Tres ladrones

Tres ladrones

de

Anónimo

"El problema de los ladrones de hoy", dijo Lledos, "es la falta de técnica. Sé que no hay honor entre ladrones, ni lo hubo nunca, pero solía haber cierto orgullo, cierta habilidad, cierta creatividad esencial. Resulta desesperante para los que tenemos cierta perspectiva histórica".

Imalyn sonrió sarcásticamente, estrellando su jarra de greef contra la tosca mesa. "B'vek, ¿qué quieres que te digamos? Nos preguntas '¿Qué es lo que hacéis al ver a un guardia?' y yo te respondo 'Apuñalar a ese desgraciado por la espalda'. ¿Qué querías que te dijera? ¿Que les propongo jugar a las cartas?"

"Mucha ambición y poca educación", dijo Lledos suspirando. "Amigos míos, no se trata de atracar a un turista nórdico que acaba de bajarse del barco. El salón del gremio de magos puede no parecer algo muy peligroso, pero esta noche, cuando guarden allí la recaudación antes de mandarla al banco, va a estar tan vigilado que será más difícil entrar allí que en el culo de un kwama. No puedes apuñalar por la espalda a todo el que te encuentres y pensar que vas a llegar a la cámara".

"¿Por qué no explicas de forma más concreta qué es lo que quieres que hagamos?", preguntó Galsiah con calma, tratando de aplacar los ánimos del grupo. Los lugareños del garito de la esquina de Trama y Escayola, en Tel Aruhn, sabían que era mejor no escuchar las conversaciones ajenas, pero ella no quería correr ningún riesgo.

"Un vulgar ladrón", dijo Lledos, echándose más greef en su jarra y empezando a animarse, "le clava la daga a su oponente en la espada. Puede que esto le mate, pero normalmente lo que hace es darle tiempo a gritar y manchar al atacante de sangre. Mala idea. Pero si le cortas el cuello como está mandado, puedes matarlo y silenciarlo a la vez sin mancharte tú de sangre. Porque después del robo lo que no queremos es que la gente vea corriendo por las calles a un puñado de carniceros cubiertos de sangre. Eso iba a resultar de lo más sospechoso, incluso en Tel Aruhn".

"Si puedes sorprender a la víctima cuando está tumbada, ya sea durmiendo o descansando, estás en una posición excelente. Le colocas una mano sobre la boca con el puñal bajo la barbilla, y con la otra mano le rajas el pescuezo, volviendo rápidamente la cabeza a un lado para que el cuerpo se desangre en una dirección distinta a la tuya. Corres cierto riesgo de mancharte de sangre si no mueves la cabeza lo bastante rápido. Si no estás seguro, estrangula antes a la víctima para evitar la sangre que tiende a salir a borbotones que llegan a un metro de distancia cuando apuñalas a alguien vivo".

"Un buen amigo mío, un ladrón de Gnisis cuyo nombre no mencionaré, dice maravillas de la técnica de estrangular y acuchillar. Explicándolo de forma simple, le agarras el cuello a un pobre infeliz por detrás, y mientras le ahogas, también le machacas la cara contra la pared de enfrente. Cuando queda inconsciente, le cortas el cuello mientras sigues sujetándolo por detrás, y el riesgo de mancharte la ropa de sangre es prácticamente inexistente."

"La técnica clásica, que requiere menos forcejeo que la variación de mi amigo, consiste en colocar una mano sobre la boca de la víctima y después serrarle la garganta con tres o cuatro pasadas como quien toca un violín. Requiere poco esfuerzo, y aunque sale bastante sangre, chorrea toda hacia delante, no hacia ti."

"Cuando uno ya sabe que va a cortar unos cuantos pescuezos, no hay ningún motivo para no tomar unas cuantas precauciones de antemano trayendo algo de equipo extra. Los mejores rebanapescuezos que conozco suelen llevar un trapo con el que envolver la empuñadura del cuchillo para que no les llegue la sangre a las mangas. Para este trabajo en particular no resulta práctico, pero cuando solo esperas tener una o dos víctimas, no hay nada mejor que ponerle un saco a la víctima en la cabeza, tirar de la cuerda y entonces realizar el golpe mortal, o más de uno si eres torpe".

Imalyn rio a mandíbula batiente. "¿Podré ver alguna demostración de eso?"

"Muy pronto", dijo Lledos. "Si Galsiah ha hecho bien su trabajo".

Galsiah sacó el mapa recién robado de la casa del gremio y comenzó a explicar con detalle la estrategia que debían seguir.

Las últimas horas habían sido un torbellino para todos ellos. En menos de un día, los tres se habían reunido, habían trazado un plan, habían comprado o robado todo lo necesario y estaban listos para llevarlo a la práctica. Ninguno de los tres estaba seguro de si a los otros dos les guiaba la confianza o la estupidez, pero sus destinos estaban alineados. Iban a robar la casa del gremio.

Cuando se puso el sol, Lledos, Imalyn y Galsiah se aproximaron al salón del gremio de zapateros, en el lado este de la ciudad. Galsiah utilizó sus pastillas de flor de piedra para enmascarar el olor del grupo y no alertar a los lobos guardianes al pasar sobre los parapetos. Actuaba como una exploradora experta, lo que impresionó a Lledos. Para

alguien con tan poca experiencia, sabía moverse con soltura entre las sombras.

Lledos demostró su pericia una docena de veces, y había tal variedad de guardias que pudo hacer una demostración de todos los métodos silenciosos para asesinar que había desarrollado a lo largo de los años.

Imalyn abrió la cámara con su método peculiar y sistemático. Mientras cada pestillo iba cayendo bajo sus dedos, cantaba en voz baja una canción obscena de taberna sobre los noventa y nueve amores de Boethiah. Dijo que le ayudaba a concentrarse y a organizar combinaciones difíciles. Unos segundos después, la cámara estaba abierta y el oro cayó en sus manos.

Dejaron la casa del gremio una hora después de haber entrado. No hubo ninguna alarma, se habían llevado el oro, y en los suelos de piedra quedaron los cadáveres desangrados de los guardias.

"Bien hecho, amigos míos, bien hecho. Habéis aprendido bien", dijo Lledos mientras dejaba caer las monedas de oro en los compartimentos especialmente diseñados de las mangas de su túnica, donde se quedaron prendidas sin tintinear ni crear bultos raros. "Nos encontraremos mañana por la mañana en Trama y Escayola para repartir el botín".

El grupo se separó. Lledos, el único que conocía la ruta más furtiva por las alcantarillas de la ciudad, se deslizó por un conducto y desapareció debajo de ellos. Balsiah se cubrió con su chal, se echó barro en la cara para parecer una vieja adivinadora f'lah, y empezó a caminar hacia el norte. Imalyn se dirigió hacia el parque del este, confiando en sus sentidos antinaturales para evitar cruzarse con los vigilantes

de la ciudad.

"Ahora les enseñaré la mayor lección de todas", pensó Lledos mientras chapoteaba entre los laberínticos túneles de fango. Su guar le esperaba donde lo dejó, en las puertas de la ciudad, masticando lacónicamente el arbusto de hierbas estrangulantes al que estaba amarrado.

Al dirigirse hacia Vivec, pensó en Galsiah e Imalyn. Tal vez ya los habían atrapado y los estarían interrogando. Era una pena no poder presenciar el interrogatorio. ¿Quién confesaría antes? Imalyn era claramente el más duro de los dos, pero Galsiah sin duda tenía reservas ocultas. Era mera curiosidad intelectual: creían que él se llamaba Lledos y que iba a encontrarse con ellos en Trama y Escayola. Por lo tanto, las autoridades nunca buscarían a un dunmer llamado Sathis que estaba celebrando su riqueza a muchos kilómetros en Vivec.

Al espolear su montura mientras salía el sol, Sathis se imaginó a Galsiah e Imalyn no siendo interrogados, sino durmiendo el buen y profundo sueño de los malvados, soñando en cómo iban a gastarse su parte del oro. Los dos se despertarían muy temprano e irían a toda prisa a Trama y Escayola. Ahora podía imaginárselos, Imalyn riendo como siempre y Galsiah haciéndole callar para no atraer una atención indebida. Pedirían un par de jarras de greef, y tal vez algo de comer... No "algo", sino un copioso almuerzo, y esperarían. Las horas irían pasando, y su humor cambiaría, con la cadena de reacciones que muestra cualquier persona traicionada: nervios, dudas, perplejidad, ira.

El sol estaba en lo más alto cuando Sathis llegó a los establos de su casa de las afueras de Vivec. Amarró a su guar y le echó algo de comer. El resto de las casillas estaban vacías. Hasta la tarde no volverían los sirvientes que habían ido a Gnisis a las fiestas de San Rilms. Eran buena gente y los trataba bien, pero por su experiencia pasada sabía que a los sirvientes les gustaba hablar. Si veían que se ausentaba

casualmente cuando se producían robos en otras poblaciones, era solo cuestión de tiempo que acabasen por acudir a las autoridades o chantajearlo. Después de todo, eran humanos. Lo mejor a la larga era ofrecerles una semana libre pagada cada vez que tenía que salir a ocuparse de sus asuntillos.

Dejó caer el oro en la caja fuerte de su estudio y subió al piso de arriba. Su plan estaba calculado con el tiempo muy justo, pero Sathis se había concedido a sí mismo unas horas de descanso antes de que volvieran sus empleados. Su propia cama era maravillosamente blanda y cálida en comparación con el espantoso colchón que había tenido que utilizar en el cantón de Tel Aruhn.

Sathis se despertó más tarde por culpa de una pesadilla. Un segundo después de abrir los ojos, creyó que todavía podía oír la voz Imalyn cerca de él, cantando "Los noventa y nueve amores de Boethiah". Se quedó tumbado en la cama quieto, esperando, pero ya no se oía nada salvo los habituales chirridos y quejidos de su vieja casa. Se podían ver motas de polvo flotando en los jirones de la luz de la tarde que entraba por su ventana. Cerró los ojos.

La canción regresó, y Sathis pudo oír cómo se abría la caja fuerte de su estudio. El aroma de la flor de piedra invadió su nariz y abrió los ojos. Muy poco de la luz de la tarde podía abrirse paso por el interior del saco de arpillera.

Una mano fuerte y femenina le sujetó la boca y un pulgar le agarró por debajo de la barbilla. Cuando le abrieron el cuello y giraron su cabeza a un lado, oyó la voz calmada de Galsiah decir: "Gracias por la lección, Sathis".

Tres ladrones

FormId	skyrim.esm:01B276
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B276
Editor ID	SkillSneak1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	75
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Discreción
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.