

Elecciones.

Al final, todo se reduce a eso. El guión de nuestra vida se va escribiendo cuando, al llegar a determinados puntos de inflexión, elegimos tomar un camino u otro, condicionando para siempre nuestro propio rumbo, y sin la posibilidad de saber, jamás, qué habría ocurrido de haber tomado otra elección.

No elegiste convertirte en un acólito de la Inquisición, pero cuando se te brindó la oportunidad, sí pudiste elegir entre continuar siendo un simple soldado, uno más de entre los cientos de miles que se dejan la vida luchando por el Emperador, o entrar al servicio del Inquisidor Theodoros, del Ordo Malleus.

Tampoco elegiste enamorarte de Sybilla, tu compañera acólita. Y aunque las ordenanzas internas estaban muy claras, elegiste dar un paso hacia esa relación prohibida. Y ella eligió darlo también.

Y cuando ella murió, asesinada por uno de esos cultistas, justo cuando estabais a punto de lograr completar vuestra investigación, tomaste una nueva elección: conservarías su cadáver y no te rendirías, pues sabes que hay cosas inexplicables en este universo, has visto milagros, acontecimientos fuera de toda explicación racional posible. Has visto a gente volver de entre los muertos, aunque no sean más que sombras o caricaturas grotescas de lo que una vez fueron. De alguna forma, en tu interior, sabes que estás en el lugar adecuado para encontrar una forma de hacerla renacer, y has elegido no rendirte hasta encontrarla.

Pero ahora te enfrentas a la mayor decisión de tu vida.

Frente a ti está Iripza, el sacerdote de Tzeentch también conocido como Dibujante del Destino. Tiene un curioso poder premonitorio: es capaz de dibujar lo que va a ocurrir, aunque no tienes claro si puede adivinar el futuro o si, por el contrario, es capaz de hacer que aquello que dibuja termine por cumplirse.

Sea como sea, por fin has dado con él. Han sido años de investigación, y no pocos sacrificios, pero al fin tienes al responsable de la muerte de Sybilla delante de ti. Le encañonas con tu arma, sólo tienes que apretar el gatillo, y la pesadilla habrá terminado.

Pero algo va mal. Lo presientes. Iripza está demasiado tranquilo. Con una burlona sonrisa, abre lentamente un cuaderno y te muestra uno de sus dibujos. Te ves a ti mismo, arrodillado delante de él. Te invade la confusión, ¿qué significa eso? Entonces te muestra un segundo dibujo, y casi te desmayas de la impresión cuando ves en él a Sybilla, que vuelve a vivir.

Debes elegir: ¿disparas tu arma, o intentas averiguar más acerca de los dibujos?

*< Si eliges disparar, continúa en la página 2. Si eliges saber más de los extraños dibujos de Iripza, vete a la página 3. >*

Sabes que no es más que un engaño, una astuta treta que Iripza ha diseñado para hacerte dudar. Pero tu fe es fuerte y tu decisión también lo es. Hoy cumplirás con tu deber y también vengarás a Sybilla, mientras sigues buscando la forma de resucitarla.

Con una súplica dirigida al Emperador en los labios aprietas el gatillo. Pero no se dispara ningún proyectil. En su lugar, un polvo rosáceo sale de la boquilla. Una vez más, los poderes del Dibujante del Destino han hecho de las suyas. La risa de Iripza, que no se ha movido de su sitio, penetra en tu mente como dardos afilados.

No importa, no es la primera vez que ves en acción a los poderes ruinosos, y por suerte has sido entrenado para enfrentarte a este tipo de situaciones. Desenvainas tu espada de energía y te dispones a lanzarte a por tu enemigo.

— ¡Detente, acólito! — grita Iripza, con un tono cargado de autoridad — Y escucha lo que tengo que decirte. Luego, si lo consideras tu deber, puedes intentar matarme. Aunque ya has visto en mi dibujo que eso no va a ocurrir.

Te detienes en tu sitio. Puede que sus venenosas palabras te estén hechizando, o tal vez en alguna parte dentro de ti quieres oír realmente lo que tiene que decirte. Lo cierto es que las dudas te aplastan como si pesasen toneladas.

— No me has encontrado por casualidad. Si estás aquí, ahora, delante de mí, es sólo porque yo lo he permitido. Necesito tu ayuda. Existe un artefacto, un poderoso artilugio bendecido por el que Cambia las Cosas, el Amo de Fortunas, el Gran Conspirador, el Arquitecto del Destino, el Todopoderoso Tzeentch.

Sus palabras blasfemas te taladran el cerebro, dejando un sobrenatural eco en tu cabeza a medida que las escuchas. Pero, por alguna razón, quieres... deseas escuchar el resto. Entonces te muestra un tercer dibujo, en el que ves tu mano, ensangrentada, sosteniendo un extraño artefacto.

— Se trata del Ojo del Tiempo Sempiterno, y recibe ese nombre porque al portador le permite retroceder en el tiempo. Hace mucho que la Inquisición se hizo con él, y lo tenéis custodiado en la Cámara de Seguridad del Ordo Malleus, que está... vaya, casualmente, a escasa distancia de donde estamos.

La sonrisa burlona de Iripza subraya su seguridad. ¿Cómo demonios sabe todo eso? Aunque has sido entrenado para distinguir este tipo de engaños, empiezas a darle veracidad a sus palabras.

— Tráemelo. Tráeme el Ojo del Tiempo Sempiterno, y yo te enseñaré a utilizarlo para recuperar a tu querida Sybilla. Pero antes, deberás arrodillarte ante mí y recibir la bendición de Tzeentch, en señal de lealtad.

*< Si eliges postrarte en señal de lealtad, continúa en la página 4. Si no, vete a la página 6 >*

Bajas el arma, lo justo como para que Iripza sepa que ha captado tu atención, pero teniendo claro que a la menor duda le pegarás un tiro.

— Bien, al final, todo sale según el plan del Gran Cospirador.

Levantas tu arma de nuevo, pero el sacerdote de Tzeentch no parece inmutarse y continúa hablando.

— Quieres volver a ver a Sybilla con vida, ¿no es cierto? Tranquilo, todo es posible para el Arquitecto del Destino. Yo haré realidad tus deseos, cuando realices un pequeño trabajo para mí.

Lentamente, pasa la página de su cuaderno y te enseña un tercer dibujo. Se trata de tu propia mano, está ensangrentada y sosteniendo un artefacto, con la forma de un ojo y una especie de rueda a su alrededor.

— Éste es el Ojo del Tiempo Sempiterno. Es un don para todos nosotros. Le permite al portador retroceder en el tiempo. Ve y tráemelo, y yo te enseñaré a utilizarlo. Con él podrás salvar la vida de tu amada.

— ¿Por qué me necesitas a mí? ¿Dónde está ese artefacto herético?

— Ése es el tema, joven acólito. Está en poder de la Inquisición, de tu... Ordo Malleus. De hecho, está en la Cámara de Seguridad que tenéis aquí mismo, en esta subcolmena — Iripza sonrío maliciosamente y añade — ¿Por qué crees que he permitido que me encuentres justo aquí, precisamente ahora?

La duda te corroe. ¿Está jugando contigo? ¿Se trata de un nuevo engaño, tan propio de los servidores de Tzeentch? Tienes claro cuál es tu deber, pero si lo que dice es cierto, por fin puedes tener una forma, tal vez la única, de hacer que Sybilla vuelva a vivir. Y quizás, cambiando los acontecimientos del pasado, el presente sea distinto. Juntos, Sybilla y tú, daréis caza a Iripza de nuevo, y acabaréis con su culto herético.

Pero Iripza parece adivinar tus pensamientos, y emite una leve risa antes de continuar hablando.

— No, amigo mío, creo que no lo has entendido. ¿Acaso no has visto mi primer dibujo? Utilizar un poder tan grande conlleva un precio, y no es otro que la lealtad al que Cambia las Cosas. Si quieres recuperar a tu querida Sybilla tendrás que arrodillarte ante mí, y recibir la bendición de Tzeentch.

Tzeentch... Tzeentch... La impía palabra resuena en tu cabeza con un eco maligno. Aprietas los dientes mientras luchas contra tus propias convicciones. Porque la realidad es que estás dudando. La oferta de Iripza parece real. ¿Y si ya ha usado sus poderes y no hay elección posible, de tal forma que ese dibujo se va a hacer realidad de una forma u otra? ¿Acaso puedes elegir, está en tu mano determinar lo que va a pasar?

*< Si eliges salvar a Sybilla y rendirte a los poderes ruinosos, continúa en la página 4. De lo contrario, vete a la página 6. >*

No puedes creerte lo que estás a punto de hacer. Toda tu fe, toda tu lealtad al Emperador, acaban de hacerse migajas. Puede que tu amor por Sybilla sea más fuerte que ellas, o puede que estés siendo manipulado por las sibilinas palabras del Dibujante del Destino.

Pero la realidad es que guardas tu arma y te arrodillas ante él. No parece sorprendido por tu reacción. ¿Por qué debería estarlo? Su dibujo acaba de hacerse realidad. Y tú, de pronto, te sientes agradecido, aliviado porque eso te refuerza a pensar que el segundo dibujo también puede cumplirse.

El sacerdote susurra unas palabras alzando su mano. De ella cuelga su medallón: el símbolo de Tzeentch, que brilla con colores cambiantes bajo la luz mortecina. Aún no estás seguro de lo que estás haciendo, pero no eres capaz de moverte ni de reaccionar. Antes de que te des cuenta, el sacerdote te lo cuelga del cuello.

Sientes erizarse tu cabello cuando los poderes disformes, sutiles pero eficaces, penetran en ti. Una neblina oscura atenaza tus pensamientos, haciéndolos esclavos para el resto de tu vida, y sientes cómo tu alma se ve moldeada, torturada y, al mismo tiempo, masajeadada en una reconfortante agonía.

Y de pronto lo ves todo más claro. ¡Qué engañado has estado, sirviendo al Falso Emperador!

Pero ya no más. Estás dispuesto a cumplir con tu deber para con tu nuevo Señor... y con Sybilla. Y es que sientes que tu amor por ella es, si cabe, mucho más fuerte que nunca.

— Este símbolo sagrado te ayudará a cumplir tu cometido. Ve, pues, y cumple con la voluntad de Tzeentch.

Te levantas, obediente. La sensación es como la de estar viviendo un sueño estando despierto. Nada está bajo tu control, pero nunca te has sentido tan libre.

Sales de la estancia y te diriges al cuartel del Inquisidor Theodoros.

Mientras caminas por las calles de la subcolmena te das cuenta de que empiezas a ver las cosas con mucha más nitidez. Todo cambia de forma y de color, nada permanece estable, y al mismo tiempo, todo está mucho más claro ahora.

Cuando llegas, Theodoros te está esperando, y ves que te recibe con cara de satisfacción, que muda de repente (cambia, como todo, pues ahora te das cuenta de que todo es un cambio perpetuo) cuando ve el medallón colgando de tu cuello.

— ¡Insensato! ¿Qué has hecho?

Rápidamente desenfunda su arma y te dispara, pero el colgante te protege. Enardecido por los nuevos poderes que estás descubriendo, desenvainas tu espada de energía y te

lanzas a luchar contra tu jefe y maestro. En otras circunstancias jamás podrías derrotarle, pero sientes todo el poder de Tzeentch correr por tus venas.

Para tu sorpresa, Theodoros no desenfunda su arma psíquica. El muy iluso parece querer utilizar sus poderes contra ti, un error que está a punto de acabar con su vida. Con un placer indescriptible, inédito para ti, clavas el arma hasta la empuñadura en su vientre.

Ha sido sencillo. Demasiado sencillo... Entonces te das cuenta de que Theodoros está musitando unas palabras, con una mano extendida hacia ti, y el medallón de Tzeentch en la otra. Un humo infecto sale de su mano, con olor a piel quemada, pero Theodoros no lo suelta.

Y de pronto, se obra el milagro: Theodoros consigue liberar tu mente del hechizo de Iripza justo antes de exhalar su último aliento.

Aturdido, a medida que tu mente vuelve a recuperar el control descubres con horror lo que has hecho. Intentas justificarte diciéndote a ti mismo que no tenías elección, que has actuado controlado por los poderes ruinosos, que tu destino fue manipulado por el sacerdote y sus extrañas habilidades. Te llevas las manos a la cabeza, con la sensación de que estás a punto de volverte loco, que ya no sabes lo que es real y lo que no.

Lo único real es que has elegido, has tomado un camino con el objetivo de devolver a Sybilla a la vida, y al menos eso sí puedes hacerlo todavía.

La Cámara está delante de ti, y sabes bien, que Theodoros nunca se separaba de la llave que abre su puerta. Lo único que puedes hacer es seguir adelante, intentar sacar algo bueno de todo esto, y mantener el artefacto a salvo de Iripza.

*< Vete a la página 8 >*

Cierras los ojos con fuerza, intentando liberarte del hechizo que, estás seguro, están intentando utilizar contra ti. Recitas un salmo, uno de esos a los que tantas y tantas veces te has aferrado para recordar quién eres y a quién sirves.

Y el Dios Emperador responde, pues de pronto lo ves todo más claro.

No te cuesta matar a Iripza, ni siquiera se defiende. Tampoco muestra gesto de sorpresa, ¿tal vez había adivinado lo que pasaría? Sea como sea, por fin has cumplido con tu deber. La secta del culto a Tzeentch por fin ha sido desarticulada, y su líder yace muerto ante ti.

Y lo que es más importante: por fin has encontrado una forma de devolverle la vida a Sybilla. ¿Qué hay de malo en utilizar un artefacto disforme para tal fin? ¿Acaso no hay sectores dentro del Ordo Malleus que utilizan las armas del enemigo para combatirlo?

Arrancas un medallón del cadáver de Iripza como prueba de que le has matado. Luego mandaréis a alguien a deshacerse del cuerpo y eliminar todo rastro de herejía. Pero ahora tienes la urgencia, la necesidad de acudir a la Cámara del Ordo Malleus donde tenéis custodiado el Ojo del Tiempo Sempiterno. Es raro que el Inquisidor Theodoros no te lo haya mencionado nunca. ¿Por qué querría guardar en secreto un artefacto tan útil y poderoso?

Cuando llegas, el mismo Theodoros te está esperando, y te da la bienvenida. Le enseñas el herético medallón, una representación de la sinuosa serpiente del cambio, con colores que parecen cambiar a medida que los observas. Rápidamente lo introducís en una urna de seguridad, antes de que vuestra alma se corrompa. Y Theodoros te felicita por tu éxito.

— Enhorabuena, me consta que has tenido que hacer grandes sacrificios, pero finalmente has conseguido cumplir con tu deber. Cuentas con mi agradecimiento y mi respeto. Recibirás una justa recompensa, yo mismo elevaré la petición para que seas ascendido a Inquisidor.

Esas palabras son lo que llevas años soñando. Y sin embargo, ahora te resultan vacías, estériles. Pues tú sólo deseas una cosa.

— Gracias, maestro. Hablando de recompensas, me gustaría hacer una petición.  
— Cuéntamela, y si está en mi mano, dalo por hecho.  
— Quiero utilizar el Ojo del Tiempo Sempiterno.

El rostro de Theodoros muta (todo muta, todo cambia, piensas... aunque no tienes claro por qué te ha venido ese pensamiento de repente). Así que es cierto, el Ordo Malleus custodia esa reliquia en la Cámara. Un secreto sólo al alcance de los Inquisidores.

— Eso no es posible. ¡Es herejía! ¿Cómo has averiguado su existencia?  
— ¿Por qué no es posible? ¿Acaso no custodiamos varias armas, artefactos o hechizos, que han sido malditos por los poderes ruinosos? ¿No disponemos de

armas demonio para luchar contra los propios demonios? ¿No utilizamos la propia Disformidad para combatirlos?

Theodoros se levanta, muy despacio. Inconscientemente, te das cuenta de que se toca el bolsillo. Ahí es donde guarda la llave de la Cámara, se la has visto usar en más de una ocasión para entrar en ella, aunque tú nunca has podido hacerlo.

Se acerca hacia ti y te coloca la mano en el hombro.

— Escúchame. Escúchame bien. No sé qué clase de hechizo te han...

No le dejas acabar. Disparas tu arma antes de que lo haga él. Le conoces perfectamente, al fin y al cabo es quien te lo ha enseñado todo. Sabes que, si tiene la más mínima duda de una posible traición, Theodoros es capaz de acabar con cualquiera, sea acólito o no. Tus sospechas se ven confirmadas cuando cae el suelo y descubres un pequeño estilete en su otra mano.

¿Qué es lo que has hecho? En realidad no has tenido elección. Era él o tú. No, aún más importante. Era él... o Sybilla.

*< Ve a la página 8 >*

Rápidamente le quitas la llave al cadáver y penetras en la Cámara. No te cuesta encontrar el impío artefacto, es como si ya supieses dónde estaba, aunque no lo hayas visto nunca. ¿O tal vez sí que lo has visto?

No importa. Sólo importa que lo tienes ahí, justo delante de ti. Está custodiado dentro de un estuche de seguridad, pero conoces la forma de abrirlo.

Abres el estuche y contemplas el Ojo del Tiempo Sempiterno, y percibes que está rebosante de poder. De pronto, un escalofrío te recorre el cuerpo, pues acaba de cumplirse lo que viste en el tercer dibujo: tu mano, manchada con la sangre de Theodoros, sosteniendo el herético artefacto. La risa de Iripza resuena en tu cabeza de nuevo, mientras vuelves a oír una sutil voz que te susurra: Tzeentch... Tzeentch...

Hay algo más dentro del estuche. Un papel, doblado, justo debajo del Ojo. Lo sacas, con mano temblorosa. Es un dibujo, que muestra a Sybilla y a Theodoros, ambos muertos. Y te muestra a ti, angustiado, completamente derrotado, de rodillas en el suelo, desesperado al darte cuenta de que has caído en la trampa de Iripza. Que has traicionado todo aquello en lo que creías y por lo que luchabas. Que todo ha sido en vano, pues Sybilla no volverá a vivir jamás.

Y lloras, desconsolado. Ojalá pudieses deshacer lo que has hecho. Ojalá tuvieses una forma de volver atrás en el tiempo y tomar otras elecciones.

Un momento, ¡la tienes! Tienes en tus manos uno de los artefactos más poderosos de la galaxia. No estás seguro de cómo funciona, pero de alguna forma sabes que no puede ser muy difícil.

Pero una vez más debes elegir, ¿utilizarás el Ojo del Tiempo Sempiterno, o prefieres no hacerlo?

*< Si eliges utilizar el dispositivo para volver atrás en el tiempo y reconsiderar tus elecciones, sigue leyendo. En caso contrario, vete a la página 9. >*

Giras la rueda hacia la izquierda, con bastante seguridad, como si ya hubieses hecho esto antes. Y dejándote llevar por la intuición, sabes exactamente dónde debes parar.

De pronto, la realidad muta y se contorsiona. Espacio y tiempo se retuercen a tu alrededor. Tu propia mente se desdobra intentando no perderse en los vericuetos de la disformidad. Y cuando termina todo, resuena dentro de ti un eco lejano, casi imperceptible, pero que susurra claramente un nombre impío: Tzeentch...

*< Vuelve a la página 1. >*



No hay elección posible. Nunca la ha habido. Ahora lo sabes.

No eres más que un juguete de los dioses, de todos los dioses. En esta guerra eterna, hacen lo que les viene en gana con los simples mortales, buscando su propio beneficio.

Hagas lo que hagas, seguirás siendo un esclavo de su voluntad, destinado a luchar y a sufrir. Ninguna gloria te espera. Ninguna felicidad al final del camino. Sybilla permanecerá muerta por siempre, así como el Inquisidor Theodoros.

Con absoluta impotencia, contemplas una vez más el artefacto. Tanto poder en tus manos, ¿y para qué? No puedes evitar nada, no puedes elegir nada.

O tal vez... tal vez sí que puedes realizar una elección, después de todo. Hay algo que puedes hacer que pondrá fin a este malévolos plan, y ningún dios puede impedirte.

Sacas tu pistola y te metes el cañón en la boca. Cierras los ojos.

Y eliges.