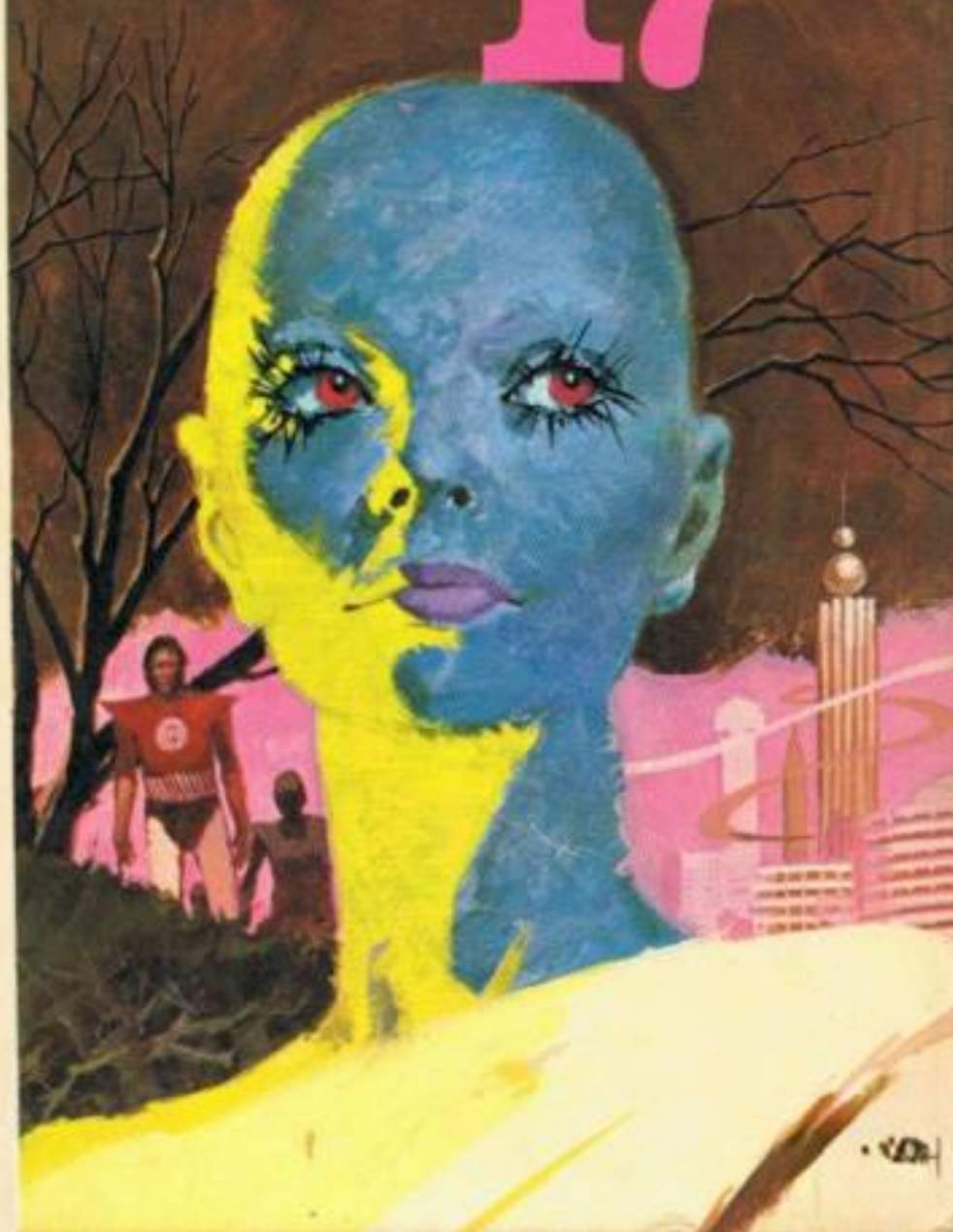


CIENCIA FICCION

17



Estas antologías son una selección de los relatos publicados en la revista estadounidense *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, considerada la más importante del mundo en los géneros de anticipación y fantasía científica.

Contenido

Presentación: *La violencia en la SF*, Carlo Frabetti.

Poco antes del fin (Not Long Before the End), Larry Niven, 1969.

El día que murió el viento (The Day the Wind Died), Peter Tate, 1969.

Cumplimiento fatal (The Fatal Fulfillment), Poul Anderson, 1970.

Fun-Nee (Fun-Nee), Miriam Allen de Ford, 1970.

Santa Claus contra SPIDER. (Santa Claus vs. S.P.I.D.E.R.), Harlan Ellison, 1968.

PRESENTACIÓN

La violencia en la SF

Huelga señalar que el tema de la violencia es una constante de casi toda la producción artística y cultural de nuestra época. No podía ser de otra forma, en un contexto social violento a todos los niveles; y la SF^[1], manifestación cultural característica de nuestra era tecnológica, no podría ser una excepción.

Hay, al menos, dos formas claramente diferenciadas de enfocar el tema de la violencia en la SF. Por una parte, tenemos la SF aventurosa, de acción, que normalmente (aunque no siempre) es la más superficial y se parece en muchos aspectos a otros géneros de aventuras; en ella, la violencia adopta su forma más directa y explícita: enfrentamiento entre individuos o grupos rivales. Las consabidas batallitas de los humanos contra los invasores extraterrestres constituyen el ejemplo más típico.

Pero en la SF la violencia no adopta necesariamente la forma de rayos desintegradores o batallas espaciales. La vertiente más especulativa del género prefiere centrarse en otro tipo de agresión, como, por ejemplo, la que el individuo sufre por parte de determinadas instituciones.

En Cumplimiento fatal asistimos a las vivencias de un hombre acosado sin tregua y de formas diversas por un contexto cambiante, y en El día que murió el viento nos encontramos con una típica situación kafkiana en la que un

pacífico ciudadano se ve, de pronto, misteriosamente inculgado.

Pero también las formas más convencionales de violencia, típicas de la narrativa aventurosa, pueden ser retomadas por la SF con una intención crítica o paródica. Es el caso de Santa Claus contra SPIDER, donde el mito de James Bond se funde irónicamente con el de Papá Noel, o de Poco antes del fin, donde el viejo tema del mago y el guerrero da pie a un desmitificador relato en el que la heroica figura del «hombre de la espada» es puesta en el lugar que le corresponde.

No falta tampoco, en la presente selección, el clásico tema del enfrentamiento de los terrestres con una raza de otro planeta. Aunque, por esta vez, los extraterrestres no son los «malos», y sólo usan sus poderes para salir al paso de determinados prejuicios.

Como la SF —la buena SF— en general, que también intenta salir al paso de los prejuicios de nuestra sociedad, una sociedad que dista mucho de estar a la altura de sus inmensos recursos tecnológicos.

CARLO FRABETTI

POCO ANTES DEL FIN

Larry Niven

Para captar toda la ironía de este delicioso relato hay que tener en cuenta que en Estados Unidos ha alcanzado gran aceptación un género paralelo a la SF denominado «Sword & Sorcery» (literalmente, «espada y brujería»), del que la serie «Conan» es uno de los más conocidos exponentes.

En Poco antes del fin asistimos al tradicional duelo entre esos eternos rivales de la literatura fantástica que son el mago y el guerrero u «hombre de la espada» (swordman), como acertadamente se le denomina en inglés. Sólo que en este caso se trata de un duelo de características muy peculiares...

Érase una vez un guerrero que combatió contra un brujo.

En aquella época tales batallas eran frecuentes. Existía una antipatía natural entre los guerreros y los brujos, como entre los gatos y los pájaros, como entre las ratas y los hombres. Usualmente perdía el guerrero, y el nivel de la inteligencia humana aumentaba una fracción. Otras veces ganaba, y la especie también mejoraba, ya que si un brujo no podía matar a un guerrero es porque era mal brujo.

Pero esta batalla fue distinta de las demás. Por una parte, la espada del guerrero estaba encantada. Por otra, el brujo conocía una verdad enorme y terrible.

Le llamaremos Brujo puesto que su nombre se olvidó y era imposible de pronunciar. Sus padres sí lo sabían. Y sabían lo que eran. Aquel que conoce el nombre de otra persona tiene poder sobre ella, pero ha de pronunciarlo para hacer uso de ese poder.

El Brujo descubrió esta terrible verdad en la madurez.

Por entonces había viajado mucho. No por elección propia sino, simplemente, porque era un poderoso mago que utilizaba sus facultades y necesitaba amigos.

Conocía encantamientos que hacían que la gente sintiese simpatía hacia un mago. El Brujo los había probado, pero no le gustaron sus efectos secundarios. De modo que, normalmente, utilizaba su poder para ayudar a cuantos le rodeaban, a fin de que le quisiesen sin coacción.

Descubrió que cuando llevaba de diez a quince años en un mismo sitio, utilizando sus poderes mágicos según le dictaba su capricho, tales poderes se debilitaban. Y si se marchaba del lugar, los recuperaba. Dos veces tuvo que trasladarse, y dos veces se instaló en una nueva tierra, aprendiendo nuevas costumbres y ganando nuevas amistades. El extraño fenómeno se repitió por tercera vez, y se dispuso a partir de aquel lugar. Pero algo le tenía preocupado.

¿Por qué han de agotarse tan injustamente los poderes de un hombre?

También le ocurría lo mismo a las naciones. A través de toda la historia, las tierras más ricas en magia se habían visto derrotadas por bárbaros que blandían espadas y mazas. Era una verdad muy triste en la que no le gustaba pensar, pero la curiosidad del Brujo era enorme.

De modo que siguió meditando en ello y se quedó donde estaba, con el fin de llevar a cabo ciertos experimentos.

El último consistió en una simple hechicería cinética cuyo fin era hacer girar un disco de metal en el aire.

Cuando lo hubo ejecutado, conoció una verdad que jamás podría olvidar.

Y se marchó.

En las décadas sucesivas efectuó un traslado, y otro, y otro más. El tiempo cambió su personalidad, aunque no su cuerpo, y su magia se tornó más segura, si bien menos espectacular. Había descubierto una verdad grande y terrible, y si la mantenía en secreto era por compasión. Su verdad deletreaba el fin de la civilización, aunque de nada serviría revelársela a nadie.

Y se dedicó a reflexionar. Unas cinco décadas más tarde (hacia el 12000 a. de C.), se le ocurrió pensar que todas las verdades tienen una finalidad en algún momento. Construyó otro disco y recitó sobre él ciertos encantamientos, de modo que (como un número de teléfono ya marcado, ex-

cepto una cifra), el disco estaría a punto si alguna vez lo necesitaba.

El nombre de la espada era Glirendree. Tenía varios cientos de años de existencia y era muy famosa.

En cuanto al guerrero, su nombre no es ningún secreto. Se trataba de Belhap Sattlestone Wirldess ag Miracloat roo Cononson. Sus amigos —muy modernos— lo llamaban Hap. Naturalmente, era un bárbaro. Un hombre civilizado habría mostrado más sentido común y se habría apoderado de Glirendree sin necesidad de apuñalar a una mujer que dormía. Así fue como Hap conquistó la espada. O viceversa.

El Brujo la reconoció mucho antes de verla. Estaba trabajando en la caverna que había excavado bajo una montaña, cuando resonó la alarma. Se le erizó el cabello, casi tintineando, en la nuca.

—Visitantes —murmuró.

—Yo no he oído nada —dijo Sharla, pero en su tono había cierta inquietud.

Sharla era una muchacha de la aldea que estaba viviendo con el Brujo. Aquel día, la joven convenció al mago para que le enseñase alguno de sus encantamientos más sencillos.

—¿No has sentido cómo se erizaba el pelo de tu nuca? Instalé de este modo la alarma. Déjame comprobar... —utilizó un sensor parecido a un aro de plata colocado en un reborde de piedra—. Tendremos conflictos. Sharla, debemos irnos de aquí.

—Pero... —Sharla agitó una mano, en señal de protesta, hacia la mesa donde estaba trabajando.

—Oh, eso... Podemos dejar la prueba a medio hacer. Este encantamiento no es peligroso.

Era un sortilegio contra los filtros de amor, un poco engañoso en su modo de obrar, pero seguro y eficaz. El Brujo señaló el cono de luz que brillaba a través del círculo del sensor:

—Este es peligroso. Un foco enormemente poderoso de fuerza maná sube por el lado oeste de la montaña. Tú bajarás por la parte este.

—¿No puedo ayudarte? Me has enseñado algo de magia...

El hechicero rió con nerviosismo.

—¿Contra esto? Se trata de Glirendree. Mira el tamaño de la imagen, su color, su forma. No. Sal de aquí ahora mismo; la montaña está libre por la pendiente oriental.

—Ven conmigo.

—No puedo. No con Glirendree suelta. No cuando la empuña un idiota. Hay ciertas obligaciones...

Salieron juntos de la cueva y se dirigieron hacia la mansión que ambos compartían. Sharla, aún protestando, se puso una túnica y descendió por la montaña. El Brujo eligió apresuradamente una carga de objetos diversos y salió fuera.

El intruso se hallaba a medio camino montaña arriba. Era un ser humano, alto y corpulento, y, aparentemente, llevaba algo largo y muy reluciente. Todavía se hallaba a un cuarto de hora de la cumbre. El Brujo instaló el aro de plata y miró a su través.

La espada era una llama de descarga de maná, una aguja de luz muy blanca, cegadora. Glirendree, sí, era ella. El Brujo conocía otro dispensador de maná, y sabía de algunos más, pero ninguno de ellos era portátil, y ninguno se parecía a una espada a simple vista.

Tendría que haber ordenado a Sharla que informase a la hermandad; ella sabía ejercer esa magia. Pero ahora ya era tarde.

El Brujo siguió mirando a través del sensor y se dio cuenta de que en el cono de luz no aparecía ningún límite

verde, lo que significaba que no existían encantamientos protectores. El guerrero no había intentado precaverse contra lo que llevaba consigo. Ciertamente el intruso no era mago, ni poseía inteligencia suficiente para recabar la ayuda de uno. ¿No sabía nada respecto a Glirendree?

Claro que esto no ayudaría al Brujo. El que llevaba a Glirendree era invulnerable a cualquier poder, excepto a la propia Glirendree... o al menos, eso era lo que se decía.

«Probaré esto», se dijo el Brujo.

Hurgó entre los objetos que había llevado y cogió algo de madera, con forma de ocarina. Le quitó el polvo, lo empuñó con fuerza y señaló montaña abajo. Pero vaciló.

El encantamiento de la lealtad era sencillo y seguro, pero producía efectos secundarios. Servía para rebajar la inteligencia de la víctima.

—Autodefensa —murmuró el Brujo, tocando en la pequeña flauta.

El guerrero no redujo el paso; Glirendree ni siquiera destelló; había absorbido el encantamiento con facilidad.

En muy pocos minutos el intruso se hallaría ante él. El Brujo se apresuró a formular un simple encantamiento de presagios. Así, al menos sabría quién vencería en el combate.

Ante él no se formó ninguna imagen. El paisaje ni siquiera osciló.

—Bien —murmuró el Brujo—. ¡Muy bien!

Rebuscó entre sus instrumentos de hechicería y encontró un disco de metal. Otro instante de búsqueda le permitió hallar un cuchillo de doble filo, profusamente grabado con inscripciones de un lenguaje desconocido. El cuchillo era muy agudo.

En lo alto de la montaña en la que vivía el Brujo había un manantial, y el riachuelo que de él se formaba pasaba junto a la casa del mago. El guerrero, una vez en la cumbre,

se apoyó en la espada y contempló la morada del Brujo desde la otra margen del arroyuelo. Respiraba pesadamente, ya que la subida había sido dura.

Poseía unos músculos poderosos y todo su cuerpo mostraba gran cantidad de cicatrices. Al Brujo le pareció extraño que un hombre tan joven hubiese tenido tiempo de recibir tantas heridas. Pero ninguna de ellas había deteriorado la menor función motriz. El Brujo le había visto ascender por la montaña; el guerrero se hallaba en plena forma física.

Sus pupilas eran muy azules y brillantes, y un centímetro demasiado juntos los ojos para el gusto del mago.

—Yo soy Hap —proclamó el recién llegado desde el otro lado del riachuelo—. ¿Dónde está ella?

—Te refieres a Sharla, claro. ¿Por qué te preocupa?

—He venido a liberarla de tu vergonzosa esclavitud, anciano. Demasiado tiempo la has tenido...

—¡Eh, eh, eh! Sharla es mi *mujer*.

—Demasiado tiempo la has utilizado para tus propósitos viles y malvados. Demasiado...

—¡Está conmigo por su propia voluntad, granuja!

—¿Esperas que me lo crea? Una mujer tan encantadora como Sharla, ¿puede amar a un brujo viejo y enclenque?

—¿Te parezco enclenque?

El Brujo no parecía viejo. Aparentaba la edad de Hap, unos veinte años, y su cuerpo y su musculatura eran iguales a los de aquél. No se había molestado en vestirse al salir de la cueva. En lugar de las cicatrices de Hap, su espalda revelaba un tatuaje rojo, verde y oro; un dibujo pentagrámico muy elaborado, casi hipnótico, en sus retorcidas circunvoluciones.

—Todos los del pueblo conocen tu edad —exclamó Hap—. Tienes doscientos años, si no más.

—Hap —replicó el Brujo—. Belhap no sé qué más roo Cononson. Ahora me acuerdo. Sharla me contó que la últi-

ma vez que bajó al pueblo intentaste raptarla. Entonces ya debí hacer algo.

—Mientes, viejo. Sharla se halla bajo un poderoso encantamiento. Todo el mundo conoce el poder de un encantamiento de lealtad.

—Yo no lo uso. No me gustan sus efectos secundarios. ¿Quién desea estar rodeado de amigos idiotas? —el Brujo señaló a Glirendree—. ¿Sabes qué es eso que llevas?

—Hap asintió ominosamente.

—Pues deberías haberlo pensado dos veces. Tal vez aún no sea tarde. Mira si puedes pasarla a tu mano izquierda.

—Ya lo probé, y no puedo —cortó el aire incansablemente con los treinta kilos de la espada—. He tenido que dormir con esta maldita espada asida a mi mano.

—Entonces, ya es tarde.

—Pero vale la pena —sonrió tristemente Hap—, ya que así podré matarte. Demasiado tiempo ha estado sujeta esa inocente mujer a un viejo malvado...

—Lo sé, lo sé —el Brujo cambió de lenguaje, de repente, hablando muy alto y de prisa. Estuvo hablando así durante un minuto, y luego volvió a expresarse en rinaldés—. ¿Sientes algún dolor?

—En absoluto —repuso Hap.

No se había movido. Estaba de pie, con su notable espada al costado; ésta relucía frente al mago desde la otra orilla del arroyo.

—¿No sientes ningún impulso de viajar? ¿Ningún ataque de remordimiento? ¿Ningún cambio de temperatura en el cuerpo? —Hap estaba sonriendo con bastante perversidad—. Eso me pareció —siguió el Brujo—. Bien, tenía que intentarlo.

Hubo un instante de luz cegadora.

Para cuando llegó a la proximidad de la montaña, el meteorito se había encogido hasta el tamaño de una pelota de béisbol. Debía haber concluido su viaje contra la nuca de Hap, y, en cambio, estalló una milésima de segundo an-

tes. Cuando la luz se hubo desvanecido, Hap estaba en el centro de un círculo de pequeños cráteres.

El guerrero estaba boquiabierto, pero en seguida cerró la boca y empezó a avanzar. La espada ronroneaba débilmente.

El Brujo se volvió de espaldas.

Hap se mordió los labios al ver la cobardía del anciano. Luego, dio tres saltos hacia atrás. De la espalda del Brujo acababa de surgir una sombra.

En un cráter lunar, con el sol brillando en su boca, la sombra del hombre, en el muro, habría sido como aquella: negra y bien delimitada. La sombra cayó al suelo y se enderezó, como una silueta humanoide que era menos una forma que una ventana vista desde la última negrura, más allá de la muerte del universo. Luego, brincó.

Glirendree pareció moverse por su propio impulso. Cortó al demonio una vez en toda su longitud y otra a través, en tanto éste parecía combatir contra un escudo invisible, tratando de alcanzar a Hap al tiempo que moría.

—Muy diestro —alabó Hap—. Un pentagrama en tu espalda y un demonio atrapado dentro.

—Fue hábil —reconoció el Brujo—, mas no dio resultado. Lo da el hecho de llevar a Glirendree, pero no es muy eficaz. Vuelvo a preguntártelo: ¿sabes lo que llevas?

—La espada más poderosa que jamás haya sido forjada —Hap levantó el arma en alto. Su brazo derecho era más musculoso que el izquierdo y varios centímetros más largo, como si Glirendree se lo hubiese desarrollado—. Una espada que me iguala a cualquier brujo o bruja, y sin la ayuda de ningún demonio. Tuve que matar a una mujer que me amaba para conseguirla, y pagué el precio gustosamente. Y cuando te haya dado el premio que mereces, Sharla vendrá conmigo...

—Te escupiré a la cara. ¿Quieres escucharme? Glirendree es un demonio. Si tuvieras una onza de sentido común, te cortarías el brazo por el codo.

Hap pareció impresionado.

—¿Quieres decir que hay un demonio aprisionado en el metal?

—Métete esto en la cabeza: *no hay metal*. Es un demonio, un demonio maniatado, un parásito. Te llevará a la muerte antes de un año, a menos que te cortes el brazo. Un brujo del norte lo aprisionó en su forma actual, y regaló la espada a uno de sus bastardos, un tal Jeery. Éste conquistó la mitad del continente antes de morir en el campo de batalla, de corrupción senil. Luego le fue entregada bajo custodia a la Bruja Arco Iris un año antes de que yo naciera, porque jamás hubo una mujer que tuviese menos utilidad para las personas, especialmente para los hombres.

—Eso no es verdad.

—Probablemente fue culpa de Glirendree. Lo cierto es que la bruja volvió a adquirir fuerza en sus glándulas. Y debería haberse precavido contra eso.

—Un año —murmuró Hap—. Un año...

La espada se estremeció en su mano.

—Será un año glorioso —proclamó Hap, avanzando.

El Brujo cogió un disco de cobre.

—Cuatro —dijo, haciendo girar el disco en el aire.

Cuando Hap hubo cruzado el arroyo el disco era un borrón en movimiento. El Brujo lo mantenía entre sí mismo y Hap, y éste no se atrevía a tocarlo ya que el disco lo habría lacerado. Hap dio un rodeo en torno al obstáculo, pero el Brujo pasó al otro lado. En esa pausa cogió algo más: un cuchillo de plata, con muchas inscripciones.

—Sea lo que fuere —gritó Hap—, no puede herirme. Ninguna magia me afectará mientras empuñe a Glirendree.

—Muy cierto —reconoció el Brujo—. Además, el disco perderá su poder dentro de un minuto. Mientras tanto, conozco un secreto que me gustaría confiarte; un secreto que jamás comuniqué a ningún amigo.

Hap blandió a Glirendree por encima de su cabeza y, asiéndola con ambas manos, la hizo girar, abatiéndola so-