

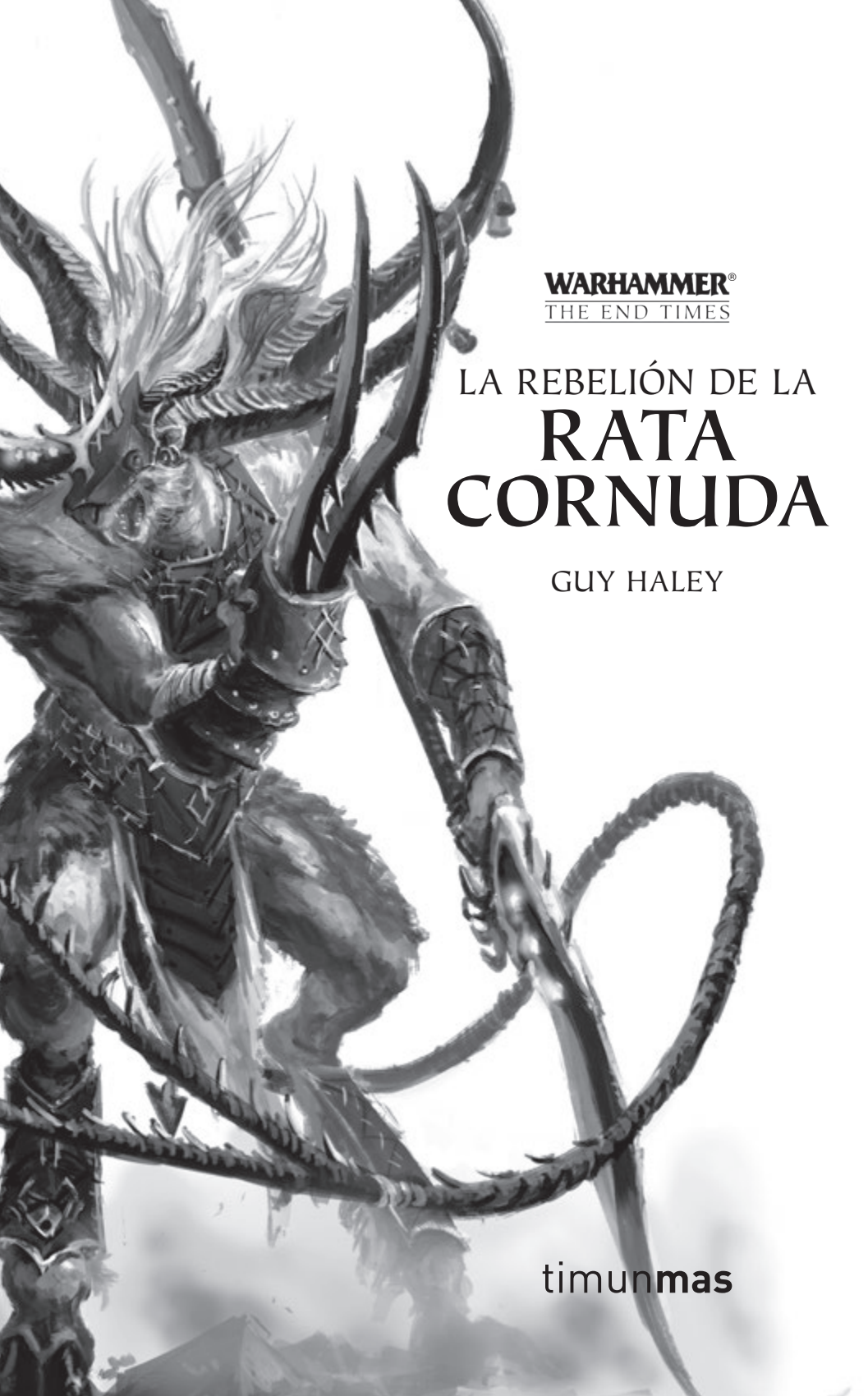


WARHAMMER®
THE END TIMES

LA REBELIÓN DE LA
RATA
CORNUDA

GUY HALEY

timunmas



WARHAMMER®
THE END TIMES

LA REBELIÓN DE LA
RATA
CORNUDA

GUY HALEY

timunmas

Título original: *The Rise of the Horned Rat*
Traducción: Simon Saito Navarro

Ilustración de cubierta e ilustraciones de interior: Paul Dainton
Ilustraciones interiores: Mark Holmes y Alex Boyd
Mapa: John Michelbach

Primera edición: mayo de 2018

Black Library, el logo de Black Library, Warhammer, el logo de Warhammer, Time of Legends, el logo de Time of Legends, Games Workshop, el logo de Games Workshop y todas las marcas asociadas, 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. 2018. Traducida y explotada bajo licencia por Editorial Planeta. Todos los derechos reservados.

Edición publicada en España por Editorial Planeta, 2018
© Editorial Planeta, S. A., 2018
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: 978-84-450-0540-8
Preimpresión: Ediciones del Simio
Depósito legal: B 5895-2018
Impreso en España por Huertas Industrias Gráficas, 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)

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47



UNO

La reunión de reyes



La reunión de reyes había concluido y Belegar estaba contento porque por fin podría volver a casa.

Los reyes enanos se habían reunido en Karaz-a-Karak, el Pico Eterno, hogar del Gran Rey de los enanos. El Pico Eterno era el último lugar en el mundo donde la ancestral gloria de los enanos seguía brillando con todo su esplendor. Daba igual que sólo la mitad de sus estancias estuvieran ocupadas o que las obras que salían de sus forjas jamás alcanzaran la perfección de sus antepasados; el lugar estaba atestado de enanos y era lógico llevarse a engaño y pensar que todavía eran un pueblo numeroso.

Belegar se sentía un desgraciado cuando se encontraba allí. En un pasado lejano, su reino había rivalizado en tamaño y en riqueza con Karaz-a-Karak, y su incapacidad ahora para devolverle la gloria de antaño lo avergonzaba.

Se sentó en una antecámara a esperar al Gran Rey, sosteniendo en la mano una ornamentada copa de excelente cerveza. Él había nacido y se

había criado en Karaz-a-Karak, pero medio siglo de vida en las peligrosas ruinas de Vala-Azrilungol apenas le había dejado un vago recuerdo de su suntuosidad. La opulencia que le rodeaba resultaba mareante, y en esta sola sala de espera había más oro y más objetos valiosos que en su propio salón del trono. Se sentía un harapiento, y esta sensación no lo había abandonado desde que había partido de su hogar para acudir a la reunión de reyes; dos meses de duro viaje y exigentes enfrentamientos hasta llegar aquí. Había tenido que salir furtivamente de su fortaleza y seguramente tendría que volver a entrar de la misma manera. Y allí estaba ahora, marginado como un barbilampiño travieso mientras el resto de los reyes disfrutaban del banquete. Nada de lo que Thorgrim tuviera que decirle podía ser bueno. No se llevaban bien desde hacía algún tiempo, y Belegar se preparó para recibir otro rapapolvo por haber incumplido alguna obligación o no haber pagado una deuda.

Puso los ojos en blanco. ¿En qué estaba pensando cuando les dijo a los demás que controlaba una tercera parte de Karak-Ocho-Picos? Hablando en sentido estricto, podía considerarse que no había mentido. Había abierto las minas, recuperado buena parte de los primeros niveles de sus profundidades y controlaba un túnel que unía la ciudad de la superficie y la Puerta Oriental. Pero la realidad era que sus dominios eran mucho menos de lo que parecía, y se reducían a la Puerta Oriental, la ciudadela y los salones de Kvinn-wyr en las montañas. Para visitar todo lo demás había que ir bien acompañado. Y encima había prometido ayuda militar. ¿De dónde iba a sacarla?

Por enésima vez maldijo su orgullo.

Las puertas situadas en la pared opuesta de la cámara se abrieron de par en par. Un enano con la librea del servicio personal de Thorgrim hizo una honda reverencia y la capucha resbaló por su cabeza.

—Majestad, el Rey de Reyes os recibirá ahora.

Belegar se deslizó por la lujosa tapicería del banco en el que se había sentado. Un segundo criado apareció como por arte de magia con una jarra de cerveza en una bandeja de plata. Belegar apuró la copa que tenía en la mano, de la que no había bebido hasta entonces, y cogió la jarra que le ofrecían.

—Por aquí —dijo el primer criado, tendiendo una mano hacia una cámara que Belegar conocía perfectamente.

Era una de las habitaciones privadas de Thorgrim en la parte más alta del palacio, vasta e imponente, y, por lo tanto, el Gran Rey la utilizaba cuando se disponía a reprender a otro enano de sangre real. Ofrecía unas vistas fabulosas del camino que traía a Karaz-a-Karak, más de doscientos metros más abajo, y la luz estival entraba a raudales a través de unas ventanas altas. En la chimenea ardía un fuego de leña, y un reloj hacía tictac en la pared.

—Belegar —dijo Thorgrim con ecuanimidad. Llevaba puestas la armadura y la corona. Belegar trató en vano de recordar algún momento en el que lo hubiera visto sin ella. El último volumen del *Gran Libro de los Agravios* yacía abierto sobre un atril, y junto a él, en unos espacios creados a propósito para ellos, un cortaplumas y una pluma—. Por favor, siéntate.

Thorgrim hizo un gesto a uno de los numerosos criados elegantemente vestidos y todos desaparecieron inmediatamente, pero regresaron momentos después con una enorme jarra de cerveza y una fuente a rebosar de carnes asadas.

Belegar se sentó resignado enfrente del Gran Rey.

—No es mi intención privarte del banquete. Por favor, sírvete y sacia tu apetito para cuando te reúnas con los demás —dijo Thorgrim.

Así hizo Belegar. La reunión de reyes había sido larga y estaba hambriento. Tanto la comida como la bebida eran deliciosas.

—Esperaremos un momento antes de empezar —dijo Thorgrim—. Espero a alguien más.

La puerta volvió a abrirse en ese instante. Belegar se volvió sin levantarse del sillón y enarcó las cejas con sorpresa al ver a Ungrim Puño de Hierro. El Rey Matador entró a grandes zancadas en la habitación, se sentó y saludó con la cabeza a Belegar. Tenía una expresión glacial. Ungrim siempre estaba enfadado, y Belegar no tenía ni idea de cómo se las ingeniaba para sobrevivir atrapado entre dos juramentos tan contradictorios. Además acababa de perder a su hijo. Belegar sintió una repentina compasión por el Rey Matador, pues a él mismo nunca lo abandonaba la preocupación por el bienestar de su hijo.

Thorgrim apoyó las manos en la mesa antes de comenzar a hablar y escogió cuidadosamente sus palabras.

—Todo este asunto con los *elgi* y los muertos vivientes me tiene preocupado. Están ocurriendo cosas que no auguran nada bueno, cosas que

me hacen pensar en... —Negó con la cabeza. Parecía más cansado aún que en la reunión—. Bueno, ya hemos hablado de ello. Os agradezco vuestro apoyo.

—Por supuesto, majestad —repuso Belegar.

—¿Por qué no deseo salir y aniquilar a nuestros enemigos? Ya habéis oído todo lo que tengo que decir sobre este asunto —dijo Ungrim.

—Es cierto —dijo Thorgrim—. Reunir un ejército no será sencillo. Ya habéis oído las objeciones de Kazador y de Thorek. Y no están solos. La disyuntiva entre atacar y defender me ha acompañado toda la vida, y me temo que es demasiado tarde para zanjarla. —Thorgrim hizo una pausa—. Os he pedido a ambos que vengáis porque considero que vuestros casos, cada uno a su manera, son especiales. Ungrim —dijo, dirigiéndose al Rey Matador—, te pido un poco de cautela. No envíes a los tuyos en pos de venganza por la muerte de tu hijo ni para cumplir tu juramento de Matador.

El rostro de Ungrim se arrugó en un gesto de rabia.

—Thorgrim...

El Rey de Reyes levantó una mano.

—No tengo nada que añadir sobre este tema. No censuro tus sentimientos, sólo suplico tu ayuda. Te necesitaremos antes de que esto acabe. Si marchas para emprender una guerra abierta con nuestros enemigos y pereces, los demás seguirán el consejo de Kazador y se encerrarán en sus fortalezas. Y si eso ocurre, todos caeremos, uno detrás de otro. Por supuesto que puedes luchar, viejo amigo. Pero te pido un poco de cautela. Sin ti, mi postura se debilitará.

Ungrim asintió escuetamente.

—Sí.

—En cuanto a ti, Belegar —dijo Thorgrim, cuyo semblante se endureció ligeramente, aunque no tanto como Belegar con razón había esperado—. Largo tiempo has luchado para mantener tus juramentos. Has dejado de pagar los préstamos, los guerreros han estado poco comunicativos y tu fortaleza engulle vidas *dawi* y oro *dawi* como si fuera un pozo sin fondo, sin obtener a cambio unos beneficios evidentes. —Thorgrim lo miró—. Pero eres un guerrero extraordinario y el más orgulloso de los reyes reunidos aquí. Es obvio que tú y yo tenemos nuestras diferencias, pero también estoy seguro de que no hay dos corazones más parecidos

que los nuestros. De todos los reyes enanos, sólo tú has tenido la determinación necesaria para intentar reconquistar aquello que nos perteneció en el pasado, y por ello te respeto más de lo que piensas. Por lo tanto, lo que voy a pedirte representa un sacrificio enorme, pero no tengo más remedio que hacerlo.

—¿Majestad?

Thorgrim suspiró.

—En contra de todos mis deseos y mis juramentos, y de los tuyos, debo pedirte que consideres la posibilidad de abandonar Karak-Ocho-Picos. Llévate a tus guerreros a Karak-Azul. Ayuda a Kazador. Si lo haces, daré por saldadas todas tus deudas.

Era una oferta generosa, y un consejo sensato. Karak-Ocho-Picos era una fortaleza débil, asediada y un despilfarro de recursos para los demás reinos enanos.

Sin embargo, Belegar no lo veía así. Todo el sufrimiento que le producía su penosa situación se transformó en ira, y cuando se levantó, cosa que hizo rápidamente, las palabras salieron atropelladamente de su boca y empujadas por la vergüenza que lo consumía por no haber sido capaz de recuperar completamente Vala-Azrilungol.

Cuando finalmente paró de gritar y salió hecho una fiera de la habitación, su decisión estaba tomada. Ese mismo día abandonó Karaz-a-Karak por última vez en su vida. No dejó de dar vueltas a las palabras del Gran Rey durante el viaje de regreso a Karak-Ocho-Picos.

Lo perseguirían hasta la tumba.



DOS

Lord Gnawdwell



La actividad era frenética en las entrañas del mundo mortal. Rara vez habían actuado con tanta rapidez los Señores de la Descomposición y una energía febril se había adueñado de Plagaskaven. Los mensajeros corrían de un sitio a otro con misivas que, en la mayoría de los casos, faltaban a la verdad. Los conspiradores buscaban en vano un lugar tranquilo para intrigar que no estuviera ya lleno de confabuladores. El número de homicidios había crecido extraordinariamente y costaba trabajo encontrar un buen asesino a sueldo.

Se suponía que las actividades del Consejo debían ser ultrasecretas, pero la noticia de la muerte de Kritislik estaba en boca de todos, y en todas las esquinas se comentaba y se opinaba entre chillidos sobre quién debía heredar el asiento vacante en el Consejo de los Trece.

En este paraíso para las intrigas apareció el señor de la guerra Queek, el Coleccionista de Cabezas, escoltado por una guardia de armadura carmesí. Había recorrido el Camino Subterráneo y se había adentrado en las húmedas tripas de Plagaskaven para visitar a su señor, lord Gnawdwell.

Queek evitó las calles principales, y llegó a las madrigueras de Gnawdwell sin que sus bigotes se agitaran una sola vez con la húmeda miasma que cubría Plagaskaven. Queek se sentía en esos caminos como pez en el agua, pues detestaba el mundo de la superficie y las atestadas calles de la capital.

El palacio de Gnawdwell consistía en una alta torre que se elevaba por encima de una multitud de bodegas y madrigueras superpuestas en el corazón del barrio del Clan Mors. El hecho de que su señor lo hubiera convocado en la parte subterránea de sus dominios era una sutil manera de recordarle su poder, una concesión que le hacía, pues estaba dándole a entender que sabía que se sentía más cómodo debajo de la tierra que encima de ella. Es decir, estaba poniendo de relieve su debilidad.

A Queek no se le escapaba ese detalle. Queek no era tonto.

Queek y sus guardias enfilaron por una infinidad de tortuosos caminos que partían de las calles principales para llegar al palacio subterráneo. Unas grandes puertas de madera de wutroth impedían la entrada a los dominios de Gnawdwell. A cada lado de ellas había dos veces trece alimañas negras, cuyos paladines cruzaban las alabardas ante las puertas. No parecían la chusma habitual, pues eran más grandes y superaban en número a la Guardia Roja de Queek.

Queek arrugó el hocico. No detectó el olor del miedo procedente de los centinelas apostados en la puerta. Nada... ¡Ni siquiera en presencia del poderoso Queek! ¿Acaso no era el guerrero más extraordinario que hubiera nacido jamás en el seno de los skavens? ¿Es que su temperamento asesino no provocaba pesadillas? Sin embargo, los centinelas ni se inmutaron y continuaron inmóviles, como perfectas imitaciones de estatuas, con los brillantes ojos negros fijos en el señor de la guerra, mirándolo sin el menor atisbo de consternación.

—Anuncia-di qué asunto te trae aquí y di tu nombre-rango —dijo uno de los soldados.

Queek se paseó de un lado para otro.

—¡Carne-estúpida! ¿Tú no conocer a Queek, señor de la guerra del Clan Mors, Señor de la Ciudad de los Pilares? —Sus trofeos traquetearon sobre el extraño objeto que llevaba a la espalda, una estructura de madera que parecía media rueda, con cada radio rematado por un truculento *memento mori*. Deslizó las garras hasta las empuñaduras de sus armas,

una espada con el filo dentado y la infame maza de guerra conocida como la Degolladora de Enanos.

—Te conocemos, Queek —respondió el centinela sin alterarse—. Pero todos tienen que anunciar-decir qué asunto les trae aquí y dar su nombre-rango. Son órdenes de lord Gnawdwell y, por lo tanto, nosotros las obedecemos.

—¡Carne-estúpida! —espetó Queek, y un escalofrío causado por la irritación le recorrió el pelo—. Muy bien. Yo ser Queek —aseveró con retintín—. ¡Tú dejar entrar a Queek!

El pasillo estaba tan silencioso que Queek oía el constante goteo del agua que se filtraba en los túneles desde la marisma que se extendía encima de la ciudad subterránea. Las máquinas que trabajaban día y noche para mantenerlos secos producían un estruendo que resonaba por todo el laberinto y las calles de encima, y el calor que despedían convertía los túneles en un lugar desagradable. Representaban el corazón latente de Plagaskaven.

—Vale-vale —dijo el centinela—. Gran Señor de la Guerra Queek, el más poderoso guerrero del Imperio Subterráneo, asesino de...

—¡Sí-sí! —chilló Queek, que no tenía tiempo para lugares comunes—. ¡Entrar! ¡Entrar! ¡Tú dejar entrar a Queek!

Dio la impresión de que al centinela se le habían bajado ligeramente los humos.

—Queek puede entrar. Sólo él.

Se oyó un traqueteo de cadenas y las puertas se abrieron con un prolongado chirrido. Al otro lado apareció un grupo de esclavos que empujaban un torno. Queek salió disparado hacia el hueco en cuanto éste fue lo suficientemente amplio para su cuerpo.

Los centinelas paladines cruzaron las alabardas para cortarle el paso.

—No, Queek. Queek debe dejar el portatrofeos en la puerta. Nadie supera en grandeza al gran lord Gnawdwell. Nada de insultos. Humildad. No se toleran las demostraciones de arrogancia ante su brillantez.

Queek mostró con agresividad los incisivos a los centinelas, pero éstos no reaccionaron. Nada deseaba más que dar rienda suelta a la cólera contenida contra ellos. Escupió al suelo, se desabrochó las correas y entregó los trofeos a las alimañas. Gruñó para ocultar su preocupación. No contaría con el consejo de las cosas muertas cuando hablara con

lord Gnawdwell. ¿Lo sabría él? «Estúpido Queek —pensó—. Gnawdwell saber todo.»

Los centinelas también le exigieron las armas, lo que le arrancó a Queek otro gruñido. Una vez que se despojó de ellas, le permitieron entrar en el primer vestíbulo de la madriguera de Gnawdwell. Un mayordomo gordo y de lustroso pelo, con cara de ratón debilucho, acudió a recibir a Queek; le hizo una reverencia y soltó unos chilliditos patéticos, al mismo tiempo que dejaba a la vista el cuello en actitud sumisa. Un intenso olor de miedo flotaba a su alrededor.

—¡Bienvenido, oh, el más violento y esplendido Queek! Garra Roja y letal asesino-guerrero, el más eminente miembro del Clan Mors. Oh, poderoso...

—Sí-sí —chilló Queek—. Muy bien. Yo el mejor. Todo el mundo saber. ¿A qué-qué venir todo el día chillar-gimotear lo mismo? Si tú no ser nuevo, ya saber. Los centinelas también nuevos. —Miró con desdén de arriba abajo al pequeño skaven—. Tú estar gordo.

—Sí, lord Queek. Lord Gnawdwell consiguíó muchos derechos de saqueo en el lugar-Tilea y en el lugar-Estalia. La guerra es beneficiosa.

Queek esbozó una sonrisa ladina que dejó a la vista sus dientes, se abalanzó sobre el mayordomo con una velocidad inaudita, convertido en una mancha de armadura escarlata, y lo pilló por sorpresa. Asió con las garras la pechera del atuendo de la cosa-lenta y tiró de él para acercárselo.

—Sí-sí, cara de ratón. La guerra ser beneficiosa, ¿pero qué saber cara de ratón sobre la guerra? ¡Carne-estúpida cara de ratón!

El almizcle del miedo los envolvió a ambos y Queek babeó al percibir el olor.

—Cara de ratón temer a Queek. Al menos en eso, cara de ratón hacer lo correcto.

El skaven gordinflón levantó una garra y señaló en una dirección.

—Por ahí, oh, el más fabuloso y maravilloso...

—Queek conocer el camino —dijo altivamente Queek mientras lanzaba al mayordomo al suelo—. Queek estar aquí muchas veces. Estúpido cara de ratón.

Habían pasado muchos años desde la última visita de Queek a Plagaskaven, pero el olor y la memoria lo condujeron rápidamente hasta la

madriguera privada de Gnawdwell. No había más skavens por los alrededores. ¡Cuánto espacio! En ninguna otra parte de Plagaskaven podría encontrarse más espacio entre dos skavens. Queek olfateó el aire: comida deliciosa y esclavos bien alimentados, aire fresco bombeado desde algún lugar. Le repugnaba el palacio de Gnawdwell por sus lujos.

Queek esperó bastante tiempo hasta que se dio cuenta de que ningún criado saldría a recibirlo y de que tendría que abrir personalmente la puerta de Gnawdwell. Encontró al Señor de la Descomposición en la cámara.

Libros. Siempre era lo primero que veía. Montañas y más montañas de libros estúpidos. Libros por todas partes, y papeles, apilados en elegantes muebles contruidos por cosas-hombre y cosas-enanos. Queek no entendía qué utilidad podían tener. ¿Qué sentido tenía acumular libros? ¿Y las mesas? Cuando Queek quería saber algo, alguien se lo contaba. Cuando quería soltar algo, lo dejaba caer al suelo. El hecho de no preocuparse por esas cosas le dejaba más tiempo para luchar.

Una gran mesa ocupaba buena parte de la habitación. Sobre ella había un mapa garabateado en una vitela obtenida de la piel de una sola rata ogro, lleno de maquetas de madera y de metal. Escudriñándolo, con un libro abierto sobre la garra parduzca, estaba lord Gnawdwell.

Nada delataba la avanzada edad de lord Gnawdwell. Físicamente era imponente, estaba musculado y poseía un torso ancho como un tonel. Tal vez viviera como un vidente, rodeado de sus conocimientos sustraídos; tal vez vistiera los ropajes más excelsos, robados en el mundo que se extendía arriba y arreglados para que le quedaran como un guante por expertos sastres esclavos en las madrigueras de Plagaskaven. Sin embargo, aún se movía como un guerrero.

Gnawdwell dejó el libro que sostenía y le hizo un gesto a Queek para que se acercara.

—¡Ah, Queek! —exclamó lord Gnawdwell como si la llegada del señor de la guerra fuera una agradable sorpresa—. Ven, déjame que te mire. Hacía mucho tiempo que no veía-olía al general favorito del Clan Mors. —Hizo unos movimientos con las manos a una velocidad que contradecía su edad. Para Queek, Gnawdwell era un vejestorio. Su pelo negro había adquirido una tonalidad ligeramente cenicienta, señal de que un skaven había dejado atrás su juventud (y que Queek había comenzado

a advertir recientemente en su propio pelo, si bien Gnawdwell tenía veinte veces más años que él).

—Sí-sí, mi señor. Queek venir rápido.

Queek cruzó la habitación. Era ágil, y su cuerpo se movía con una presteza de roedor que lo transportaba de un lugar a otro dando la impresión de que nunca había ocupado el espacio que mediaba entre el punto de salida y el de llegada, como si fuera un líquido vertido alrededor de él. La agilidad de Queek arrancó una sonrisa a Gnawdwell y sus ojos rojos brillaron con regocijo.

Queek, incómodo y vacilante, ofreció su cuello a la vieja rata lord. Le costaba aceptar la sumisión y se odiaba por rebajarse de esa manera, pero debía una lealtad absoluta y ciega a Gnawdwell. Podría haberlo matado a pesar de las extraordinarias fuerza y experiencia del anciano; en tan alta estima se tenía para pensar así. Una parte de él quería hacerlo, más que cualquier otra cosa en el mundo. Imaginaba las historias que podría contarle el viejo lord cuando lo tuviera ensartado en el portatrofeos y sus susurros se sumaran a los del resto de las cosas muertas que lo aconsejaban.

Pero no lo hizo. Algo le impidió intentarlo siquiera. La prudencia le decía que quizá estaba equivocado y que Gnawdwell podía acabar con él con la misma facilidad que si fuera un cachorro de cosa-hombre.

—¡Poderoso-poderoso Gnawdwell! —chilló Queek.

Gnawdwell se echó a reír. Ambos eran unos skavens más grandes que la media, Gnawdwell ligeramente más que Queek. Ska Coladesangre era el único skaven que Queek había conocido que fuera más grande que él.

Tanto Queek como Gnawdwell tenían el pelo negro, pues en última instancia ambos procedían del mismo criadero y eran descendientes del Clan Mors. Sin embargo, eran tan parecidos como diferentes. Queek era veloz e inquieto, mientras que Gnawdwell era lento y contemplativo. Si Queek era la lluvia que bailaba sobre el agua, Gnawdwell era el lago.

—Siempre al grano, siempre tan expeditivo e impaciente —dijo Gnawdwell. Los skavens viejos apestaban a orina, glándulas flojas, piel seca y, si eran lo suficientemente ricos, a aceite, metales, piedra de disformidad, papel y paja. Lord Gnawdwell no olía a nada de eso, sino que desprendía un aroma a vitalidad. Lord Gnawdwell olía a poder.

—Yo, Gnawdwell, te he convocado. Tú, Queek, has obedecido. ¿Si-

gues siendo un skaven leal al Clan Mors? —Gnawdwell hablaba con una armonía en la voz nada habitual entre los skavens.

—¡Sí-sí! —respondió Queek.

—Sí-sí, dice Queek, ¿pero es sincero? —Gnawdwell ladeó la cabeza. Agarró a Queek por el hocico y le giró la cabeza a un lado y al otro. A Queek comenzó a hervirle la sangre, pero no por el contacto en sí con Gnawdwell, sino por la docilidad con la que lo aceptaba—. He tenido una vida larga... muy larga. ¿Sabías, Queek, que tengo más de doscientos años? Eso es mucho tiempo para el estilo de vida de vivir deprisa y morir joven de nuestra raza, ¿verdad-verdad? Ya estás haciéndote viejo, Queek. Me he fijado en las canas que empiezan a asomar en tu pelo negro. También aquí, en el hocico. —Gnawdwell le dio unos toquecitos con la afilada uña de la garra—. Tú tienes... ¿Qué edad tienes? ¿Nueve veranos? ¿Diez? ¿Has perdido agilidad en las extremidades? ¿Te duelen las articulaciones? Ya sólo puede ir a peor. Ahora eres ágil, pero me pregunto si ya habrás comenzado a perder velocidad. Cada vez serás más lento. Se te caerán los bigotes y verás borroso. Tu olfato se debilitará y se te aflojarán las glándulas. ¡El gran Queek! —Gnawdwell lanzó una garra al aire, como evocando la gloria pasada del Coleccionista de Cabezas—. Ahora eres grande y fuerte... ¿pero hasta cuándo seguirás así? —Gnawdwell se encogió de hombros—. ¿Dos años más? ¿Cuatro? ¿Quién sabe? ¿A quién crees que le importa? Yo te responderé, Queek. No le importa a nadie. —Gnawdwell se acercó a su mesa atestada de cosas y cogió una loncha de carne de una fuente. Le dio un mordisco y masticó lentamente. Tragó antes de continuar—: Dime, Queek, ¿recuerdas a Sleek Ingenioagudo, el siervo que te envié para que colaborara contigo en la conquista de Karak-Azul?

La pregunta sorprendió a Queek. Hacía mucho tiempo de eso.

—¿Cosa-vieja?

Gnawdwell le dedicó una mirada prolongada e incómoda.

—¿Así lo llamabas? Entonces, sí, Cosa-vieja. En sus tiempos fue un fabuloso señor de la guerra, Queek.

—Eso mismo decir Cosa-vieja a Queek muchísimas veces.

—¿Le creías? —inquirió Gnawdwell.

Queek no respondió. La cabeza de Cosa-vieja no había parado de repetirle lo fabuloso que había sido desde que Queek lo mató y lo ensartó en el portatrofeos. Los skavens mienten.