

EL CICLO DE LA PUERTA DE LA MUERTE



ALA DE DRAGON

MARGARET WEIS · TRACY HICKMAN

Volumen 1

Siglos atrás, unos brujos de gran poder dividieron el mundo en cuatro reinos (cielo, piedra, fuego y mar), y a continuación desaparecieron. Con el transcurso del tiempo, la magia perdió vigor y los hechiceros sólo realizaban conjuros en sus propios reinos, olvidándose de los demás. Hoy, únicamente los pocos que han sobrevivido al Laberinto y han atravesado la Puerta de la Muerte conocen la existencia a los cuatro reinos..., pero ni siquiera ellos han desvelado todos los misterios que guarda su mundo dividido. «Ala de Dragón» es la historia de Ariano, el reino del cielo, un mundo de islas que flotan en el aire donde humanos, elfos y enanos luchan por el control del bien máspreciado: el agua. En esta lucha, un asesino humano, conocido como Hugh «la Mano», viola cualquier frontera en sus mortíferos viajes. «La Mano» accede a asesinar al hijo del rey sin saber que su víctima será un chiquillo de excepcional encanto. Tampoco espera encontrarse con el criado del príncipe Bane, que parece saber más de lo normal sobre asuntos de magia..., y sobre el mundo.

Ala de dragón es el primer volumen de la saga de fantasía épica titulada El ciclo de la Puerta de la Muerte y que está compuesta por otros seis volúmenes más.

Esta obra está dedicada a
la memoria de mi madre,
FRANCÉS IRENE WEIS

MARGARET WEIS

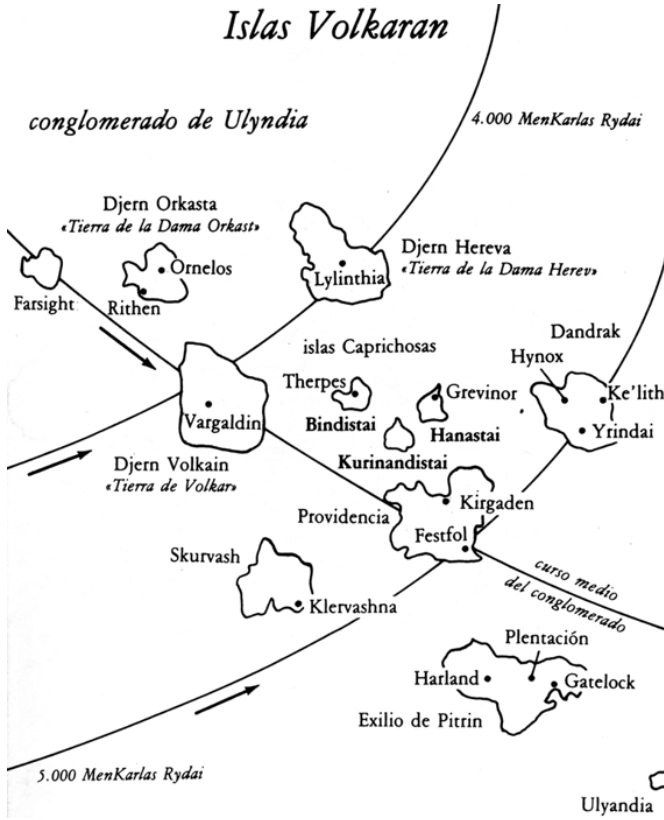
A Dezra y Terry Phillips
Por todo lo que hemos compartido

Tracy Hickman

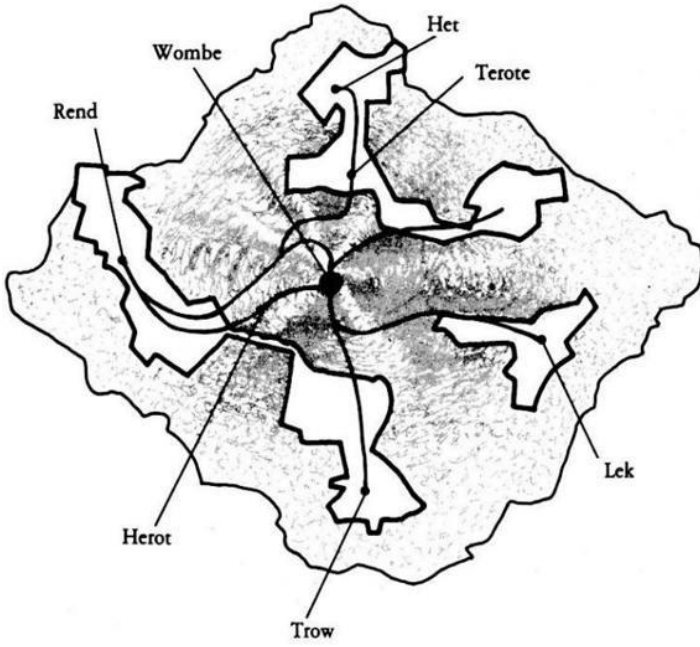
«La única prisión
que puede encerrar al alma
es uno mismo.»
Henry Van Dyke

Reino Medio de Ariano





Drevlin
Reino Inferior



PRÓLOGO



Tranquilízate, Haplo. Entra y acomódate. Toma asiento. Entre nosotros no son precisas las formalidades.

Permite que te llene la copa. Bebamos lo que en otro tiempo llamábamos la copa del estribo, un brindis por el largo viaje que vas a emprender.

¿Te gusta el vino? ¡Ah!, mis poderes son muchos y diversos, como sabes, pero empiezo a pensar que sólo el paso del tiempo, y no la magia, puede producir un buen vino. Al menos, eso es lo que enseñan los libros antiguos. No dudo que nuestros antepasados acertaban en esto, por muy equivocados que estuvieran en otras cosas. A esta bebida le echo en falta algo: una calidez, un sabor añejo que sólo proporciona el tiempo. Es demasiado áspera, demasiado agresiva; dos cualidades que cuadran al hombre, Haplo, pero no al vino.

Así pues, ¿estás preparado para el viaje? ¿Tienes alguna necesidad o deseo que pueda satisfacer? Dilo y lo tendrás. ¿No hay nada?

¡Ah!, de veras te envidio. Mis pensamientos estarán contigo en todo instante, despierto o dormido. Otro brindis. ¡Por ti, Haplo, mi emisario a un mundo confiado!

Y así debe seguir: confiado y sin recelos. Sé que ya hemos hablado de ello, pero voy a insistir una vez más. El peligro es grande. Si nuestros antiguos enemigos tienen el

más leve indicio de que hemos escapado de su prisión, removerán tierra, mar, sol y cielo —como ya hicieron en una ocasión— para frustrar nuestros planes. Olfatea su presencia como ese perro tuyo husmea a las ratas, pero no permitas nunca que huelan el menor rastro de tu existencia.

Deja que vuelva a llenarte la copa para un brindis mas. Éste, por los sartán. ¿Dudas en beber? Vamos, insisto. Tu rabia es tu fuerza. Úsala: te dará energía. Así pues...

Por los sartán. Ellos nos han hecho lo que somos.

¿Qué edad tienes, Haplo? ¿No tienes idea?

Ya sé: el tiempo no tiene sentido en el Laberinto. Deja que piense... La primera vez que te vi, parecías rondar los veinticinco años. Una larga vida para los del Laberinto; una larga vida, que casi había llegado a su final.

Qué bien recuerdo ese momento, hace cinco años. Me disponía a entrar de nuevo en el Laberinto cuando tú emergiste de él. Sangrando, casi incapaz de caminar, agonizante. Pero me miraste con una expresión que nunca olvidaré: una expresión de triunfo. Habías escapado, los habías vencido. Aprecié aquel aire triunfal en tus ojos, en tu sonrisa exultante. Luego, te derrumbaste a mis pies.

Fue esa expresión lo que me atrajo de ti, querido muchacho. Yo sentí lo mismo cuando escapé de ese infierno hace tanto tiempo... Yo fui el primero que salió de él con vida.

Hace siglos, los sartán quisieron poner freno a nuestra ambición dividiendo el mundo que nos pertenecía por derecho y arrojándonos a su prisión. Como bien sabes, el camino para salir del Laberinto es largo y tortuoso. Llevó siglos resolver el zigzagueante rompecabezas de nuestra tierra. Los libros antiguos dicen que los sartán idearon ese castigo con la esperanza de que el tiempo y el sufrimiento moderaran nuestra desmedida ambición y nuestra naturaleza cruel y egoísta.

Debes recordar siempre su plan, Haplo. Eso te dará la fuerza necesaria para cumplir lo que te he pedido. Los sar-

tán llegaron a convencerse de que, cuando emergiéramos del Laberinto a este mundo, estaríamos dispuestos a ocupar nuestro lugar en cualquiera de los cuatro reinos que escogiéramos.

Pero algo salió mal. Quizá descubras qué sucedió cuando penetres en la Puerta de la Muerte. Por lo que he podido descifrar de los libros antiguos, parece que los sartán tendrían que haber controlado el Laberinto y mantenido en orden su magia pero, bien con alguna intención malévola o por alguna otra causa, olvidaron su responsabilidad como celadores de nuestra prisión. Entonces, la prisión cobró vida propia; una vida que sólo conocía una cosa, la *supervivencia*. Así, el Laberinto llegó a considerarnos a nosotros, sus prisioneros, como una amenaza. Después de que los sartán nos abandonaron a nuestra suerte, el Laberinto, movido por el miedo y el odio que nos tenía, se volvió letal.

Cuando al fin conseguí escapar, descubrí el Nexo, esa hermosa tierra que los sartán habían destinado para que nos instaláramos. Y encontré los libros. Incapaz de interpretarlos al principio, me esforcé en estudiarlos y pronto descubrí sus secretos. Leí sobre las «esperanzas» de los sartán respecto a nosotros y me eché a reír. Es la primera y única vez en la vida que me he reído. Tú me comprendes, Haplo. Sabes que en el Laberinto no hay alegría.

Pero volveré a reírme cuando se cumplan mis planes, cuando los cuatro mundos separados —los mundos del Fuego, del Agua, de la Piedra y del Aire— vuelvan a ser uno. Sí, ese día me reiré largo y tendido.

Es hora de que te vayas. Has tenido mucha paciencia con las divagaciones de tu amo. Otro brindis.

Por ti, Haplo.

Así como yo fui el primero en salir del Laberinto y penetrar en el Nexo, que tú seas el primero en cruzar la Puerta de la Muerte y recorrer los mundos más allá.

El Reino del Aire. Estúdialo a fondo, Haplo. Observa a sus gentes. Investiga sus puntos fuertes y sus debilidades.

Haz cuanto puedas por sembrar el caos en el reino, pero guarda siempre discreción. Mantén ocultos tus poderes. Por encima de todo, no hagas nada que atraiga la atención de los sartán porque, si nos descubren antes de que tenga ultimado mi plan, estamos perdidos.

Antes la muerte que traicionarnos. Sé que tienes la disciplina y el valor precisos para tomar esa decisión, Haplo, pero lo más importante es que posees los recursos y la astucia suficientes como para hacer innecesaria tal decisión. Por eso te he escogido para esta misión.

Te encomiendo, además, otra tarea. Tráeme de ese mundo a alguien que me sirva como discípulo. Alguien que después regrese para enseñar la palabra, *mi* palabra, al pueblo. No me importa su raza, si es un elfo, un humano o un enano, pero asegúrate de que sea inteligente, ambicioso..., y dócil.

En un texto antiguo encontré una analogía muy adecuada. Tú, Haplo, serás la voz del que grita en el desierto.

Y, ahora, un postrer brindis. Pongámonos de pie para beber.

Por la Puerta de la Muerte. «Preparad el camino».

CAPÍTULO 1



PRISIÓN DE YRENI, DANDRAK, REINO MEDIO

Por el desparejo terreno de coralita avanzaba bamboleándose y saltando un carromato de tosca construcción cuyas ruedas de llantas de hierro tropezaban con todos los baches y salientes de lo que pasaba por ser una calzada. Tiraba del carro un tiero cuyo aliento formaba nubecillas de vapor en el aire helado. Era preciso un hombre para guiar a la terca e impredecible ave mientras otros cuatro, colocados a ambos lados del vehículo, empujaban y tiraban de éste. Una pequeña multitud, procedente de las casas de campo dispersas, se había congregado ante la prisión de Yreni con la intención de escoltar el carromato con su vergonzosa carga hasta las murallas de la ciudad de Ke'lith, donde aguardaba su llegada una muchedumbre mucho más numerosa.

El día tocaba a su fin. La luminosidad del firmamento empezaba a difuminarse y los Señores de la Noche iban extendiendo lentamente la sombra de sus capas sobre las estrellas vespertinas. La penumbra del anochecer era adecuada para aquella procesión.

Los campesinos, en su mayor parte, se mantenían a distancia del carro. Y no lo hacían por temor al tiero, aunque

se conocían casos en que aquellas aves enormes se habían vuelto repentinamente y habían lanzado un malintencionado picotazo a cualquiera que tratara de acercarse a ellas por su lado ciego, sino por miedo al ocupante del carromato.

El prisionero tenía las muñecas atadas con unas tensas correas de cuero sujetas a los costados del carromato, y los tobillos cargados de pesados grilletes. Varios arqueros de ojos penetrantes marchaban junto al carro, con las flechas emplumadas a punto para ser disparadas al corazón del criminal si éste hacía el menor movimiento sospechoso. Sin embargo, tales precauciones no parecían causar demasiado alivio entre quienes seguían la marcha del carro. El gentío, con aire sombrío y vigilante, tenía la mirada fija en el hombre y caminaba tras el carro manteniéndose a una respetuosa distancia, que aumentaba marcadamente cuando el hombre volvía la cabeza. Aquellos campesinos de la zona no habrían mostrado más miedo, más temor reverencial, si hubieran visto en el carro, encadenado, a un demonio de Hereka.

El mero aspecto del preso era lo bastante imponente como para llamar la atención y provocar escalofríos. Tenía una edad indefinida, pues era uno de esos hombres a los que la vida ha envejecido más allá de los ciclos. Sus cabellos eran negros, sin una sola cana, y los llevaba alisados hacia atrás desde la frente, ancha y huidiza, y recogidos en una trenza desde la nuca. Una nariz aguileña como el pico de un halcón sobresalía entre sus cejas oscuras y prominentes. La barba, también negra, formaba dos retorcidas trenzas, cortas y finas, bajo su recio mentón. Sus ojos azabache, hundidos tras unos pómulos altos, casi desaparecían bajo la sombra de las cejas. Casi, pero no del todo, pues no parecía haber en aquel mundo oscuridad capaz de apagar la llama que ardía en el fondo de aquellos pozos.

El prisionero era de estatura mediana; su torso, desnudo hasta la cintura, estaba lleno de cortes y contusiones

pues se había resistido a la captura como un verdadero diablo. Tres de los hombres más osados del alguacil yacían en el lecho en aquel momento, y allí seguirían durante una semana, por lo menos, recuperándose de sus heridas. Enjuto y nervudo, el preso mostraba unos movimientos gráciles, rápidos y silenciosos. Uno diría, por su aspecto, que era un hombre nacido y criado para deambular en compañía de la Noche.

Desde lo alto del carro, el prisionero se divertía al comprobar cómo se retiraban los campesinos cada vez que dirigía la mirada hacia ellos. Empezó a volver la cabeza a cada momento para desconcierto de los arqueros, que no dejaban de apuntarle con sus flechas, con los dedos crispados y nerviosos en torno al arco, y dirigían rápidas miradas a su jefe, un joven alguacil de expresión solemne, a la espera de sus instrucciones. A pesar del frío de aquel atardecer otoñal, el alguacil sudaba profusamente y su rostro se iluminó cuando las murallas de coralita de Ke'lith, por fin, aparecieron a la vista.

Ke'lith era pequeña en comparación con las otras dos ciudades de la isla de Dandrak. Sus casas y tiendas, poco cuidadas, cubrían apenas un menka cuadrado. En el centro mismo de la población se alzaba una vieja fortaleza, construida con preciados y pocos comunes bloques de granito, cuyas torres más altas reflejaban aún los últimos rayos de sol. Nadie en Ke'lith recordaba cuándo ni quién había fundado y edificado aquel bastión, cuya historia pasada había quedado oscurecida por el presente, por las guerras que se habían librado por su posesión.

Los centinelas abrieron las puertas de la ciudad y dieron paso al carronato. Por desgracia, el tiero se asustó al escuchar los grandes vítores que acogieron la entrada del carronato en Ke'lith y se detuvo en seco. El conductor de la terca ave amenazó y azuzó alternativamente al animal hasta que éste se puso en marcha de nuevo y el carro avanzó por la abertura de la muralla para tomar una calle de coralita

pulimentada que llevaba el grandioso nombre de Avenida de los Reyes, a pesar de que nadie guardaba recuerdo de que ningún rey hubiera puesto el pie en ella.

Una gran multitud se había congregado para ver al prisionero. El alguacil gritó una orden con voz enérgica y los arqueros cerraron filas en torno al carromato, pese a que los hombres que protegían la parte delantera quedaron en grave riesgo de recibir un picotazo del nervioso tiero.

Envalentonados por su número, los congregados empezaron a lanzar maldiciones y levantar los puños. El prisionero los contempló con descaro, como si los encontrara más divertidos que amenazadores, hasta que una piedra de cantos afilados voló sobre los laterales del carromato e impactó en su frente.

La sonrisa burlona desapareció entonces de su rostro, que se contrajo en una mueca de rabia. Cerró los puños y saltó impulsivamente hacia un grupo de rufianes que habían encontrado coraje en el fondo de una jarra de vino. Las correas de cuero que mantenían al hombre sujeto al carro se tensaron, los costados del vehículo temblaron y se estremecieron, los grilletes de sus pies emitieron un discordante tintineo. El alguacil chilló una orden, alzando el tono de voz una octava debido al miedo, y los arqueros se apresuraron a levantar las armas, aunque se produjo cierta confusión respecto a su objetivo: unos apuntaron al criminal y otros a quienes lo habían atacado.

El carromato, aunque tosco, era sólido, y el hombre que lo ocupaba, pese a aplicar todas sus fuerzas, no consiguió romper sus ataduras ni la madera que las sujetaba. Abandonó sus esfuerzos y, bajo un velo de sangre, observó a uno de los tambaleantes rufianes.

—No te atreverías a hacer eso si no estuviera atado —le dijo.

—¿De veras? —replicó el joven con aire burlón y las mejillas encendidas por efecto de la bebida.