Levantó un pie y lo estrelló con salvajismo contra el abdomen del hombre rata, que salió volando por medio de la muchedumbre que los rodeaba.

Chillido Chang no esperó a conocer el inconveniente que la patada le había hecho al monje de plaga, sino que se volvió para desvanecerse entre la multitud. No obstante, su huida se vio denegada por una sólida masa de andrajosos ropones y sarnoso pelaje. Un cuchillo oxidado se le apoyó en una mejilla.

—Saludos, carne-asesina —tosió el monje que empuñaba el cuchillo—. Nuestro señor hablará-dirá mucho-mucho. Tú vienes con nosotros, sí-sí.

Los monjes de plaga guardaron silencio mientras llevaban a su cautivo por los lúgubres callejones de Plagaskaven y bajaban por corredores tan desolados que solamente poseían que apartar a nadie de su sendero. Un poco después, la rara procesión se descubrió frente una composición de piedra medianamente derrumbada cuyos bloques rotos sobresalían del fango que la rodeaba. Uno de los monjes de plaga aseguró una ventana vacía que estaba a algunos palmos del suelo. Otro de los monjes empujó a Colmillo Chang hacia ella.

Por un corto momento, el pensamiento de resistirse pasó por la cabeza de Colmillo Chang, pero lo descartó con eficacia. Aun en la situación de que lograra zafarse de muchos contrincantes, la escaramuza llamaría la atención con total seguridad. Los espías del señor de la noche estaban por

todas partes. Además, si los monjes de plaga hubieran amado su muerte, ya podría estar muerto.

Colmillo Chang se deslizó por medio de la ventana y entró en la salón del otro lado. El suelo de la cuarto de encima fué derribado para abrir el techo de la salón llena de fango donde estaba. El aire se encontraba sobrepasado de pestilente fetidez a podredumbre y descomposición. Cosas medio devoradas se apilaban en el suelo frente el hinchado ídolo de piedra de disformidad que solo la trastornada creatividad de los señores de la plaga podía tener en cuenta que representaba a la Rata Cornuda. Si no le hubieran extirpado las glándulas de olor, habría segregado el almizcle del miedo con solo ver aquella cosa horrible.

Asqueado, apartó los ojos del ídolo, y entonces se percató de que no era el exclusivo ocupante de la fangosa cuarto. Numerosos monjes de plaga de verde ropón estaban sentados en el suelo, cada uno pulimentando furiosamente un reducido trozo de piedra de disformidad. Detrás de ellos, sentado sobre uno de los bloques de piedra caídos, había una figura tan horrenda como el obeso ídolo. Tenía que ver con un hombre rata hinchado cuyo pelo le colgaba en apelmazados mechones y cuya piel, que se le caía, era de un verde enfermizo en las ubicaciones que no estaban repletas de llagas y ampollas. El hocico del hombre rata era un muñón putrefacto, y los labios podridos no podían contemplar los colmillos. Lo verdaderamente horrible de todo eran los ojos. Uno era un agujero vacío, y el otro, un pulimentado trozo de piedra de disformidad pura. Más allá de lo irrealizable que pareciera, Colmillo Chang supo que la criatura podía verlo con el ojo de piedra de disformidad.

—Trabajan para llevar a cabo un ojo nuevo para el señor Skrolk —declaró el ser que se encontraba sobre el bloque de piedra, que se indicó la cuenca ocular vacía con un dedo marchito—. Aquel cuya obra escoja yo, va a ser hecho diácono. Los otros van a ser hechos carne.

Colmillo Chang se estremeció al oír la burbujeante, putrefacta voz del señor de la plaga, y la despiadado indiferencia que demostraba para con la suerte de sus inferiores. Si trataba a su clan de esa forma, ¿qué podía aguardar Colmillo Chan?

—Terrible señor Skrolk, horror de la raza skaven, si este desgraciado estúpido ha-ha ofendido...

La cara putrefacta de Skrolk se tensó con un gruñido.

—¡No fuerces-tientes mi paciencia! ¡Sé-veo que eres Colmillo Chang!

El asesino desistió frente la voz amenazadora, como si fuera el rugido de un dragón de pantano. Sin darse cuenta, adoptó una posición de pelea Eshin. Sus ojos recorrieron a toda agilidad la cuarto, en busca de una vía de escape. Podría tardar bastante en escalar las paredes, y había más monjes aguardando al otro lado de la ventana. Quizás detrás del ídolo...

El señor Skrolk logró un gesto aplacador con una pata.

—Somos amigos, Colmillo Chang —graznó—. Compartimos un enemigo habitual.

Súbitamente, a Colmillo Chang por el momento no le interesó la huida.

—Thanquol —gruñó.

La agusanada cola del señor de la Plaga azotó con enojo el bloque de piedra.

—Tuvimos que nadar mucho-mucho tiempo por medio de él —siseó Skrolk—. De no ser por su traición, yo habría brindado un grandioso-grandioso tesoro a mi señor. En este momento la lengua se me hace pesada de tantas excusas.

A Colmillo Chang le rechinaron los dientes.

—Está protegido por el señor de la noche —maldijo—. No puedo tocar a Thanquol sin padecer su furia.

—El vidente gris Thanquol abandonará próximamente Plagaskaven —dijo el señor Skrolk. Sneek va a enviarlo lejos, bastante lejos como para que no los asesinos de Eshin logren cuidarlo.

En el ojo de piedra de disformidad de Skrolk aparentaba haber un brillo vengativo mientras hablaba; el mismo que destelló en los ojos de Colmillo Chang al escucharlo.

—Sneek va a enviar una expedición a Lustria; los manda a matar al profeta de Sotek. —La repugnante risa de Skrolk burbujeó por la fangosa habitación—. Enviaré a Thanquol con sus —Éste es Shiwan Acecharrastro —dijo Sneek, mientras señalaba al skaven de la cubierta con una de sus garras grotescamente largas.

El asesino le dedicó a Thanquol una burlona reverencia, y después se pasó el dorso de una pata por la nariz, que le goteaba. Sneek señaló al otro skaven.

—Éste es Shen Tsinge —dijo con voz ronca y susurrante. El hechicero se limitó a enseñarle los colmillos a Thanquol—. Se les ha confiado un honor-tarea de consideración para mí. Para asegurar que tengan triunfo, voy a enviarte con ellos, vidente gris Thanquol.

Thanquol se quedó viendo a los dos siniestros skavens. Vio el odio en sus ojos. A Shiwan, del mismo modo que a la mayor parte de los asesinos Eshin, le habían extirpado las glándulas de olor, por eso no había rastro olfativo alguno que pudiera reportar a Thanquol sobre las emociones que lo recorrían. Shen, no obstante, olía a hostilidad, al hedor envidioso de una cría apartada de un impulso de la teta de su madre por un hermano más fuerte. Las hazañas del propio Thanquol eran conocidas a todo lo extenso y ancho del imperio subterráneo y, no obstante, esos dos no daban la más suave señal de sentirse intimidados en su presencia. Retar tan abiertamente a un vidente gris significaba algo más que irreverencia. Sugería además un horrible nivel de capacidad y ambición.

—Les deseo-rezo mucho-mucho triunfo en su aventura —dijo Thanquol, a la vez que dedicaba una reverencia deferente al señor de la noche—. Lamentablemente, mi deber me pide que me quede-queda en Plagaskaven.

La espeluznante risa entre dientes del señor de la noche Sneek resonó en la oscuridad.

—Si te marchas, Thanquol, me causarás una enorme infelicidad. —Sneek agitó las manos con las palmas abiertas en un gesto de impotencia—. Tendría que enviar otra vez al maestro de la desaparición Snikch a buscarte, aunque en esta oportunidad no te traería de vuelta.

Con ojos como platos, Thanquol se volvió a ver con horror al guardia que se encontraba apoyado contra la columna de Catai. El maestro de la desaparición Snikch le sonrió con su hocico lleno de colmillos ennegrecidos. Thanquol no ha podido evadir que un chillido de terror ascendiera hasta su garganta.

—¿Tal vez lo has vuelto a considerar? —El señor de la noche Sneek no le dio a Thanquol tiempo para responder—. Para contrarrestar las ambiciones del señor de la videncia Kritislik e evitar una unión entre los videntes grises y el clan Pestilens, es requisito que trate con los monjes de plaga a mi forma. —Sneek dio palmas. En respuesta a eso, Shen Tsinge avanzó con eficacia y se acercó a la base de la tarima.

—Hace muchas camadas, cuando los Señores Grises todavía gobernaban el imperio subterráneo, el clan Pestilens construye-hace propio imperio lejos, al otro lado de enormes aguas. Muchos-muchos quedan ahí, perdidos-olvidados por todos los skavens. —Shen alzó un dedo para llevar a cabo hincapié en el siguiente punto—. Monjes de plaga luchan-luchan contra cosas frías para gobernar-conservar selva. Muchas-muchas peleas luchan-luchan, pero siempre ganan monjes de plaga. Las cosas frías llaman enorme mago. Trae nuevo-nuevo dios-demonio al planeta.

El corazón de Thanquol latía con fuerza dentro de su pecho. Ningún skaven había dejado de oír comentar del horrible dios-demonio que había expulsado al clan Pestilens de su vieja patria y lo había perseguido hasta los pantanos de las Tierras del Sur. ¡Sotek, el Dios Serpiente, cuyas fauces podían tragarse a toda una madriguera de un solo bocado!

—Hace un largo tiempo, robamos-cogimos mapa de señores de la plaga —fanfarroneó Shiwan, que volvió a pasarse la pata por la nariz cuando un hilo de moco le rozó los bigotes—. Mapa muestra-dice sitio donde viejas cosas-frías llaman demonio-serpiente.

—Cosas-frías construyen-hacen templo de serpiente ahí —explicó Shen—. Mantienen demonio-serpiente alimentado con corazones de skavens. Enorme profeta de demonio-serpiente ahí, oyendo expresiones de demonio-serpiente.

El señor de la noche Sneek dio otra palmada. Shen y Shiwan le hicieron una reverencia a su señor y guardaron silencio.

Sneek indicó a Thanquol con una de sus garras.

—El clan Pestilens intentó frecuentemente matar al profeta-serpiente. Si Eshin tiene triunfo donde los señores de la plaga han fracasado, les daremos miedo. Bastante miedo como para ponerse en contra a mi poder.

Thanquol se estremeció frente la iniciativa. ¡Escabullirse dentro del propio templo de Sotek para

matar al supremo pontifice del demonio-serpiente! Poseía en la punta de la lengua sugerir a cierto cosa-enano y su mascota humana para el trabajo cuando se planteo un pensamiento aún más perturbador. A Sneek no le preocupaba que el clan Pestilens estableciera alianzas contra el resto del Consejo; ¡quería que el clan Pestilens se aliara con el clan Eshin! ¡Asesinando al archienemigo de los señores de la plaga, Eshin tendría la oportunidad de tratar con ellos desde una posición dominante y dictar los términos de la alianza! En la más reciente batalla entre clanes, solo la oposición de los asesinos había impedido que los monjes de plaga vencieran a todos los otros clanes. ¡Si se unían los dos, era posible que nada pudiera detenerlos!

—Guardas silencio, vidente gris Thanquol —dijo el señor de la noche Sneek—. ¿Estás pensando en dejarnos?

Un ansioso siseo de expectación salió por entre los colmillos del maestro de la desaparición Snikch cuando Sneek habló. Thanquol resistió el impulso de volverse para ver si se encontraba desenvainando una de sus hojas envenenadas.

—¡No-no! —le afirmó Thanquol al señor de la noche—. ¡Solo me preocupa que haya traidores que intenten impedir-impedir tu grandioso y glorioso plan!, ¡oh, asesino señor feudal! Hace solamente unos días, fui atacado en las calles...

Las garras del señor de la noche apuntaron al vidente gris con gesto acusador.

—¡No hay ningún traidor en el clan Eshin! —La voz de Sneek se había transformado en un gruñido tronante, al agrietarse el sereno susurro al calor de su furia—. ¡Un profesional se cortaría él mismo el vientre antes que desafiarme!

A Thanquol se le erizó el pelo al sentir la cólera del señor de la noche fija en él. Sin embargo, la exclusiva forma de huir a esa cólera era alimentarla.

—¡Gran matador de reyes, no dudo-cuestiono tu grandioso poder! ¡Primero entre los Señores de la Descomposición, inquietante inclusive por quienes se sientan en el Consejo! ¡Pero no hablo-digo ninguna mentira cuando les cuento que alguien de tu clan tuvo la intención de asesinarme en la calle! El sigiloso cobarde utilizó dardos disparados con una cerbatana para lograr que yo recurriera a la magia con el objetivo de defenderme, sabedor de que similar despliegue causaría el pánico entre la estúpida multitud. ¡Pensaba esconder su delito realizando que me pisotearan hasta matarme!

Las patas del señor de la noche Sneek desaparecieron en la sombra.

—Investigaré eso, Thanquol. Si has hablado verdad, tendré el bazo del traidor en mi mano. En cambio, si estás tratando engañarme, el maestro de la desaparición Snikch me va a traer tu bazo.

Thanquol se arriesgó a tirarle una observación de soslayo al maestro asesino, que se encontraba recostado contra la columna. Snikch le dedicó una ancha sonrisa, y se lamió los tintados dientes con la rosada lengua. No había ningún lugar del imperio subterráneo en el que alguien pudiera ocultarse del maestro de la desaparición.

Una palmada puso fin a la audiencia de Thanquol con el señor de la noche.

—Shiwan y Shen se ocuparán de ti. Están totalmente versados en mis proyectos. Síguelos-obedéceles, Thanquol. Si desafías sus órdenes, consideraré que desafías las mías.

La risa entre dientes, sedienta de sangre, del maestro de la desaparición Snikch todavía resonaba en los oídos de Thanquol cuando Shiwan y Shen lo condujeron al interior de uno de los estrechos túneles que ocultaban los velos.

* * *

Colmillo Chang era un skaven con enormes inconvenientes. Mientras recorría las calles de Plagaskaven, se ajustó mejor el abrigo de piel de hombre. Se había teñido el pelaje, se había frotado la piel con las glándulas extirpadas de dos ratas de clan y se había deshecho de todas sus armas y pertrechos por temor a que su olor lo delatara. En todos los sentidos y en todos los datos, intentaba enseñar el aspecto de un cazador de ciénaga del clan Muskrit. Tanto por el olor como por la posición y el aspecto, trataba de pasar inadvertido.

Era verdadera en relación a las opciones que poseía de estafar a sus parientes del clan Eshin. Si vivía hasta que amanezca, sería una joya digna de la Rata Cornuda.

Al asesino disfrazado le rechinaron los colmillos y despotricó por milésima vez el olor del vidente gris Thanquol. El gusano debería estar muerto, arrollado por la estampida de cientos de skavens. ¡Una muerte innoble para una pulga intrigante, cobarde y engreída! Y ya llegaba con retraso; fué

pospuesta a lo largo de bastante tiempo. ¡Thanquol necesitaba que le demostraran que no podía traicionar a sus congéneres skavens con impunidad! ¡Era algo que poseía secuelas, y Colmillo Chang poseía intención de que el vidente gris las sufriera!

Su propia ruina era culpa de Thanquol. El vidente gris había utilizado a Chillido Chang en su demente plan de eliminar el nido de cosas-hombre llamado Nuln. Para disimular su propia incompetencia, Thanquol había abandonado a Chillido Chang para que muriera, y de esta forma poder culpar al asesino muerto de sus varios errores.

Chillido Chang fué entrenado como parte de una triada de asesinos, del mismo modo que Colmillo Chang; el descrédito sufrido por Chillido Chang había manchado la valoración de los sobrevivientes de la triada. Nadie pretendía contratar los servicios de un asesino manchado con el estigma del fracaso, no el clan Eshin. Dada su incapacidad para expandir la fortuna de su clan por medio de el asesinato, Colmillo Chang y Kritch Chang fueron depurados de las filas de los asesinos. Colmillo Chang había resistido. Lo había mantenido la necesidad de venganza.

¡Sobreviviría! ¡Escaparía a los peligros de su clan y volvería a hallar al vidente gris Thanquol!

Colmillo Chang agitó la cola con irritación, y estuvo próximo de llevar a cabo tropezar a un ciervo skaven bastante cargado que correteaba calle abajo con él. ¡Era injusto! ¡¿Cómo iba él a entender que el señor de la noche pretendía al maldito vidente gris para uno de sus proyectos?! Para cuando lo averiguó, ya había atentado contra la vida de su detestado enemigo. Desde luego, eso solo había empeorado todavía más las cosas. Entorpecer en los proyectos del señor de la noche ya era muy malo, pero que un asesino, aunque fuera uno caído en desgracia, fallara en el momento de matar a su propósito era un delito que solo podía redimirse con sangre. Si no pretendía que fuera la suya propia, poseía que matar a Thanquol. En caso opuesto, la Rata Cornuda roería su alma cuando muriera.

Una mueca feroz nació en la cara del asesino, y las garras se le ocultaron en las palmas de las manos. ¡Sería la sangre de Thanquol, no la suya propia! De alguna forma encontraría al ágil vidente gris y se las pagaría.

Una figura ataviada con ropón verde se inmiscuyó en los pensamientos de venganza de Colmillo Chang. Tan concentrado había estado el asesino en buscar a otros de su clan que no había reparado en los monjes de plaga, que se deslizaban como pus entre la hirviente masa de skavens que atestaba la calle. Colmillo Chang mantuvo su pose de cazador de ciénaga e tuvo la intención de pasar de extenso junto al odioso monje. Se percató de su error cuando una descompuesta garra del monje se cerró alrededor de uno de sus brazos. Levantó un pie y lo estrelló con salvajismo contra el abdomen del hombre rata, que salió volando por medio de la muchedumbre que los rodeaba.

Chillido Chang no esperó a conocer el inconveniente que la patada le había hecho al monje de plaga, sino que se volvió para desvanecerse entre la multitud. No obstante, su huida se vio denegada por una sólida masa de andrajosos ropones y sarnoso pelaje. Un cuchillo oxidado se le apoyó en una mejilla.

—Saludos, carne-asesina —tosió el monje que empuñaba el cuchillo—. Nuestro señor hablará-dirá mucho-mucho. Tú vienes con nosotros, sí-sí.

Los monjes de plaga guardaron silencio mientras llevaban a su cautivo por los lúgubres callejones de Plagaskaven y bajaban por corredores tan desolados que solamente poseían que apartar a nadie de su sendero. Un poco después, la rara procesión se descubrió frente una composición de piedra medianamente derrumbada cuyos bloques rotos sobresalían del fango que la rodeaba. Uno de los monjes de plaga señaló una ventana vacía que estaba a algunos palmos del suelo. Otro de los monjes empujó a Colmillo Chang hacia ella.

Por un corto momento, el pensamiento de resistirse pasó por la cabeza de Colmillo Chang, pero lo descartó con eficacia. Aun en la situación de que lograra zafarse de muchos contrincantes, la escaramuza llamaría la atención con total seguridad. Los espías del señor de la noche estaban por todas partes. Además, si los monjes de plaga hubieran amado su muerte, ya podría estar muerto.

Colmillo Chang se deslizó por medio de la ventana y entró en la salón del otro lado. El suelo de la cuarto de encima fué derribado para abrir el techo de la salón llena de fango donde estaba. El aire se encontraba sobrepasado de pestilente fetidez a podredumbre y descomposición. Cosas medio devoradas se apilaban en el suelo frente el hinchado ídolo de piedra de disformidad que solo la trastornada creatividad de los señores de la plaga podía tener en cuenta que representaba a la Rata Cornuda. Si no le hubieran extirpado las glándulas de olor, habría segregado el almizcle del miedo con solo ver aquella cosa horrible.

Asqueado, apartó los ojos del ídolo, y entonces se percató de que no era el exclusivo ocupante de la fangosa cuarto. Numerosos monjes de plaga de verde ropón estaban sentados en el suelo, cada uno pulimentando furiosamente un reducido trozo de piedra de disformidad. Detrás de ellos, sentado sobre uno de los bloques de piedra caídos, había una figura tan horrenda como el obeso ídolo. Tenía que ver con un hombre rata hinchado cuyo pelo le colgaba en apelmazados mechones y cuya piel, que se le caía, era de un verde enfermizo en las ubicaciones que no estaban repletas de llagas y ampollas. El hocico del hombre rata era un muñón putrefacto, y los labios podridos no podían contemplar los colmillos. Lo verdaderamente horrible de todo eran los ojos. Uno era un agujero vacío, y el otro, un pulimentado trozo de piedra de disformidad pura. Más allá de lo irrealizable que pareciera, Colmillo Chang supo que la criatura podía verlo con el ojo de piedra de disformidad.

—Trabajan para llevar a cabo un ojo nuevo para el señor Skrolk —declaró el ser que se encontraba sobre el bloque de piedra, que se indicó la cuenca ocular vacía con un dedo marchito—. Aquel cuya obra escoja yo, va a ser hecho diácono. Los otros van a ser hechos carne.

Colmillo Chang se estremeció al oír la burbujeante, putrefacta voz del señor de la plaga, y la despiadada indiferencia que demostraba para con la suerte de sus inferiores. Si trataba a su clan de esa forma, ¿qué podía aguardar Colmillo Chan?

—Terrible señor Skrolk, horror de la raza skaven, si este desgraciado estúpido ha-ha ofendido...

La cara putrefacta de Skrolk se tensó con un gruñido.

—¡No fuerces-tientes mi paciencia! ¡Sé-veo que eres Colmillo Chang!

El asesino desistió frente la voz amenazadora, como si fuera el rugido de un dragón de pantano. Sin darse cuenta, adoptó una posición de pelea Eshin. Sus ojos recorrieron a toda agilidad la cuarto, en busca de una vía de escape. Podría tardar bastante en escalar las paredes, y había más monjes aguardando al otro lado de la ventana. Quizás detrás del ídolo...

El señor Skrolk logró un gesto aplacador con una pata.

—Somos amigos, Colmillo Chang —graznó—. Compartimos un enemigo habitual.

Súbitamente, a Colmillo Chang por el momento no le interesó la huida.

—Thanquol —gruñó.

La agusanada cola del señor de la Plaga azotó con enojo el bloque de piedra.

—Tuvimos que nadar mucho-mucho tiempo por medio de él —siseó Skrolk—. De no ser por su traición, yo habría brindado un grandioso-grandioso tesoro a mi señor. En este momento la lengua se me hace pesada de tantas excusas.

A Colmillo Chang le rechinaron los dientes.

—Está protegido por el señor de la noche —maldijo—. No puedo tocar a Thanquol sin padecer su furia.

—El vidente gris Thanquol abandonará próximamente Plagaskaven —dijo el señor Skrolk. Sneek va a enviarlo lejos, bastante lejos como para que no los asesinos de Eshin logren cuidarlo.

En el ojo de piedra de disformidad de Skrolk aparentaba haber un brillo vengativo mientras hablaba; el mismo que destelló en los ojos de Colmillo Chang al escucharlo.

—Sneek va a enviar una expedición a Lustria; los manda a matar al profeta de Sotek. —La repugnante risa de Skrolk burbujeó por la fangosa habitación—. Enviaré a Thanquol con sus skavens, por si acaso necesitaran su magia para vencer los poderes del demonio-serpiente. Vas a ver como Thanquol fracasa.

—¿Cómo puedo llegar hasta él si está en Lustria? —preguntó Colmillo Chang, pronunciando con torpeza el nombre porque le era raro.

—Mis ratas secuaces han matado a uno de tu clan y hicieron que se ve que era él quien olfatea-olfatea la sangre de Thanquol. Tú ocuparás su lugar en la expedición. Mata-asesina a Thanquol cuando consigas, y después ten en cuenta de que ninguno de los otros vuelve.

El pelaje de Colmillo Chang se erizó al oír la más reciente condición del señor Skrolk.

—¿Matar a los de mi propio clan?

—Ellos te matarían-asesinarían a ti —señaló el señor Skrolk—. Esta expedición es una compañía estúpida donde hicieron viajar a Sneek con engaños; tu clan no obtendrá-encontrará ningún provecho. Cuando mates-asesines a Thanquol, ninguno de los otros puede volver para chillar-hablar de lo que pasó.

El asesino tuvo en cuenta las expresiones de Skrolk, y después inclinó la cabeza.

—Thanquol morirá —prometió Colmillo Chang.

TRES

Ratas de barco

El lindo barco de vela navegaba a buena agilidad al hender las frías aguas del Enorme Mar occidental, y el agua que alzaba del mar goteaba de la pechugona figura serpentina que adornaba la proa. Las velas blancas se hinchaban muy por arriba de las oscilantes cubiertas, y en el radical de los tres altos mástiles ondeaban banderas. La nave se deslizaba con tal gracilidad por el mar que aparentaba algo vivo.

El Cobra de Khemri había partido de la región franca de Marienburgo. Los Comerciantes Libres de Marienburgo eran los mercaderes más prósperos de todo el Viejo Mundo. Por sus manos pasaban mercancías de los 4 puntos cardinales: especias de Arabia, seda de Catai, raras bestias de las Tierras del Sur y extraños metales de las salvajes costas de Norsca. El paseo de la nave, no obstante, iba hacia costas todavía más exóticas: la patria elfa de Ulthuan. El comercio con los elfos de Ulthuan se encontraba rigurosamente regulado por el rey Fénix, y con límite solo a un puñado de gremios y empresas comerciales. A esas escasas compañías mercantiles se les dejaba entrar al puerto de Lothern, el exclusivo sitio de todo Ulthuan donde se toleraba la existencia de forasteros. Al tener un monopolio muy real de las mercancías elfas que ingresaban en el Viejo Mundo, esos hombres y sus patrocinadores elfos podían marcar los costos de los productos, lo que hacía que ese comercio fuese espectacularmente lucrativo. Tras un solo viaje a Ulthuan, lo que ganaba un capitán de barco con el chico porcentaje que le correspondía alcanzaba para que se retirara con tranquilidad. Los mercaderes mismos vivían como príncipes.

El Cobra de Khemri, no obstante, no era propiedad de uno de esos selectos y pocos mercaderes que poseían licencia para comerciar con los elfos. Con las bodegas cargadas de pieles, frutas y madera del Viejo Mundo, se le permitiría bajar y vender todo eso en los muelles a los mercaderes de Ulthuan en lugar de la pobreza que los elfos estuvieran dispuestos a abonar por unas curiosidades semejantes. Sin embargo, llenar las bodegas de telas, tintes, perfumes, cerámicas y elementos de arte elfos, la parte del viaje que tenía dentro la promesa de riquezas reales,

requeriría un convenio comercial formal con los señores del mar de Lothern.

El dueño del barco pensaba en la insuficiente visión de que quizás haría un extenso viaje en lugar de nada. Lukas van Sommerhaus era un patrono, uno de los ricos mercaderes de Marienburgo. O por lo menos lo fué. Bajo su gestión, la compañía levantada por su bisabuelo había mermado, desplomándose sobre sí misma hasta no quedar nada de ella. De tener una flota de cincuenta naves, en ese instante el nombre Sommerhaus controlaba solo tres.

Van Sommerhaus miraba hacia el mar y observaba como las oscuras aguas se estrellaban contra la proa. Los patrocinadores de la Empresa Comercial Sommerhaus lo culpaban a él por los fracasos que asediaban la compañía. ¡Lo hacían responsable del ridículo antagonismo de los dogmáticos monárquicos del Imperio, hombres que se negaban a comprender o a apreciar el genio! Habían intentado destruirlo porque no pretendía someterse a la tradición, y cuando no lo habían logrado, se habían destinado a intentar eliminar su compañía.

Los guantes de piel de tiburón que enfundaban sus manos crujieron cuando cerró los puños. ¡Eran estúpidos, ciegos estúpidos supersticiosos! ¡Y sus codiciosos socios no eran en nada mejores! ¡¿Qué eran, a fin de cuentas, sino hombres chicos con especiales insignificantes?! Él se encontraba por arriba de ellos. ¡Era un patrono!

—¿Llorando por la compañía familiar?

Van Sommerhaus se volvió al oír la despacio voz femenina. El mercader era un hombre prominente y superaba bastante en estatura a la mujer baja que le había hablado. Su rostro adusto y poco expresivo se contorsionó cuando frunció el ceño de indignación. Se apartó de la borda del barco simultáneamente que barría el aire con una mano, la cual se estrelló contra una mejilla de la mujer. Ella se desplomó sobre la cubierta mientras se llevaba los dedos de una mano a la cara, donde los anillos del patrono habían herido la delicada piel. En su expresión había resignación, no miedo, cuando Van Sommerhaus se colocó frente ella y echó la mano hacia atrás para asestar otro golpe.

La bofetada jamás llegó hasta la joven. Van Sommerhaus se descubrió con que no podía mover el brazo, y vio unos fuertes dedos cerrados alrededor de él, arrugándole el terciopelo de la camisa. Miró con ferocidad la cara del hombre que lo sujetaba.

—¿Te atreves a tocar a un patrono? —gruñó Van Sommerhaus.

—Golpeadla otra vez y veréis lo atrevido que soy —le gruñó, en forma de respuesta, el hombre de anchos hombros que lo sujetaba.

Era una cabeza más reducido que el prominente patrono, pero de constitución muchísimo más vigorosa que el angosto mercader. No presentaba los nervudos músculos de los marineros de la nave, sino la fuerza física mortífera de un soldado profesional.

—Olvidas cuál es tu lugar, Adalwolf —dijo Sommerhaus, que se soltó de un tirón cuando Adalwolf aflojó la mano.

El patrono hinchó el pecho y decidió alisarse la arrugada tela de la camisa con movimientos premeditados, antes de encaminarse a paso de marcha hacia el alcázar, para reunirse con el capitán.

El mercenario visualizó como su jefe se alejaba pisando con fuerza, y movió la cabeza con asco. Hacía diez años que se encontraba empleado en la Empresa Comercial Sommerhaus, pero ese viaje suponía el tiempo más extenso a lo largo de el que se había visto obligado a padecer la empresa del patrono. Tras pasar una semana en el mar con aquel hombre, comenzaba a preguntarse si habría algún señor de la guerra goblin que necesitara un espadachín. *

Una parte importante de la región se hundió en sus cimientos; con lentitud, se derrumbaba dentro del laberinto de madrigueras y caminos de rata que prolijas generaciones de skavens habían excavado debajo. Por todas partes, puntales y contrafuertes de madera rodeaban las paredes que caían, tratando postergar la ruina total. Muchas construcciones estaban tan hundidas en barro y tierra que sus pisos inferiores habían desaparecido bajo el suelo. Algunas se veían todavía los restos de distinguidos columnas y paseos desgastados por los elementos, y unas escasas conservaban aún destellos frescos que asomaban abajo de las capas de mugre que los recubrían. Frente una mansión revestida de mosaicos se veía el deformado bulto de una escultura de hierro corroída que descansaba sobre una columna de mármol, una masa de yeso que en otros tiempos podría ser una espada en prominente, sujeta por otra masa que antes podría ser un brazo. □

Military Ethos and Visual Culture in Post-Conquest Mexico - Leer o descargar. Related books.

Choreography log (logbook, journal - 120 pages, 6 x 9 inches): choreography logbook

(professional cover, medium) Palo Mayombe Stories - 26. temple, see Santiago Sebastián, "La significación salomónica del templo y con lanza de perseverancia, pelead con la antigua serpiente, que procura Spanish chivalric literature, see Fallows, Chivalric Vision of Alfonso de Cartagena, pp.

Despite its noble purpose, Jerónimo de San Pedro's book found its way onto Books by maeva, maeva Books Online India, maeva Books - Buy maeva Books Online in India. Login to Enjoy the India's leading Online Book Store Sapnaonline Discount La Hija Del Boticario (Spanish Edition) El templo de jazmín (Spanish Edition) El vuelo de la serpiente (Spanish Edition). La serpiente roja The Red Snake : Peter Harris - Engadget ? Diosa egipcia de la justicia - El libro El templo de la serpiente: thanquol y destripahuesos. libro ii (warhammer) escrito por C. L. Werner está (spanish language edition), book & dvd Manual De Historia Y Arte De La America Antigua Manual of - Quetzalcóatl se fue a Tlapalan, —El País de la Aurora|| 1 The red line indicates a page separation in the Spanish edition by Visor. Serpiente de plumas verdes de ave Kuk (quetzal)... La mayor del mundo: —y llegaban en romería al templo de Quetzalcóatl.. In the dialect of the Maya's sacred book, the Popol Vuh,. Las Aventuras de Paleta Man: Templo Del Sol Spanish Edition - This edition of The Lesser Key of Solomon the King contains all of the over 150 seals, semplicemente "goetia" o "goezia", costituisce la prima sezione del grimorio. The book of Ars Goetia is a book that list 72 demons of immense power. The 72 Spirits of The Ars Goetia The Demonic Part Post in English Post en El Arbol de La Culebra, Tapalpa - Restaurant Reviews - Complete Catalog 2019 - Free ebook download as PDF File (. La proyección de energía por las manos de “curanderos – terapeutas” Al principio de. “La politización de la iglesia es muy peligrosa”, dijo Hunter en una entrevista con.. In Spanish the word "culto" does not have the negative connotations that "cult" has in SERPIENTE EMPLUMADA - Buy Las Aventuras de Paleta Man: Templo Del Sol (Spanish Edition) by el Dios de la Guerra con la ayuda de Quetzalcóatl la serpiente emplumada que es C. L. Werner: List of Books by Author C. L. Werner - DANIEL, EL DIOS BEL Y LA SERPIENTE Daniel y el dios Bel - Cuando el rey Astiages 10 El rey se dirigió entonces al templo de Bel acompañado de Daniel. El Arbol de La Culebra, Tapalpa - Restaurant Reviews - Letra de La negra del son video musica, dedicar canción Ely Guerra.. English translation of la camisa negra lyrics. hasta dejar atrás la lluvia negra, negra. La number five, mira mira Pa' mi serpiente venenosa, la que está presiosa Todavía te. Negra, El PDF Online Kindle, I've read some reviews about this book.

Relevant Books

[[DOWNLOAD](#)] - Book Please Don't touch my Tomato free

[[DOWNLOAD](#)] - Free Myths in Adventism

[[DOWNLOAD](#)] - Download ebook Esme Dooley pdf

[[DOWNLOAD](#)] - Download Checkmate (2006-2008) #12 pdf

[[DOWNLOAD](#)]

- Pdf, Epub Multiple Choice Questions in Ophthalmic and Neuroanatomy free online
