



El Palacio de las Cien Puertas

Carlo Frabetti



Si abres este libro, te convertirás en su protagonista. Al leerlo conocerás un mundo lleno de sorpresas y aventuras, pero también de peligros. Con él entrarás en el Mundo Sutil y en un palacio con muchas puertas. Conocerás a varios pintos personajes y buscarás tesoros; solo tienes que contestar a unas preguntas muy sencillas.

Al abrir este libro, has entrado, aunque solo mentalmente, en otro nivel de realidad. Tu cuerpo sigue cómodamente instalado en el Mundo Tangible, pero una parte de tu mente ya está aquí, y si sigues leyendo te adentrarás en un mundo lleno de sorpresas y aventuras, pero también de peligros.

Este libro es como un mapa de una región del Mundo Sutil. Sus páginas se corresponden con un determinado lugar de ese mundo, y, al leerlas, te situarás mentalmente en ese lugar. Si tu mente es frágil, tal vez resulte perturbada por alguna de las cosas con las que tendrá que enfrentarse. Si tu mente es confusa, tal vez quede atrapada en alguna de las trampas que hallará en su camino.

Antes de seguir leyendo, contesta con toda sinceridad a estas tres preguntas: ¿Crees que es mejor sufrir una injusticia que cometerla?

¿Crees que la razón es mejor que la fuerza?

¿Crees que la amistad es mejor que la riqueza?

Si has contestado afirmativamente a las tres preguntas, puedes seguir leyendo. De lo contrario, es preferible que cierres este libro y no vuelvas a abrirlo.

Has decidido seguir adelante, y ahora estás ante el Palacio de las Cien Puertas.

Si te esfuerzas un poco, verás con los ojos de la mente un par de puertas, una azul y otra verde.

En la azul hay un letrero que dice:

UNA DE LAS DOS PUERTAS
LLEVA
AL ABISMO SIN FONDO

En la verde hay un letrero que dice:

ESTA PUERTA
LLEVA
AL ABISMO SIN FONDO

Ahora bien, el hecho de que las puertas sean de distinto color significa que una de las dos miente y la otra dice la verdad, pero no sabes (todavía) cuál es la mentirosa y cuál la sincera. Tenlo muy en cuenta: no pueden decir ambas puertas la verdad ni mentir ambas; lo que hay escrito en una de ellas es cierto, y lo que hay escrito en la otra es falso.

Tienes tres posibilidades:

Si abres la puerta verde, pasa a [Oz](#).

Si abres la puerta azul, pasa a [El Abismo Sin Fondo](#).

Si no te atreves a abrir ninguna de las dos puertas (podrías caer en el terrible Abismo Sin Fondo), cierra el libro y procura olvidarte de él.

Has elegido bien, y acabas de entrar en el Palacio por la puerta verde (si esta puerta dijera la verdad, ambas puertas la dirían, y eso no es posible, puesto que una mente: ¿ha sido este tu razonamiento o has acertado por casualidad?).

Al principio la oscuridad es completa (ambas puertas, al abrirlas, muestran la misma negrura total, para que nadie pueda asegurarse, antes de entrar, de que a sus pies no se abre un abismo), pero poco a poco se ilumina la espaciosa sala cuadrada, de unos diez metros de lado y blanco suelo de mármol, en la que te encuentras. La fuente de luz es una enorme lámpara que brilla como el sol colgada del centro del techo.

Bajo la lámpara hay un trono de mármol verde cuajado de piedras preciosas. Y sobre el trono, una enorme cabeza calva sin cuerpo.

—Yo soy Oz, el grande y terrible —te dice—. No me contestes, no puedo oírte, pues solo estás aquí mentalmente. Pero percibo tu presencia, tu curiosidad, tu interés... Debes saber que en el Palacio hay un tesoro de valor incalculable. Se dice que está en la sala central, pero no puede estar allí. Si descubres por qué no puede estar en la sala central, habrás descubierto el tesoro, será tuyo. Pero ten en cuenta que el Palacio está lleno de trampas y peligros. Aunque ningún daño físico puedes sufrir (pues solo estás aquí mentalmente), aunque puedes salir cuando lo desees sin más que cerrar el libro que ahora mismo tienes en las manos, tu mente es vulnerable: podría sufrir sutiles heridas, o quedar parcialmente atrapada en algún oscuro rincón del Palacio... Suerte, visitante del Mundo Tangible. O mejor: sensatez y prudencia.

Dicho esto, la enorme cabeza cierra la boca y los ojos y permanece totalmente inmóvil, como si se hallara sumida en una profunda meditación.

En dos de las paredes de la sala, la de enfrente y la de la izquierda (con respecto a la entrada, que ahora está a tu espalda), hay sendas puertas, ambas moradas. Te acercas a ellas.

En la puerta de la izquierda hay un letrero que dice:

UNA LLEVA
HACIA EL TESORO

En la puerta de enfrente hay un letrero que dice:

YO NO LLEVO
HACIA EL TESORO

Ahora bien, el hecho de que las dos puertas sean del mismo color significa que: o dicen ambas la verdad, o ambas mienten.

Si abres la puerta de la izquierda, pasa a [El jardín colgante](#).

Si abres la puerta de enfrente, pasa a [El cuarto oscuro](#).

Te has equivocado, y estás cayendo (aunque solo mentalmente, de momento) por el Abismo Sin Fondo de la confusión, en medio de la más completa oscuridad. Y seguirás cayendo por el negro abismo mientras no entiendas el fallo de tu razonamiento, así que presta mucha atención:

La puerta verde dice: «Esta puerta lleva al Abismo Sin Fondo». Si esto fuera cierto, ambas puertas dirían la verdad, puesto que la azul dice que una de las puertas lleva al Abismo.

Pero sabemos (puesto que son de distinto color) que una de las dos puertas miente; por lo tanto, lo que dice la puerta verde no puede ser cierto, y ella no lleva al Abismo.

Pero si la verde miente, lo que dice la azul es cierto (pues sabemos que una miente y la otra dice la verdad). Luego una de las dos puertas lleva al Abismo. Y si no es la verde, tiene que ser la azul.

Si lo has entendido, dejarás de caer. Si no, aunque tu cuerpo (de momento) siga cómodamente instalado en el Mundo Tangible, una parte de tu mente seguirá cayendo en el Abismo Sin Fondo de la confusión. Sigue reflexionando hasta que lo veas claro, ayúdate con papel y lápiz, pídele a alguien que te lo explique... o seguirás cayendo eternamente.

Al leer este título (es decir, al abrir la puerta de la izquierda), tal vez hayas pensado en los famosos jardines colgantes de Babilonia. Pero lo que te encuentras tras la puerta es algo mucho más insólito: un jardín invertido. Estás en una sala cuadrada de las mismas dimensiones que la anterior, en la que las plantas cuelgan del techo y la luz sale de unos puntos brillantes que hay en el negro suelo, que parece un cielo estrellado.

Entre las numerosas flores de la sala-invernadero destaca, colgando del centro del techo como una gran lámpara, un magnífico rosal cuajado de rosas blancas.

En la pared de enfrente hay una puerta. Se abre y entra un enano con una escalera.

En la pared de la derecha hay otra puerta. Se abre y entra un enano con una brocha y un bote de pintura roja.

El primer enano planta la escalera debajo del rosal y la sujeta con ambas manos. El segundo enano se sube a lo alto de la escalera y empieza a pintar de rojo las rosas blancas.

—¡Cuidado, que me salpicas! —grita el enano que está sujetando la escalera.

—¿Qué más te da, si tu gorro también es rojo? —ríe el enano que está pintando.

—Sí, pero mi barba es blanca, como las rosas, y no quiero cambiarla de color —protesta el enano de abajo.

La escena te resulta familiar. ¿En qué libro llega una niña a un extraño jardín y ve a unos personajes pintando de rojo unas rosas blancas? ¿Es en *El mago de Oz* o en *Alicia en el País de las Maravillas*?

Si crees que es en *El mago de Oz*, abre la puerta de enfrente, que da a [El León Cobarde](#).

Si crees que es en *Alicia en el País de las Maravillas*, abre la puerta de la derecha, que da a [El Sombrero Loco](#).

La puerta de enfrente da al desierto. O eso parece a primera vista. Cuando tus ojos, que vienen de la penumbra del invernadero, se acostumbran a la intensa luz, te das cuenta de que es una sala cuadrada como las anteriores, con las paredes pintadas de azul celeste y el suelo cubierto de arena. Tumbado en el suelo dormita un imponente león.

El felino se levanta de un salto. Pero no temas: en primer lugar, solo estás aquí mentalmente, por lo que no puede hacerte ningún daño. Y aunque pudiera, no se atrevería: es el León Cobarde de *El mago de Oz*, y es él quien está asustado. No puede verte, ni oírte, ni olerte, pero percibe tu presencia mental.

—¡Vete, fantasma! —gime el león echándose a temblar—. ¡No me hagas daño!

¿Por qué no huye? Porque tú estás delante de la puerta que acabas de abrir, y no hay otra salida.

Pero, si no hay otra salida, no puedes seguir tu recorrido hacia el tesoro. ¿No te habrás equivocado de puerta?

Al cruzar la puerta de la derecha, entras en un cuarto tan oscuro que no ves las paredes ni el techo. Y tampoco el suelo, pero al menos lo sientes al pisarlo. Aunque sería mejor que no lo sintieras, pues está pegajoso. Muy pegajoso. Tan pegajoso que tus pies se pegan a él, valga la redundancia. Mentalmente, claro. Porque has pensado con los pies.

Tal vez hayas estado ya aquí. Es el cuarto oscuro contiguo a la sala de suelo de mármol donde te ha recibido la cabeza flotante.

Mientras despegas los pies del pegajoso suelo, piensa con calma hacia dónde tienes que ir. Reconstruye mentalmente (o con ayuda de papel y lápiz) el camino recorrido hasta aquí, y ten en cuenta que has entrado en el palacio por el sur.

Abres la puerta de la derecha y entras en un gran salón-comedor cuadrado de unos diez metros de lado. En el centro de cada pared hay una puerta, las cuatro iguales (una de ellas es la puerta por la que acabas de entrar, evidentemente). En el centro del salón hay una larga mesa con varias bandejas llenas de galletas, tarros de mermelada, una tetera... Sentado a la mesa, un estrafalario personaje que, si has leído *Alicia en el País de las Maravillas* (y si no lo has leído, debes hacerlo cuanto antes: es absolutamente necesario leer ese libro), te resultará familiar: el Sombrerero Loco. Si haces un esfuerzo, verás con los ojos de la mente su enorme sombrero de fieltro con un cartelito en el que pone *In this style 10/6*.

El Sombrerero permanece totalmente inmóvil, y al acercarte un poco comprendes por qué: está profundamente dormido.

Estás dando la espalda a la puerta por la que has entrado. Por la de enfrente llega un enano de rojo gorro puntiagudo, y otro por la de la izquierda.

—El Sombrerero se ha dormido —dice uno de ellos.

—¿Lo pintamos de rojo? —propone el otro.

—Sería divertido —responde el primero—, pero va a despertarse de un momento a otro. Ha venido el fantasma —añade señalando hacia ti.

Y, efectivamente, el Sombrerero se despierta con un largo y ruidoso bostezo. Mira a su alrededor desconcertado, pero no ve a nadie, pues los dos enanos se han escondido debajo de la mesa. Se frota los ojos y los dirige hacia ti.

—No puedo verte, pero sé que estás ahí —dice con voz pastosa, seguramente porque acaba de comer pastas con el té—. Tienes que ayudarnos —añade tras una pausa—. Estamos librando una batalla en el Palacio de las Cien Puertas. Cinco contra tres. Yo estoy en el grupo de cinco, pero

el otro bando es más fuerte, aunque solo sean tres. Los ocho contendientes estamos dormidos. Solo está operativo uno de los ocho: una vez uno de un bando, la vez siguiente uno del otro bando, y así hasta el final de la batalla. Ahora debería estar operativa Alicia, pero debe de haberse quedado dormida. Doblemente dormida, quiero decir: no solo está dormida para poder soñar con nosotros, pues como sabes el País de las Maravillas es un sueño de Alicia, sino que está soñando que duerme, y debería estar despierta dentro de su sueño, pues le toca actuar, y si no lo hace... Tienes que encontrar a Alicia y despertarla; pero no del todo, porque si no dejará de soñar y desapareceremos todos: tienes que despertar a la Alicia soñada por Alicia. Parece un lío, pero es muy fácil, porque como tú eres un fantasma y solo estás aquí mentalmente, no puedes despertar a la Alicia del Mundo Tangible, sino solo a la que está aquí, es decir, a la Alicia soñada y no a la Alicia soñante... Me estoy haciendo un lío, pero en realidad es muy fácil: ve hacia el ala norte del Palacio, busca a Alicia y despiértala... Ya sé que estás aquí para buscar el tesoro, pero despertar a Alicia (a la Alicia soñada) es la mejor forma de encontrarlo, ya verás...

El Sombrerero se quita el gran sombrero de fieltro y bajo él aparece una corona de oro blanco.

—Además, te lo ordeno —añade—, que para eso soy el rey.

Dicho lo cual vuelve a quedarse profundamente dormido.

Tienes que ir hacia el norte. Teniendo en cuenta que has entrado en el Palacio por la fachada que da al sur, ¿por qué puerta has de salir?

Si eliges la puerta de la derecha, ve a [El cuarto oscuro](#).

Si eliges la puerta de la izquierda, ve a [La carbonera](#).

Si eliges la puerta de enfrente, ve a [Los libros-puerta](#).

Al cruzar la puerta de enfrente, entras en un cuarto tan oscuro que no ves las paredes ni el techo. Y tampoco el suelo, pero al menos lo sientes al pisarlo. Aunque sería mejor que no lo sintieras, pues está pegajoso. Muy pegajoso. Tan pegajoso que tus pies se pegan a él, valga la redundancia. Mentalmente, claro. Porque has pensado con los pies.

Si has elegido la puerta de enfrente, que dice: «Yo no llevo hacia el tesoro», es porque crees que miente y que, por tanto, sí que lleva hacia el tesoro. Pero, de ser así, la otra puerta diría la verdad, puesto que afirma que una de las puertas lleva hacia el tesoro. Y ello no es posible, puesto que sabemos que ambas dicen la verdad o ambas mienten: no puede mentir una y la otra decir la verdad.

Y como acabamos de ver que no pueden mentir ambas (pues si lo que dice la de enfrente fuera falso, lo que dice la de la derecha sería cierto), las dos tienen que decir la verdad. Por lo tanto, la puerta de enfrente no lleva hacia el tesoro. Y como ambas puertas dicen la verdad, una de ellas lleva hacia el tesoro; y puesto que no es la de enfrente, tiene que ser la de la derecha.

Hasta que no lo veas claro, seguirás en el cuarto oscuro, pegado a su pegajoso (valga la redundancia) suelo. Deja de pensar con los pies para poder despegarlos y seguir tu recorrido por el Palacio de las Cien Puertas.

Al cruzar la puerta de la izquierda, entras en una compacta oscuridad. Tan compacta que se te cae encima: una avalancha de negro carbón te cubre hasta las orejas. A tus espaldas oyes las vocecillas estridentes de los dos enanos de rojo gorro.

—Vaya sentido de la orientación —dice uno de ellos.

—Y vaya cabezota —añade el otro—. No necesitas tener sentido de la orientación, fantasma: es suficiente con que reconstruyas el camino que has recorrido para llegar hasta aquí.

—Y no olvides que has entrado por el sur —te recuerda el primero.

De modo que vuelve atrás, límpiate la carbonilla e inténtalo otra vez.

Abres la puerta de enfrente y entras en una sombría biblioteca. Las cuatro paredes de la sala cuadrada, de unos diez metros de lado, están cubiertas hasta el techo de estanterías llenas de libros.

En el centro de la sala hay una mesa de lectura. Un enano de revuelto cabello e hirsuta barba roja lee un grueso libro a la luz de un candil.

Al entrar tú, levanta la vista del libro y pregunta:

—¿Quién anda ahí?

Los dos enanos de puntiagudo gorro irrumpen en la biblioteca.

—Es un fantasma —dice uno.

—Una visita del Mundo Tangible —añade el otro.

—¿Dos por dos? —pregunta el enano pelirrojo.

—Cuatro —contestan a coro los otros dos.

—Así que es verdad... Sí, ya percibo tu presencia —dice el bibliotecario mirando en tu dirección—. Te habrá sorprendido que les haya preguntado a mis congéneres cuántas son dos por dos, pero es que son raimundillos y quería averiguar si estaban mintiendo. Tal vez no sepas quiénes son y cómo son los raimundillos...

Los aludidos interrumpen al enano pelirrojo canturreando apresuradamente:

*Los raimundillos
o son tan pillos
que siempre mienten
o no consienten
que en todo el año
un solo engaño
manche sus labios,
pues son muy sabios...*