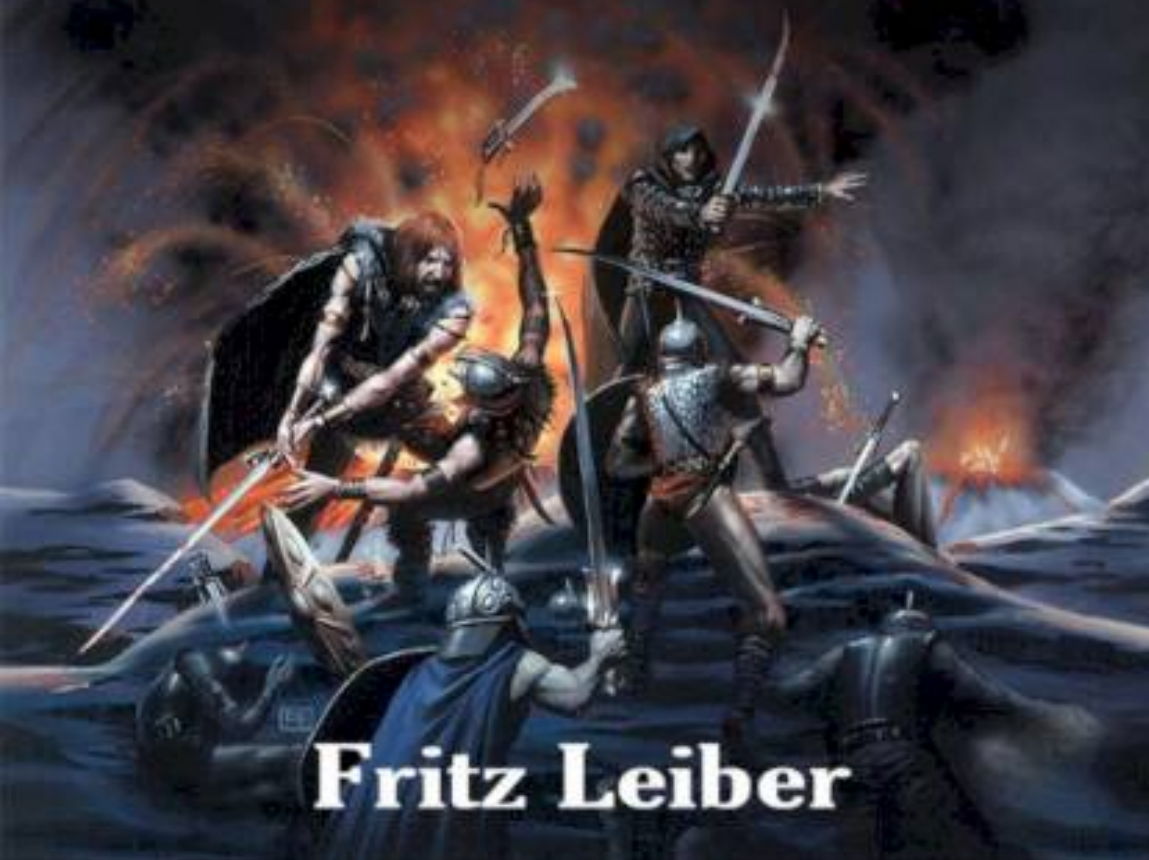


6

ESPADAS Y MAGIA HELADA

Fafhrd y el Ratonero Gris



Fritz Leiber

Nuestros héroes perseguían a dos hermosas muchachas y se encontraron embarcados en una búsqueda que les llevó a los más lejanos confines de Nehwon..., y al encuentro de todo tipo de dioses y guerreros. Khahkht, el nigromante con forma de araña, y mortíferas hordas de bárbaros saldrán al encuentro de los aventureros. Y, de fondo, la presencia impasible del Señor de las Sombras, que espera con paciencia su momento.

Espadas y magia helada es la sexta entrega de la saga de Fafhrd y el Ratonero Gris, el ciclo de historias que se ha consagrado como la obra cumbre de la fantasía heroica.

Contenido

La tristeza del verdugo (*The Sadness of the Executioner*)
[Relato Corto] **1973**

La bella y las bestias (*Beauty and the Beasts*) [Relato Corto] **1974**

Atrapados en el reino de las sombras (*Trapped in the Shadowland*) [Relato Corto] **1973**

El cebo (*The Bait*) [Relato Corto] **1973**

Bajo los pulgares de los dioses (*Under the Thumbs of the Gods*) [Relato Corto] **1975**

Atrapados en el mar de las estrellas (*Trapped in the Sea of Stars*) [Relato Corto] **1975**

La monstreme helada (*The Frost Monstreme*) [Relato] **1976**

La isla de la escarcha (*Rime Isle*) [Novela Corta] **1977**

Nota acerca del autor [Saga de Fafhrd y el Ratonero Gris] [Prólogo/Epílogo] **1985**

La tristeza del verdugo

Había un cielo siempre gris. Había un lugar siempre lejano. Había un ser siempre triste.

Sentada en los cojines oscuros del modesto trono, en el laberíntico palacio del Reino de las Sombras, la Muerte meneó su cabeza de pálidas mejillas, se dio unos golpecitos en las sienes opalescentes y frunció levemente los labios, cuyo color era el de las uvas violeta que conservan todavía el polvillo plateado. Su esbelta figura estaba enfundada en cota de malla y ceñida por un cinturón negro, tachonado con cráneos de plata casi igual de oscuros, del que colgaba, desnuda, su espada irresistible.

Era una muerte relativamente menor, tan sólo la Muerte del mundo de Nehwon, pero tenía sus problemas. En los próximos veinte latidos del corazón debía apagar los pabillos de doscientas vidas humanas, unas provistas de llama firme y brillante, otras chisporroteantes y al borde de la extinción. Y aunque los latidos de la Muerte resuenan como una campana de bronce en las profundidades subterráneas y cada uno contiene su pizca de eternidad, también acaban por pasar. Ya sólo le quedaban diecinueve y aún tenía que satisfacer a los Señores de la Necesidad, que estaban por encima de la Muerte.

«Veamos —pensó la Muerte, con una infinita frialdad en la que, no obstante, ardía un pequeño rescoldo—, ciento sesenta campesinos y salvajes, veinte nómadas, diez guerreros, dos mendigos, una puta, un mercader, un sacerdote,

un aristócrata, un artesano, un rey y dos héroes.» Eso haría que sus cuentas cuadrasen.

Al cabo de tres latidos del corazón había elegido a ciento noventa y seis víctimas y desatado sus maldiciones contra ellas, en general criaturas invisibles y venenosas que actuaban en el interior de sus cuerpos y que de repente se multiplicaban en horas invencibles, aquí un grueso y oscuro coágulo de sangre desprendido con suavidad para deslizarse por una vena y obturar un acceso vital, allí una pared arterial erosionada durante largo tiempo y finalmente perforada; a veces un barro resbaladizo que rezuma de súbito en el lugar donde un escalador va a apoyar el pie, en ocasiones una víbora a la que se le dice cuándo debe contorsionarse y atacar, o una araña con instrucciones de mantenerse al acecho.

La Muerte, siguiendo un código estricto que sólo ella conocía, había hecho un poco de trampa con el rey. Durante algún tiempo, en uno de los rincones más profundos y oscuros de su mente, había ideado el fin del actual Señor Supremo de Lankhmar, principal ciudad y reino del mundo de Nehwon. Este monarca era un erudito amable y bondadoso que sólo amaba realmente a sus diecisiete gatos, pero no deseaba ningún daño a todos los demás seres de Nehwon, y que dificultaba sobremanera la tarea de la Muerte al perdonar a los delincuentes, reconciliar a los hermanos enemistados y las familias *enzarzadas* en disputas, enviar gabarras o carretas de grano a regiones asoladas por la hambruna, rescatar a pequeños animales extraviados, alimentar palomas, impulsar el estudio de la medicina y los saberes relacionados con ella y, sobre todo, rodearse siempre, como el fino rocío de una fuente en un día tórrido, de una atmósfera de serenidad dulce y prudente que mantenía las espadas envainadas, los ceños sin fruncir y los dientes sin apretar. Pero ahora, en ese mismo instante, por una sutil y retorcida treta de la Muerte, las garras, afiladas como agujas, del gato favorito del benigno monarca de Lankhmar

punzaban, en inocente jugueteo, las reales muñecas, unas garras que el celoso sobrino del Señor Supremo había untado la noche anterior con el veneno, de acción rápida como el viento, extraído de la exótica serpiente emperatriz, un reptil de la tropical Klesh.

Sin embargo, con respecto a las cuatro víctimas restantes y, sobre todo, los dos héroes, se dijo la Muerte, sintiéndose un poco culpable, tendría que actuar exclusivamente de manera improvisada. Tuvo una visión fugaz de Lithquill, el Duque Loco de Ool Hrusp, que, a la luz de las antorchas, contemplaba desde un alto balcón el combate a muerte entre tres feroces guerreros norteños, que blandían cimitarras de filo serrado, y cuatro espectros de carne transparente y esqueletos de color rosa, *armados* con dagas y hachas de combate. Era la clase de violenta diversión que Lithquill nunca se cansaba de organizar y contemplar hasta su sangriento desenlace, y de paso servía para *acabar* con la mayoría de los diez guerreros cuya destrucción había determinado la Muerte.

La Muerte apenas sintió un escrúpulo momentáneo al recordar lo bien que le había servido Lithquill durante muchos años. Incluso al mejor de los servidores hay que jubilarle algún día y concederle el descanso eterno, y en ninguno de los mundos sobre los que la Muerte había oído hablar, y desde luego no en Nehwon, había escasez de verdugos voluntarios, y no faltaban los que se entregaban apasionadamente a esa actividad, con una energía increíble, infatigables, dotados de mentes imaginativas capaces de idear los sistemas más fantásticos para *realizar* su cometido. Así pues, mientras la Muerte tenía esa visión, aplicó a ella su pensamiento y el espectro que estaba más atrás alzó sus ojos invisibles, de modo que las órbitas negras ribeteadas de rosa miraron a Lithquill, y antes de que los dos guardianes que flanqueaban al Duque Loco pudieran adelantar sus pesados escudos para proteger a su señor, el hacha de mango corto del espectro, ya suspendida por encima de su

hombro, voló a través del estrecho espacio y se clavó en la nariz y la frente de Lithquil.

Antes de que Lithquil pudiera desplomarse, antes de que cualquiera de los espectadores que le rodeaban pudiera disparar una flecha o amenazar al asesino, antes incluso de que la esclava desnuda que era el premio prometido, pero rara vez entregado, al ganador superviviente pudiera empezar a inhalar aire para lanzar un grito desgarrador, la mirada mágica de la Muerte se fijó en Horborixen, ciudad fortificada del Rey de Reyes, pero no en el interior del palacio de éste, aunque la Muerte tuvo un breve atisbo de ese lugar, sino en su sucio y oscuro taller, donde un hombre muy viejo estaba tendido en un camastro y deseaba sinceramente que la fría luz del alba, que se filtraba por la rendija de la ventana y por debajo de la puerta, no turbara nunca más a las telarañas que formaban arcos y contrafuertes fantasmales en el techo.

Este anciano, llamado Gorex, era el artesano más hábil de Horborixen y quizá de todo Nehwon, especializado en metales preciosos y militares e inventor de los artefactos más ingeniosos, pero había perdido el interés por su trabajo y por todos los demás aspectos de la vida. Su postración se remontaba un año atrás, desde que su biznieta Eesafem, su último familiar superviviente y la aprendiz más dotada en su difícil oficio, una muchacha esbelta, hermosa y casi núbil, de ojos almendrados y mirada aguda, fuera raptada sumariamente por los agentes del Rey de Reyes que se encargaban de surtir su harén. El horno del pobre viejo estaba frío como el hielo, sus herramientas se cubrían de polvo y él mismo se había abandonado por completo a la aflicción.

Estaba en verdad tan triste que la Muerte no tuvo más que añadir una gota de su propio humor melancólico a la negra bilis que circulaba lenta y amargamente por las fatigadas venas de Gorex, el cual expiró sin dolor y al instante, fundiéndose con sus telarañas.

Así pues, con la misma facilidad con que la Muerte arrancaba un chasquido de sus largos, finos y perlinos dedos anular y pulgar, despachó al aristócrata y al artesano. Ya sólo le quedaban los dos héroes.

Y sólo disponía de doce latidos del corazón.

La Muerte tenía el convencimiento de que, siquiera fuese por motivos artísticos, los héroes debían efectuar su salida del escenario de la vida en el mejor estilo melodramático, y sólo uno de cada mil podía morir de viejo y en la cama, mientras dormía, para lograr un efecto irónico. Esta necesidad era tan grande que, según la Muerte, y como parte de las reglas que ella misma había establecido, permitía el uso de una magia perceptible y demostrable exteriormente, y no era necesario empujarlos al hoyo con realismo, como en el caso de los seres humanos más corrientes. Durante dos latidos del corazón completos escuchó la leve vibración de su fría mente, mientras volvía a frotarse las sienes con los nudillos nacarados. Entonces sus pensamientos partieron raudos hacia un tal Fafhrd, un bárbaro que, a pesar de serlo, era mundano y romántico en sumo grado, pero cuyos pies y mente se afianzaban con firmeza en los hechos, sobre todo cuando no estaba ni muy sobrio ni muy borracho, y hacia su compañero de toda la vida, el Ratonegro Gris, tal vez el ladrón más inteligente e ingenioso de todo Nehwon y, ciertamente, el de arrogancia más rotunda y más mordaz.

El conato de escrúpulo momentáneo que la Muerte experimentó entonces fue más fuerte y profundo que en el caso de Lithquil. Fafhrd y el Ratonegro le habían servido bien, y de maneras muchísimo más variadas que el Duque Loco, cuyos ojos se habían vuelto bizcos de tanto mirar fijamente a la muerte, por lo que esa forma de despacharle con el hacha había sido la más apropiada. Sí, el corpulento vagabundo norteño y el pequeño, simpático y astuto ratero habían sido los peones de mayor utilidad en algunos de los juegos más exquisitos de la Muerte.

No obstante, a todo peón, sin excepción alguna, hay que alzarlo finalmente del tablero y arrojarlo a una caja en el curso de la partida más importante de todas, aunque haya llegado al rango más alto y se haya convertido en rey o reina. Eso se recordó la Muerte, sabedora de que ella misma tendría que morir algún día, y se entregó a esa tarea intuitivamente creativa con más rapidez de la que jamás alcanzarán en su vuelo una flecha, un cohete o una estrella fugaz.

Tras echar una brevísima ojeada al sudoeste, hacia la vasta ciudad de Lankhmar, rosada por la luz del alba, para asegurarse de que Fafhrd y el Ratonero seguían ocupando una destartalada buhardilla en lo alto de una posada frecuentada por los mercaderes más pobres y encarada a la calle del Muro, cerca de la Puerta de la Marisma, la Muerte miró atrás, al matadero del difunto Lithquil. En sus improvisaciones tenía la costumbre de utilizar los materiales más a mano, como hace todo buen artista.

Lithquil se estaba desplomando y la esclava gritaba. El más poderoso de los guerreros, su ancho rostro contorsionado por una furia combativa que no se desvanecería hasta que la forzara el agotamiento, acababa de cortar la cabeza, de carne invisible y huesos rosados del asesino de Lithquil, y de la manera más injusta, e incluso estúpida, aunque la mayoría de los sistemas destructivos de la Muerte externamente parecen funcionar de ese modo, una decena de flechas volaban desde la galería hacia el vengador de Lithquil.

La Muerte hizo actuar su magia y el guerrero desapareció. Las diez flechas atravesaron el aire, pero para entonces la Muerte, siguiendo de nuevo su práctica de economizar los materiales, miraba otra vez hacia Horborixen y veía una celda bastante grande iluminada por ventanas altas con barrotes, en medio del harén del Rey de Reyes. Curiosamente, la celda contenía un pequeño horno, una tinaja con agua para templar, dos yunques, varios martillos y muchas

otras herramientas para trabajar metales, así como una pequeña cantidad de éstos tanto preciosos como corrientes.

En el centro de la celda, contemplándose en un espejo de plata bruñida, había una muchacha de esbeltez deliciosa, no mayor de dieciséis años y sin más atavío que cuatro adornos de filigrana de plata. Sus ojos eran almendrados, de mirada aguzada como una aguja, y ahora reflejaban también su furor como el del guerrero. Estaba desnuda, en efecto, en el grado más extremo, pues, con excepción de las pestañas, le habían afeitado todo el pelo del cuerpo, sustituyéndolo por finos tatuajes de color verde y azul.

Eesafem llevaba siete lunas en confinamiento solitario, por haber mutilado, en el curso de una pelea, las caras de las concubinas favoritas del rey, unas gemelas de Ithmar. En realidad, al Rey de Reyes no le había disgustado en absoluto que lo hiciera. A decir verdad, las mutilaciones faciales de sus queridas especiales aumentaban ligeramente su atractivo, cosa que convenía a su hastiado apetito. Pero aun así, era preciso mantener la disciplina del harén, y de ahí el confinamiento solitario de Eesafem, la pérdida de todo su pelo —arrancado minuciosamente hebra tras hebra— y el tatuaje.

El Rey de Reyes era un hombre ahorrativo y, al contrario que muchos monarcas, esperaba que todas sus esposas y concubinas realizaran un trabajo útil, en vez de estar siempre repantigadas, bañándose, chismorreando y peleándose. Por ello, como era un trabajo para el que estaba muy bien adiestrada y del que podía extraer mayor provecho, a Eesafem la habían autorizado a tener su forja y sus metales.

Pero a pesar de que trabajaba con regularidad y había producido numerosos objetos de indudable belleza e ingenio, las doce lunas pasadas en el harén, siete de ellas en una celda solitaria, habían desquiciado la mente de la muchacha, a lo cual también había contribuido el hecho mortificante de que el Rey de Reyes aún no la había visitado ni

una sola vez, con fines amorosos o de cualquier otra clase, a pesar de los preciosos objetos de metal que había forjado para él. Tampoco la había visitado ningún otro hombre, excepto los eunucos que la instruían en las artes eróticas..., mientras ella permanecía bien atada, pues de lo contrario se habría lanzado contra sus caras gordas y fofas como una gata salvaje, e incluso atada les escupía siempre que tenía ocasión..., y con aire condescendiente le daban detallados consejos sobre su trabajo con los metales, consejos a los que ella hacía caso omiso con tanta altivez como ignoraba las demás cosas que le decían con sus voces aflautadas.

No sólo no seguía sus indicaciones, sino que su creatividad, estimulada ahora por unos celos demenciales, así como por desgarradores anhelos de libertad, había dado un giro nuevo y secreto.

Contempló, reflejadas en el espejo de plata, las cuatro piezas que adornaban su cuerpo delgado pero fuerte y flexible. Eran dos cazoletas para los senos y dos grebas para las espinillas, confeccionadas principalmente en delicada filigrana de plata, que armonizaban a la perfección con su tatuaje verde y azul.

Su mirada en el espejo se deslizó por encima del hombro, más allá de la calva cabeza con el minucioso y fantástico tatuaje, y se posó en una jaula de plata que contenía un loro verde y azul, de ojos tan glaciales y malévolos como los suyos, recordatorio perpetuo de su propia prisión.

La única curiosidad de los adornos afiligranados era que las cazoletas para los senos, proyectadas hacia afuera sobre los pezones, terminaban en cortas púas, mientras que las grebas presentaban, a la altura de las rodillas, unos rombos verticales de ébano, del tamaño de un pulgar de hombre.

Estos elementos decorativos no saltaban a la vista en seguida. Las púas estaban pintadas de un color azul verdoso, como para armonizar con el tatuaje.

Así pues, Eesafem se contempló con una sonrisa taimada y aprobadora, al tiempo que la Muerte la miraba con

una sonrisa más taimada todavía y más fríamente aprobadora que la de cualquier eunuco. En un abrir y cerrar de ojos, la muchacha desapareció de la celda, y antes de que el loro verde-azulado pudiera emitir un graznido de sorpresa, los ojos y oídos de la Muerte también estaban en otra parte.

Solamente quedaban siete latidos del corazón.

Es posible que en el mundo de Nehwon existan dioses a los que ni siquiera la Muerte conoce y que de vez en cuando se complacen en poner obstáculos en su camino, o tal vez la Casualidad tenga un poder casi tan grande como la Necesidad. En cualquier caso, en la mañana a que nos referimos, Fafhrd el norteño, que tenía la costumbre de dormir hasta el mediodía, se despertó con los primeros rayos de plata deslustrada, empuñó su querida espada *Vara Gris*, desnuda como él, y, con la mirada turbia, recorrió la escasa distancia entre su camastro y el tejado al que daba la ventana de la buhardilla, donde practicó toda clase de fintas y estocadas, pisoteando el suelo ruidosamente en sus avances y lanzando de vez en cuando gritos de guerra, sin pensar en los fatigados mercaderes que dormían debajo y que despertaban gruñendo, maldiciendo o temblando de miedo. Al principio, el frío del amanecer y la viscosa neblina del Gran Pantano Salado le provocaron escalofríos, pero pronto el ejercicio le hizo sudar, mientras sus estocadas y paradas, rutinarias al principio, alcanzaban la velocidad del rayo y una precisión absoluta.

Con excepción del ruido que hacía Fafhrd, la mañana era tranquila en Lankhmar. Las campanas aún no habían empezado a repicar, ni los solemnes gongs a señalar el paso del gentil Señor Supremo de la ciudad, ni se conocía la noticia de que sus diecisiete gatos habían sido atrapados con redes y llevados a la Gran Prisión, donde, en jaulas separadas, esperaban su juicio.

Ese mismo día el Ratonero Gris había permanecido en vela hasta el alba, que normalmente le encontraba dormi-

do, siquiera fuese desde una hora antes. Se hallaba acurrucado en un rincón de la buhardilla, sobre un montón de cojines detrás de una mesa baja, arrebujado en un manto de lana gris y con la barbilla apoyada en la mano. De vez en cuando se llevaba una copa de vino amargo a la boca, hacía una mueca y se entregaba a pensamientos todavía más amargos, principalmente acerca del mal y de la gente indigna de confianza que había conocido a lo largo de una vida tortuosa como un laberinto. Hizo caso omiso de la salida de Fafhrd y oídos sordos a sus ruidosas cabriolas, pero cuanto más cortejaba al sueño, tanto más éste le esquivaba.

El guerrero de boca espumeante y ojos inyectados en sangre se materializó ante Fafhrd en el momento en que el norteño se ponía en guardia de tercera baja, la mano armada extendida, hacia abajo y un poco a la derecha, la espada ladeada hacia arriba. Quedó pasmado por la aparición, la cual, exenta de las rigideces de la cordura, dirigió de inmediato al cuello desnudo del norteño un gran tajo con su cimitarra de filo serrado, parecida a una hilera de dagas cortas y de hoja ancha, forjadas una al lado de otra y recién mojadas en sangre, por lo que sólo un puro automatismo hizo que Fafhrd cambiara de guardia, pasando a una cuarta bien afianzada que desvió la espada del guerrero, la cual silbó por encima de la cabeza de Fafhrd, con el sonido de una vara de acero arrastrada con mucha rapidez a lo largo de una verja de puntiagudas estacas de acero, a medida que cada diente, afilado como una navaja, se encontraba a su vez con la hoja del norteño.

Entonces la razón intervino en el juego y, antes de que el guerrero pudiera devolver un golpe de revés, la punta de *Vara Gris* trazó un limpio y rápido círculo en sentido contrario al de las agujas del reloj, ascendió con tremenda potencia y *alcanzó* la muñeca del guerrero, con tal ímpetu que mano y espada salieron volando. Fafhrd sabía que era mucho mejor desarmar, con mano incluida, a un contrario tan

feroz antes de atravesarle el corazón, cosa que procedió a hacer ahora.

Entretanto, el Ratonero quedaba también pasmado ante la abrupta y totalmente ilógica aparición de Eesafem en el centro de la buhardilla. Era como si uno de sus sueños eróticos más vívidos se hubiese realizado de repente. Sólo podía mirarla aturdido mientras la muchacha *avanzaba* sonriente hacia él, doblaba un poco las rodillas, para que sus rostros quedaran nivelados, y apretaba los brazos contra los costados, de modo que la tira afiligranada que sostenía las cazoletas de los senos se comprimió. Sus verdes ojos almendrados tenían un brillo siniestro.

Lo que salvó al Ratonero fue la antipatía que siempre le había inspirado ver que algo agudo le apuntaba, ya fuera una aguja diminuta, ya las púas juguetonamente amenazantes en unas exquisitas cazoletas de plata, que sin duda cubrían unos senos no menos exquisitos. Se arrojó a un lado en el mismo momento en que, con simultáneos chasquidos, unos muelles pequeños pero potentes soltaban las púas envenenadas como si fuesen proyectiles de ballesta, clavándose en la pared en la que él había estado apoyado hasta un momento antes.

En un instante se puso en pie y se abalanzó contra la muchacha. Ahora bien, la razón, o quizá la intuición, le indicó la importancia que encerraba el movimiento de la joven hacia los dos rombos negros en lo alto de sus grebas de plata. Asiéndola, logró llegar a los rombos antes que ella, extrajo los estiletos gemelos de mango negro y los arrojó más allá del revuelto camastro de Fafhrd.

A continuación, entrelazando las piernas con las de la muchacha, a fin de que no pudiera darle un rodillazo en la entepierna, le inmovilizó la *cabeza* sujetándosela con el brazo doblado. Ella intentó morderle y escupirle, y el Ratonero le agarró una oreja, tras tratar en vano de cogerle el pelo, dominándola finalmente al aferrar con su mano derecha las dos manos frenéticas, provistas de uñas afiladas. En-

tonces, por etapas graduales y no innecesariamente brutales, procedió a violarla. Cuando se le acabó la saliva, la muchacha se serenó. Tenía los senos muy pequeños pero doblemente deliciosos.

Fafhrd regresó del tejado sin haber salido todavía de su asombro, y éste alcanzó nuevas cimas a causa de la escena que tenía ante los ojos. ¿Cómo diablos se las había ingeniado el Ratonero para traer a aquella encantadora criatura sin que él se diera cuenta? Claro que no era asunto suyo.

—Discúlpame y continúa, por favor —le dijo; luego cerró la puerta tras de sí y abordó el problema de deshacerse del cadáver.

No le resultó en absoluto difícil: alzó el cuerpo del guerrero y lo arrojó desde una altura de cuatro pisos al gran montón de basura que casi bloqueaba el callejón de los Espectros. Después recogió la cimitarra de filo serrado, separó la mano que todavía la empuñaba, y la tiró tras su dueño. Mirando cejijunto el arma ensangrentada, que pretendía quedarse como recuerdo, se preguntó inútilmente de quién sería aquella sangre.

(Librarse de Eesafem no era un problema que pudiera resolverse de un modo tan fácil e instantáneo. Baste decir que la muchacha perdió gradualmente gran parte de su *fiebreza*, y algo de su odio a la humanidad, aprendió a hablar con fluidez el lankhmarés y acabó dirigiendo, muy feliz y contenta, una pequeña forja en la plazuela del Cobre, detrás de la calle de la Plata, donde hacía hermosas joyas y vendía a escondidas diversas curiosidades, como los mejores anillos provistos de dientecillos venenosos de todo Nehwon.)

Entretanto, la Muerte, para la que el tiempo se mueve de un modo algo diferente que para los hombres, reconocía que sólo le quedaban dos latidos del corazón para completar su cuota de vidas arrebatadas.

A la levísima emoción que experimentó al ver que sus dos héroes elegidos frustraban sus brillantes improvisacio-