Exceso de ladrones

Exceso de ladrones

de

Aniis Noru

"Esto parece interesante", dijo Indyk, entrecerrando los ojos para observar la caravana negra que se acercaba al solitario castillo. El extraño escudo de armas de un color chillón, brillaba a la luz de las lunas en cada uno de los carruajes. "¿Quiénes crees que son?"

"Bien se ve que son adinerados", dijo su compañera Heriah sonriendo. "Quizá se trate de una secta Imperial dedicada a la adquisición de riquezas".

"Vete a la ciudad y averigua todo lo que puedas acerca del castillo", dijo Indyk. "Yo veré si puedo averiguar quiénes son esos extraños. Nos encontraremos mañana por la noche en esta colina".

Heriah poseía dos grandes habilidades: abrir cerraduras y obtener información. Al anochecer del día siguiente, estaba de vuelta en la colina. Indyk apareció una hora después.

"El lugar se llama Ald Olyra", explicó ella. "Data de la Segunda Era, cuando un grupo de nobles lo construyó para protegerse durante una de las epidemias. Su deseo era evitar que entre ellos se extendiera la plaga, por lo que desarrollaron un sofisticado sistema de seguridad, poco habitual para la época. Ya casi está en ruinas, pero tengo cierta idea del tipo de cerraduras y trampas que todavía permanecen en funcionamiento. Y tú, ¿qué has averiguado?"

"Yo no he tenido tanto éxito en mis pesquisas", dijo Indyk frunciendo el ceño. "Nadie sabe nada de ellos e incluso desconocían su presencia en la zona. A punto de rendirme, me encontré con un monje que me informó de que sus maestros eran un grupo hermético denominado orden de S. Eadnua. Parathion, que así se llamaba, cree que los extraños van a realizar una especie de banquete esta noche".

"¿Son gente adinerada?", preguntó Heriah impaciente.

"Hasta límites insospechados, según el monje. Pero solo permanecerán en el castillo esta noche".

"Sé lo que hay que hacer", dijo Heriah guiñando el ojo. "Se nos ha presentado una oportunidad única".

Comenzó a dibujar un diagrama del castillo en la tierra: la sala principal y la cocina estaban situadas cerca de la puerta delantera, mientras que los establos y la armería fortificada se encontraban en la parte trasera. Los ladrones contaban con un sistema infalible. Heriah se las arreglaría para entrar en el castillo y hacerse con el botín, mientras Indyk distraería la atención de sus ocupantes. Él esperaría a que su compañera

hubiera escalado el muro antes de llamar a la puerta. En esta ocasión se haría pasar por un bardo, o quizá un aventurero desorientado. Nunca decidía estos detalles, pues encontraba divertido improvisar en el momento.

Heriah oyó a Indyk hablando con la mujer que abrió la puerta pero estaba demasiado lejos para entender lo que decían. El plan estaba funcionando pues poco después, oyó cómo se cerraba la puerta. Tenía que reconocer que su compañero sabía cómo camelar a la gente.

Tan solo algunas de las trampas y cerraduras de la armería seguían en funcionamiento. Sin duda, muchas de las llaves se habían perdido con el paso del tiempo. Los sirvientes encargados de proteger los tesoros de la orden habían instalado unas nuevas. Tras entender el complicado sistema de picaportes y pasadores de las nuevas cerraduras, procedió a la apertura de las más antiguas pero igual de efectivas, mientras sentía el fuerte latido de su corazón. Hubiera lo que hubiere tras la puerta, pensó, debe de tener un gran valor para ser objeto de tanta protección.

Cuando finalmente la puerta se abrió con suavidad, la ladrona descubrió que la realidad superaba sus avariciosas expectativas. Montañas de oro, antiguas reliquias que relucían con un aura mágica, armas de una calidad incomparable, piedras preciosas grandes como su puño, hileras de pócimas extrañas y cientos de valiosos documentos y pergaminos. Estaba tan embelesada ante tal imagen que no se percató de la llegada de alguien.

"Tú debes de ser Lady Ertsop", dijo la voz, que sobresaltó a la muchacha.

Se trataba de un monje envuelto en una vestidura negra con capucha, tejida con hilos de

plata y oro. Por un momento, se quedó sin habla. Era el tipo de encuentros con los que Indyk disfrutaba pero que a ella la dejaban paralizada. Tan solo pudo mover la cabeza con falsa seguridad.

"Creo que me he perdido", tartamudeó.

"Entiendo", dijo el hombre entre risas. "Esta es la armería. Te mostraré el camino al refectorio. Creíamos que ya no vendrías. El banquete ya casi ha terminado".

Heriah siguió al monje a través del patio hacia las puertas dobles que conducían al refectorio. Antes de entrar, el monje le tendió una vestidura idéntica a la suya que pendía de un gancho a las puertas del refectorio. Se vistió con ella. Al igual que el monje, colocó la capucha sobre su cabeza antes de entrar en la sala.

Las antorchas iluminaban las figuras situadas alrededor de la gran mesa. Todos portaban la misma vestidura negra que ocultaba sus identidades. Todo sugería que el banquete había finalizado. Sobre la mesa, platos, fuentes y vasos vacíos que tan solo contenían los restos de la cena. Era evidente que había sido todo un festín. Por un momento, Heriah pensó en la pobre lady Ertsop que se había perdido tal evento.

El único objeto que le llamó la atención estaba situado en el centro de la mesa: un enorme reloj de arena dorado que marcaba su último minuto.

A pesar de que todos se parecían, algunos estaban durmiendo, otros hablaban alegremente y uno de ellos tocaba el laúd. Se dio cuenta de que era el laúd de Indyk y

también de que el hombre portaba el anillo de Indyk en su dedo. De pronto se sentía aliviada, ya que con la capucha protegía su anonimato. Quizá Indyk no se había apercibido que era ella, que había cometido un error.

"Ertsop", dijo el joven a los reunidos, que fijaron su mirada al unísono sobre ella y rompieron en aplausos.

Los miembros de la orden se levantaron para besar su mano y se presentaron.

"Nirdla".

"Suelec".

"Kyler".

Los nombres cada vez eran más extraños.

"Toniop".

"Htillyts".

"Noihtarap".

Ella no pudo evitar reirse: "Entiendo. Están al revés. Vuestros verdaderos nombres son Aldrin, Celeo, Relyk, Poinot, Styllith y Parathion".

"Así es", dijo el joven. "Toma asiento, por favor".

"Oralc", dijo Heriah, intentando seguir el juego mientras se sentaba. "Supongo que cuando el reloj de arena acabe la cuenta atrás, los nombres volverán a ser normales".

"Correcto, Ertsop", dijo la mujer que estaba a su lado. "Se trata de uno de los entretenimientos de nuestra orden. Este castillo parecía el lugar más irónicamente apropiado para realizar nuestro banquete, teniendo en cuenta que fue construido para evitar a las víctimas de la plaga que, en cierto modo, eran muertos vivientes".

Heriah se mareó con el olor de las antorchas y chocó contra el hombre que dormía a su lado. este cayó encima de la mesa.

"Pobre Otalp Remirp", dijo otro de los hombres mientras ayudaba a reincorporar el cadáver. "Nos ha dado tanto."

Heriah se puso en pie de un golpe y comenzó a caminar con aire vacilante hacia la puerta principal.

"¿Adónde vas, Ertsop?", preguntó otro de los presentes con tono burlesco.

"Yo no soy Ertsop", farfulló ella, cogiendo a Indyk por el brazo. "Lo siento, compañero. Tenemos que irnos".

El último grano de arena caía dentro del reloj cuando el hombre apartó su capucha. No era Indyk. Ni siquiera era humano, sino un ser grotesco con mirada hambrienta y una boca llena de dientes como colmillos.

Heriah cayó encima de la silla del que llamaban Otalp Remirp. Su capucha se bajó, dejando al descubierto el rostro pálido de Indyk. Cuando comenzó a gritar, todos se abalanzaron sobre ella.

En su último momento de vida, Heriah pronunció por fin Ertsop al revés.

Exceso de ladrones

FormId	skyrim.esm:01B01D
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B01D
Editor ID	SkillLockpicking5
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Abrir cerraduras
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftThiefSpecial
Locations	6
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.