

EL CICLO DE LA PUERTA DE LA MUERTE



LA MANO DEL CAOS

MARGARET WEIS · TRACY HICKMAN

Volumen 5

La Puerta de la Muerte ha sido abierta. Los cuatro mundos elementales en los que los sartán dividieron el Universo han quedado comunicados. Por fin, el Señor del Nexo podrá desarrollar su plan para adueñarse de ellos y, por eso, ordena a su fiel Haplo que regrese a Ariano con el pequeño Bane, el príncipe humano que ha descubierto el propósito de la extraordinaria máquina instalada en una de las islas flotantes. Iridal, la misteriarca, verdadera madre de Bane, descubre la presencia de su hijo en Ariano y acude en su busca escoltada por Hugh "la Mano", el asesino, quien ha regresado misteriosamente de la muerte y debe cumplir su promesa de matar al príncipe. El proyecto de los sartán de dividir el Universo ha resultado un fraude. La interdependencia que debía producirse entre los mundos del aire, el fuego, la piedra y el agua ha fallado. Además, por la Puerta de la Muerte se han introducido en todos ellos unas siniestras criaturas, invencibles e inmortales, cuyo objetivo es sembrar el terror y la violencia... Por su parte, Haplo se ve atrapado en un conflicto de lealtades y, al tiempo, empieza a dudar de cuanto había tenido por cierto hasta entonces.

A nuestro editor,
Amy Stout,
por sus consejos, su ayuda,
su aliento, su apoyo
y por los cambios en el título,
le dedicamos cariñosamente este libro.

«Porque mi hijo había muerto,
y ha vuelto a la vida;
estaba perdido y ha sido encontrado.»
Lucas, 15,24

INTRODUCCIÓN

A LOS CUATRO REINOS

Me llamo Haplo.

Mi nombre significa solitario, singular. Me lo pusieron mis padres como una especie de profecía, pues sabían que no sobrevivirían al Laberinto, la prisión dominada por una magia siniestra y terrible a la que mi pueblo, los patryn, había sido arrojado.

Con el tiempo, me convertí en un corredor, un patryn que se enfrenta al Laberinto. Y soy uno de los afortunados que consiguió cruzar la Puerta Final, aunque casi perdí la vida en el intento. De no ser por este perro ladrón de salchichas que yace a mi lado, no me encontraría aquí, escribiendo este relato. El perro me dio la voluntad de vivir cuando yo me habría dado por vencido y habría muerto. El perro me salvó la vida.

Sí, el perro me dio la voluntad de vivir, pero fue Xar, mi señor, quien me dio una razón para vivir, un objetivo.

Xar fue el primer patryn en escapar del Laberinto. Xar es viejo y poderoso, muy experto en la magia rúnica que nos proporciona nuestra fuerza tanto a los patryn como a nuestros enemigos, los sartán. Mi señor escapó del Laberinto y, de inmediato, volvió a entrar en él. Nadie ha vuelto a demostrar el valor necesario para hacer tal cosa, y aún hoy sigue arriesgando su vida cada día para rescatarnos.

Somos ya muchos los patryn que hemos emergido del Laberinto y vivimos ahora en el Nexo, que hemos transformado en una hermosa ciudad. Sin embargo,

¿Hemos sido rehabilitados como pretendían quienes nos encerraron en esa prisión?

En tan severa escuela, los patryn, un pueblo impaciente, aprendimos a tener paciencia. Egoístas, aprendimos a ser abnegados y leales. Y, por encima de todo, aprendimos a odiar.

El objetivo de mi señor Xar —el de todos nosotros— es recuperar el mundo que nos fue arrebatado, gobernarlo como siempre fue nuestro destino hacerlo e infligir el castigo más terrible a nuestros enemigos.

Los mundos que existen hoy fueron en otro tiempo uno solo, un hermoso mundo verdeazulado que nos pertenecía a nosotros y a los sartán, pues nuestra magia rúnica nos hacía poderosos. Las otras razas inferiores, a las que llamamos mensch —los humanos, los elfos y los enanos—, nos adoraban como a dioses.

Pero los sartán creyeron que los patryn estábamos consiguiendo demasiado dominio. El equilibrio de poder empezó a romperse a nuestro favor y los sartán, furiosos, hicieron lo único que estaba en su mano para impedirlo. Mediante su magia rúnica —la magia basada en las probabilidades—, separaron el mundo y nos encerraron en el Laberinto.

Con los restos del antiguo, los sartán formaron cuatro mundos nuevos, cada uno con un elemento del original: aire, fuego, piedra y agua. Los cuatro mundos están conectados por la mágica Puerta de la Muerte, un conducto por el cual pueden viajar sanos y salvos aquellos que poseen los secretos de la magia rúnica. Esos cuatro mundos deberían haber funcionado coordinadamente, complementándose unos a otros. Así, Pryan, el mundo del fuego, tenía que proporcionar energía a Abarrach, el mundo de la piedra. Abarrach proporcionaría rocas y minerales a Chelestra, el mundo del agua, etcétera. Y todo tenía que ser coordinado e impulsado por una máquina asombrosa, la Tumpa-chumpa, que los sartán construyeron en Ariano.

Sin embargo, los planes de los sartán se torcieron. Sus colonias en los mundos que habían creado empezaron a perder población y a extinguirse. Desde cada uno de ellos, lanzaron llamadas de auxilio a los demás, pero sus peticiones no tuvieron respuesta. En cada mundo, los sartán tenían sus propios problemas.

Yo descubrí lo sucedido porque Xar, mi señor, me encomendó la misión de viajar a cada uno de esos mundos para investigarlos y para descubrir qué había sido de nuestro enemigo ancestral. Y, así, he podido visitar todos esos reinos. La crónica completa de mis aventuras en ellos puede encontrarse en mis diarios, que han terminado por conocerse como El ciclo de la Puerta de la Muerte.

Lo que hallé en ellos fue una absoluta sorpresa. Mis descubrimientos han cambiado mi vida, y no para mejor. Cuando emprendí mis viajes, tenía todas las respuestas. Ahora, en mi cabeza sólo hay preguntas.

Mi señor achaca mi estado de ánimo inquieto y perturbado a un sartán al que conocí durante mis viajes, un sartán que utiliza un nombre mensch: Alfred Montbank. Y, al principio, estuve de acuerdo con mi señor: la culpa era de Alfred. Sin duda, el sartán me estaba embaucando.

Pero ahora no estoy tan seguro. Ahora dudo de todo: de mí mismo, de mi señor...

Permitid que intente resumiros lo que me sucedió.

ARIANO

El primer mundo que visité fue el reino del aire, Ariano, que está formado por continentes flotantes repartidos en tres niveles. El reino inferior es el hogar de los enanos y es allí, en Drevlin, donde los sartán colocaron la Tumpa-chumpa, esa máquina asombrosa. Pero antes de que pudieran ponerla en funcionamiento, los sartán empezaron a morir. Sobrecogidos de pánico, esos sartán colocaron a sus jóvenes en un estado de animación suspendida con la esperan-

za de que, cuando despertaran, la situación ya se habría normalizado.

Pero sólo uno de ellos, Alfred, sobrevivió al trance. Y, al despertar, descubrió que era el único aún con vida de todos sus amigos y parientes. El hallazgo lo dejó abrumado, aterrado. Alfred se sintió responsable del caos en el que se había sumido su mundo, pues los mensch, naturalmente, estaban al borde de una guerra abierta. Pese a ello, Alfred tuvo miedo de revelar su verdadera identidad. Su magia rúnica le proporcionaba el poder de un semidiós sobre los mensch, y tuvo miedo de que los mensch trataran de obligarlo a utilizar esa magia para sus propósitos destructores. Así pues, ocultó sus poderes y se negó a utilizarlos incluso para salvarse a sí mismo. Ahora, cada vez que se siente amenazado, en lugar de responder con su poderosa magia, Alfred recurre a un oportuno desmayo. El perro y yo nos estrellamos en Ariano y estuvimos a punto de morir. Nos rescató un enano llamado Limbeck. Los enanos de Ariano son esclavos de la Tumpa-chumpa, de la que se ocupan ciegamente mientras la máquina trabaja, también a ciegas, carente de cualquier dirección. Pero Limbeck es un revolucionario, un librepensador. En la época de mi viaje, los enanos estaban bajo el dominio de una poderosa nación de elfos que habían establecido una dictadura en el Reino Medio de Ariano. Así pues, los elfos dominaban la única fuente de agua dulce de ese mundo, un agua que produce la Tumpa-chumpa.

Los humanos, que también habitan en el Reino Medio, han estado en guerra con los elfos por el agua durante la mayor parte de la historia de Ariano. La contienda estaba en pleno fragor durante mi estancia allí y continúa todavía, aunque ahora con una importante diferencia. Ha surgido un príncipe elfo que desea la paz y la unidad entre las razas. Este príncipe ha organizado una rebelión contra su propio pueblo, pero lo único que ha conseguido con ello, hasta el momento, ha sido provocar más caos.

Durante mi estancia allí, me las ingenié para ayudar a Limbeck, el enano, a encabezar una revuelta de su pueblo contra los humanos y los elfos. Y, cuando abandoné ese mundo, llevé conmigo a un niño humano, Bane, que había suplantado en la cuna al verdadero hijo de un rey. Desde entonces, Bane ha desentrañado el secreto de la Tumpachumpa. Una vez que la máquina empiece a funcionar como los sartán tenían pensado, mi señor utilizará su energía para empezar la conquista de los otros mundos.

También me habría gustado llevar conmigo a otro mensch, un humano llamado Hugh la Mano. Este Hugh, un asesino muy hábil y experimentado, era uno de los escasos mensch que he conocido al que podría aceptar como un aliado de confianza. Por desgracia, Hugh la Mano murió luchando contra el verdadero padre de Bane, un perverso hechicero humano. ¿Y a quién tengo ahora por compañero de viaje?

A Alfred.

Pero no nos adelantemos a los hechos.

Durante mi estancia en Ariano, tropecé con Alfred, que actuaba como sirviente del pequeño Bane. Me avergüenza reconocerlo, pero Alfred descubrió mi condición de patryn mucho antes de que yo supiera que él era un sartán. Cuando lo averigüé, me propuse matarlo pero, en aquellos momentos, bastante trabajo tuve para salvar mi propia vida...

Pero ésta es una larga historia.^[1] Baste con decir que me vi obligado a dejar Ariano sin ajustar las cuentas al único sartán que había tenido a mi alcance.

PRYAN

El siguiente mundo que visité con el perro fue Pryan, el mundo del fuego. Pryan es un mundo gigante, una esfera hueca de roca de un tamaño casi incomprensible para la mente, en cuyo centro arde un sol. La superficie interior de la esfera de roca sostiene la vegetación y la vida. Como ese

mundo no gira, el sol de su centro luce permanentemente y no existe noche. En consecuencia, Pryan está cubierto por una jungla tan tupida y gigantesca que pocos de los que habitan el planeta han visto el suelo alguna vez. Ciudades enteras se levantan en los vástagos de árboles enormes cuyas poderosas ramas sostienen lagos, océanos incluso.

Los primeros personajes que conocí en Pryan fueron un viejo mago delirante y el dragón que parece ocuparse de su cuidado. Ese mago se hace llamar Zifnab (¡cuando es capaz de recordar su propio nombre!) y produce toda la impresión de estar chiflado, pero hay ocasiones en que su locura es demasiado lúcida. Ese viejo alucinado conoce demasiadas cosas: sabe demasiado de mí, de los patryn, de los sartán, de todo en general. Sabe demasiado, pero no suelta prenda.

En Pryan, igual que en Ariano, los mensch están en guerra entre ellos. Los elfos odian a los humanos, éstos desconfían de los elfos, y los enanos odian y desconfían de ambos. Lo sé muy bien, pues tuve que viajar con un grupo de humanos, elfos y un enano y nunca he visto tantas disputas, discusiones y peleas. Me harté de ellos y los dejé. Estoy seguro de que, a estas alturas, ya deben de haberse matado entre ellos. Eso, o han acabado con ellos los titanes.

Estos titanes... En el Laberinto encontré muchos monstruos temibles, pero pocos de ellos comparables con los titanes de Pryan. Humanoides gigantes, ciegos y de inteligencia muy limitada, son creaciones mágicas de los sartán, que los utilizaban como vigilantes de los mensch. Mientras sobrevivieron, los sartán tuvieron bajo su control a los titanes, pero también en ese mundo, como en Ariano, la raza sartán empezó a menguar misteriosamente. Los titanes se quedaron sin tarea que cumplir y sin supervisión y ahora vagan por Pryan en grandes grupos, preguntando a todos los mensch que encuentran: « ¿Dónde están las ciudadelas?

¿Cuál es nuestro propósito?

Cuando no reciben respuesta a esas extrañas preguntas, los titanes son presa de una rabia incontenible y hacen pedazos al desgraciado mensch. Nada ni nadie puede resistirse a estos seres espantosos, pues los titanes poseen una forma rudimentaria de magia rúnica de los sartán. De hecho, estuvieron en un tris de acabar conmigo, pero eso también es otra historia.^[2]

En cualquier caso, yo también empecé a hacerme sus mismas preguntas: ¿Dónde estaban esas ciudadelas? ¿Qué eran, en realidad? Y di con la respuesta, al menos en parte.

Las ciudadelas son recintos maravillosos y relucientes contruidos por los sartán a su llegada a Pryan. Por lo que he podido deducir de los registros y documentos que dejaron los sartán, las ciudadelas tenían como propósito captar energía del sol perpetuo de Pryan y transmitirla a los otros mundos a través de la Puerta de la Muerte, mediante la acción de la Tumpa-chumpa. Sin embargo, la máquina no funcionó y la Puerta de la Muerte permaneció cerrada. Las ciudadelas quedaron vacías, desiertas, y su luz no pasó de un leve resplandor, como mucho.

ABARRACH

A continuación, viajé a Abarrach, el mundo de piedra.

Y fue en este viaje cuando recogí en mi nave a mi indeseado compañero de travesía: Alfred, el sartán.

Alfred había estado rondando la Puerta de la Muerte en un vano intento de localizar al pequeño Bane, el niño humano que me había llevado de Ariano. Por supuesto, sus intentos resultaron fallidos. Alfred, un individuo que no sabe andar sin tropezar con los cordones de sus propios zapatos, se equivocó de blanco y fue a aterrizar en mi nave.

En ese trance, cometí una equivocación. En aquel momento, tenía a Alfred en mis manos y debería haberlo llevado inmediatamente ante mi señor. Xar habría podido arran-

car, dolorosamente, todos los secretos del alma de aquel sartán.

Pero mi nave acababa de entrar en Abarrach y no quise marcharme, no quise volver a hacer el viaje, temible y perturbador, a través de la Puerta de la Muerte. Y, para ser sincero, quise tener cerca a Alfred durante un tiempo. Al atravesar la Puerta de la Muerte, Alfred y yo habíamos experimentado, de forma totalmente involuntaria, un cambio de cuerpos. Durante unos breves instantes, me había encontrado en la mente de Alfred, compartiendo sus pensamientos, sus miedos, sus recuerdos. Y, al propio tiempo, el sartán se había encontrado en la mía. Muy pronto, los dos regresamos a nuestro cuerpo respectivo, pero me di cuenta de que yo ya no era el mismo, aunque me costó mucho tiempo aceptarlo.

Aquella experiencia me había permitido conocer y comprender a mi enemigo, y eso me hacía difícil seguir odiándolo. Además, como pudimos comprobar, Alfred y yo nos necesitábamos mutuamente para nuestra propia supervivencia.

Abarrach es un mundo terrible. Fría piedra en el exterior, roca fundida y lava en el interior. Los mensch que los sartán instalaron allí no pudieron sobrevivir mucho tiempo en sus cavernas infernales. Alfred y yo tuvimos que recurrir a todos nuestros poderes mágicos para sobrevivir al calor ardiente que surgía de los océanos de magma y a los vapores ponzoñosos que impregnaban el aire.

No obstante, en Abarrach vive gente.

Y también viven los muertos.

Fue allí, en Abarrach, donde Alfred y yo descubrimos a unos descendientes envilecidos de su raza, los sartán. Y fue allí, también, donde encontramos la trágica respuesta al misterio de qué había sido de esa raza. Los sartán de Abarrach se habían dedicado al arte prohibido de la nigromancia y despertaban a sus propios muertos, proporcionándoles una penosa y execrable apariencia de vida, para utilizar-

los como esclavos. Según Alfred, este arte arcano estaba prohibido antiguamente porque se había descubierto que, por cada muerto devuelto a la vida, uno de los vivos perdía la suya. Pero esos sartán de Abarrach habían olvidado la prohibición, o bien habían decidido saltársela.

Yo, que había sobrevivido al Laberinto, me consideraba endurecido e insensible a casi cualquier atrocidad, pero los muertos vivientes de Abarrach aún pueblan mis peores pesadillas. Intenté convencerme de que la nigromancia podía resultar un instrumento muy valioso para mi señor, pues un ejército de muertos es indestructible, invencible, imbatible. Con un ejército así, mi señor podía conquistar fácilmente los demás mundos y ahorrarse la trágica pérdida de vidas de mi pueblo.

En ese mundo, estuve muy cerca de acabar convertido también en un cadáver. La idea de que mi cuerpo continuara viviendo en una perpetua esclavitud idiotizada me horrorizaba, y la posibilidad de que tal cosa les sucediera a otros me resultó insoportable. Decidí, por tanto, no informar a mi señor de que los sartán de aquel mundo maldito practicaban las artes nigrománticas. Éste fue mi primer acto de rebelión contra mi señor.

Pero no iba a ser el último.

También allí, en Abarrach, tuve otra experiencia que me produjo dolor, perplejidad, irritación y confusión, pero que aún me inspira un temor reverencial cada vez que la evoco.

Huyendo de una persecución, Alfred y yo penetramos en una sala conocida como la Cámara de los Condenados. Mediante la magia del lugar, fui transportado al pasado y me encontré de nuevo dentro de un cuerpo ajeno, el de un sartán. Y fue entonces, durante esta experiencia mágica y extraña, cuando descubrí la existencia de un poder superior. Me fue revelado que yo no era ningún semidiós, como siempre había creído, y que la magia que yo dominaba no era la fuerza más poderosa del universo.

Existe otra aún más poderosa, una fuerza benévola que sólo persigue la bondad, el orden y la paz. En el cuerpo de ese sartán desconocido, deseé vehementemente entrar en contacto con esa fuerza, pero, antes de que pudiera hacerlo, otros sartán —temerosos de la verdad que acabábamos de descubrir— irrumpieron en la cámara y nos atacaron. Los reunidos en aquella sala morimos allí y todo rastro de nosotros y de nuestro hallazgo se perdió, salvo una misteriosa profecía.

Cuando desperté, en mi propio cuerpo y en mi propio tiempo, sólo guardaba un recuerdo bastante impreciso de lo que había visto y oído, pero puse todo mi empeño en olvidar incluso eso. No quería afrontar el hecho de que, comparado con ese poder, yo era tan débil como cualquier mensch. Acusé a Alfred de intentar engañarme, de haber creado aquella fantasía. Él lo negó, por supuesto, y juró que había experimentado exactamente lo mismo que yo. Me negué a creerle.

Juntos, escapamos de Abarrach salvando la vida por muy poco.^[3] Cuando lo abandonamos, los sartán de ese mundo espantoso estaban ocupados en destruirse unos a otros, convirtiendo a los vivos en «lazaros», cuerpos muertos cuyas almas quedan atrapadas eternamente dentro de sus cáscaras sin vida. Diferentes de los cadáveres ambulantes, los lazaros son mucho más peligrosos porque poseen inteligencia y voluntad. Y una determinación siniestra y espantosa.

Me alegré de abandonar un mundo así. Una vez dentro de la Puerta de la Muerte, dejé que Alfred siguiera su camino mientras yo tomaba el mío. Al fin y al cabo, el sartán me había salvado la vida. Y yo estaba harto de tanta muerte, de tanto dolor, de tantos padecimientos. Ya había visto suficiente y sabía muy bien el trato que Alfred recibiría de Xar, si caía en manos de mi señor.

CHELESTRA

Cuando regresé al Nexo, efectué mi informe sobre Abarrach en forma de un mensaje escrito a mi señor, pues temí no poder ocultarle la verdad si me presentaba ante él. Pero Xar supo que le había mentido y me pilló antes de que tuviera ocasión de abandonar el Nexo. Mi señor me castigó, estuvo a punto de matarme. Yo merecía el castigo. El dolor físico que me produjo fue mucho más soportable que la aflicción que me causó el sentimiento de culpabilidad. Así, terminé por contarle a Xar todo lo que había descubierto en Abarrach. Le hablé de las artes nigrománticas, de la Cámara de los Condenados y de ese poder superior.

Mi señor me perdonó y me sentí limpio, renovado. Todas mis preguntas habían tenido respuesta. Una vez más, conocía mi propósito, mi objetivo. Eran los de Xar. Yo pertenecía a Xar. Cuando viajé a Chelestra, el mundo del agua, lo hice con la firme determinación de ganarme otra vez la confianza de mi señor.

Y, en aquel punto, se produjo una circunstancia extraña. El perro, mi permanente compañero desde que me había salvado la vida en el Laberinto, desapareció de mi lado. Yo me había acostumbrado a tenerlo cerca, aunque a veces fuera una molestia, de modo que me dediqué a buscarlo, pero se había esfumado. Lo lamenté, pero no por mucho rato. Tenía cosas más importantes en la cabeza.

Chelestra es un mundo compuesto casi únicamente de agua, que vaga a la deriva en las frías profundidades del espacio. Su superficie exterior está formada de hielo sólido; en cambio, en el interior, los sartán colocaron un sol que arde mágicamente en el agua y proporciona luz y calor a ese mundo.

Los sartán tenían la intención de controlar ese sol, pero se encontraron con que carecían de la energía necesaria para ello, de modo que el sol se mueve a la deriva por las aguas, calentando sólo ciertas zonas de Chelestra cada vez, mientras otras zonas quedan congeladas hasta el regreso