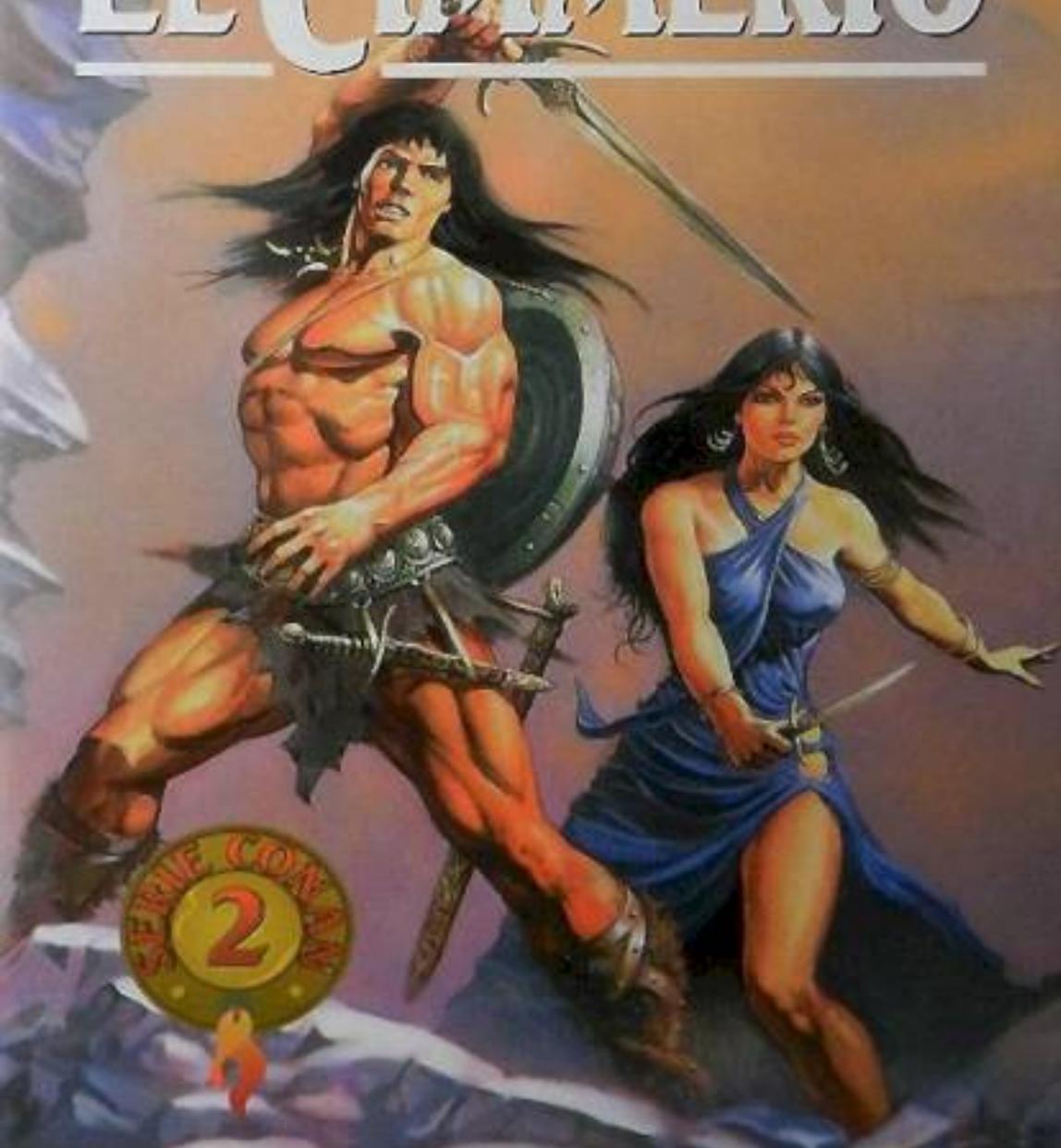


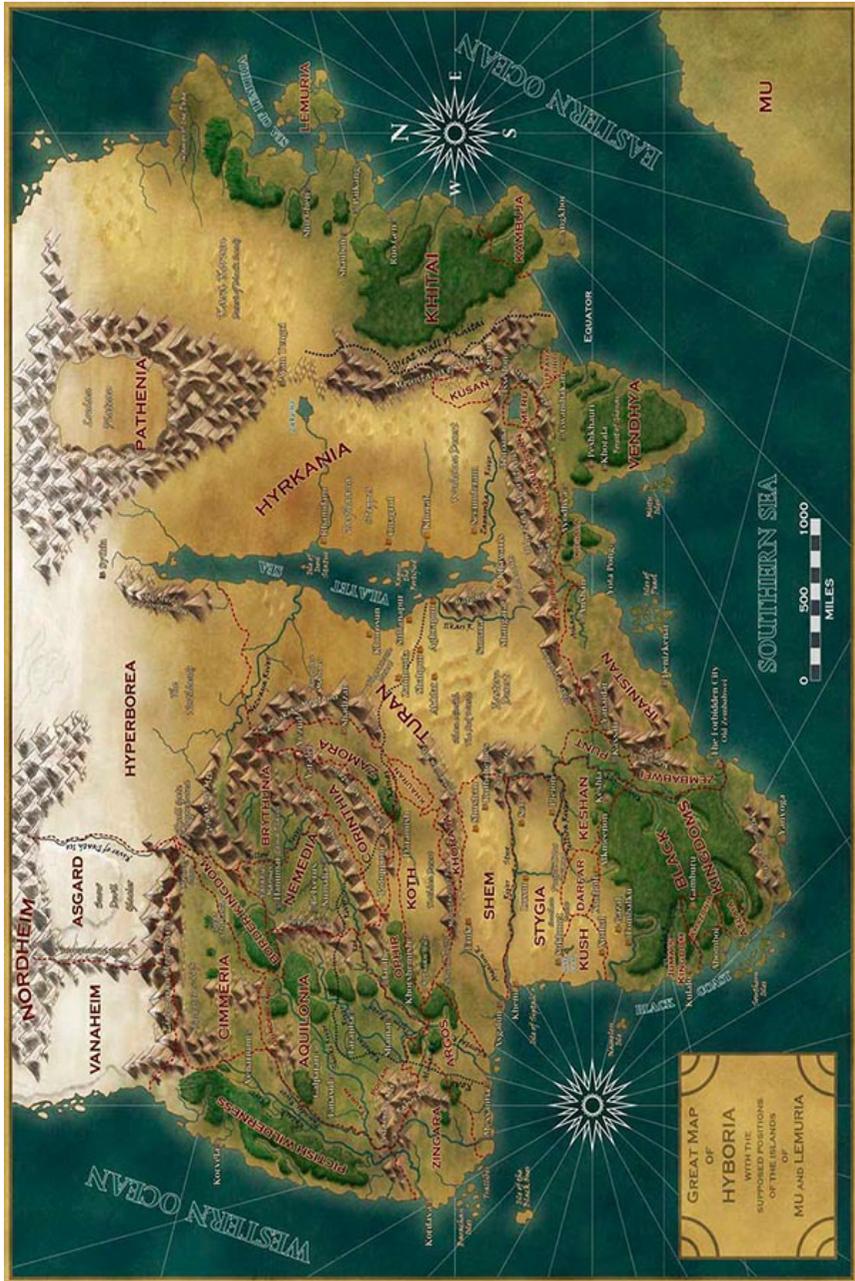
Robert E. Howard

CONAN EL CIMMERIO



En una época anterior a la historia conocida, antes de que los continentes adoptaran su forma actual, recorrió el mundo un héroe indómito y legendario, de quien se dice que llegó a él en un campo de batalla. Su nombre es Conan.

Después de diversos vagabundeos por tierras hiperbóreas, Conan progresa como soldado del ejército turanio al servicio del rey Yildiz, aprendiendo los rudimentos de la guerra organizada. Sin embargo, el carácter inquieto del bárbaro le lleva a abandonar su puesto en busca de mejor fortuna, llegando a convertirse en un apátrida, asqueado por un lado de los usos de los reinos civilizados y aburrido al mismo tiempo de la vida simple en las aldeas bárbaras. Hasta que en su continuo deambular conoce a una mujer que dejará una huella imborrable en su vida: Belit, la reina pirata de la Costa Negra.



Introducción

Robert Ervin Howard (1906-1936) nació en Peaster, Texas, y vivió la mayor parte de su vida en Cross Plains, ciudad situada en la zona central de Texas, entre Abilene y Brownwood. En los últimos diez años de su vida, este escritor fecundo y polifacético escribió y publicó lo que en aquella época se consideraban relatos menores de los géneros deportivo, de detectives, del Oeste, históricos, de aventuras, cuentos de misterio y de fantasmas, así como una gran cantidad de cuentos de aventuras fantásticas. Edgar Rice Burroughs, Robert W. Chambers, Harold Lamb, Talbot Mundy, Jack London y H. P. Lovecraft (de quien era colega y amigo), tuvieron una gran influencia sobre él. A la edad de treinta años, puso fin a una prometedora carrera literaria, suicidándose.

Los cuentos de aventuras fantásticas de Howard pertenecen a un género literario llamado «fantasía heroica», o también historias de «espada y brujería».

Estas historias no necesariamente se desarrollan en el universo tal como es o como fue, sino tal como debería haber sido; pueden tener lugar en el mundo tal como se cree que fue hace mucho tiempo o que vaya a ser en un futuro lejano, o también puede tratarse de otro planeta e incluso de otra dimensión. Se trata de un universo en el que la magia funciona y los espíritus son reales, pero aún no se ha descubierto la ciencia moderna ni la tecnología, o tal vez hayan sido olvidadas. Todos los hombres son fuertes, todas

las mujeres hermosas, los problemas son simples y la vida es siempre una aventura.

Cuando están bien escritos, estos relatos proporcionan la diversión más pura que puede ofrecer una novela de cualquier género. Están concebidos fundamentalmente para divertir, no para educar, elevar el espíritu ni convertir a nadie a ninguna fe o ideología. Están inspirados fundamentalmente en los mitos, leyendas y relatos épicos de tiempos antiguos y de pueblos primitivos. Después de varios siglos de indiferencia u olvido, William Morris resucitó y volvió a poner de moda el género en Inglaterra en la década de 1880-1890. A comienzos de este siglo, lord Dunsany y Eric R. Eddison desarrollaron aún más este tipo de literatura. Luego, con la publicación de la trilogía de *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien, este género recibió un gran impulso.

La aparición de la revista norteamericana *Weird Tales* en el año 1923 y de *Unknown Worlds* en 1939 creó nuevos mercados para la fantasía heroica, publicándose muchos relatos del género. Entre estos, destacaban los cuentos de Howard, que había escrito varias series de relatos de fantasía heroica, publicados en su mayoría en *Weird Tales*. De todas ellas, la más larga y popular incluía las historias de Conan. Dieciocho relatos de Conan fueron publicados en vida de Howard; otros ocho, desde manuscritos completos hasta meros fragmentos y esbozos, han aparecido entre los papeles de Howard a partir de 1950.

A finales del año 1951, encontré más manuscritos de Howard en el apartamento de quien era entonces el albacea literario de sus obras. Estos incluían algunas historias de Conan todavía no publicadas, que yo preparé para su edición. Glenn Lord, el albacea literario, encontró después manuscritos entre los papeles de Howard.

El estado inacabado en que se encontraba la saga de Conan me ha tentado a mí y a otros escritores a completarla, tal como hubiera hecho Howard de haber estado vivo. A

comienzos de los años cincuenta, reescribí los manuscritos de cuatro historias de aventuras todavía sin publicar, que transcurren en la Edad Media y en la época moderna, y las convertí en relatos de Conan. Recientemente, mis colegas Björn Nyberg y Lin Cárter han colaborado conmigo en la tarea de completar las historias que Howard dejó sin terminar y en la creación de pastiches basados en algunas pistas que encontramos en las notas y cartas de Howard, a fin de llenar las lagunas existentes en el legendario relato. Corresponde al lector juzgar el éxito de nuestra colaboración póstuma con Howard.

Antes de comenzar a escribir los relatos de Conan, Howard creó una pseudohistoria del mundo de Conan elaborando una geografía, una etnografía y describiendo incluso las unidades políticas existentes en aquella época. Es en cierta forma la cantidad de datos concretos acerca del mundo imaginario de Howard la que brinda a sus historias intensidad y fascinación, así como su visión aguda, espléndida y consistente de «un universo de color púrpura, dorado y carmesí en el que todo es posible, excepto el tedio». Él incluyó este esquema cronológico y descriptivo en un largo ensayo titulado *La Edad Hiboria*, que aparece en dos partes en los libros de esta serie titulados *Conan* y *Conan el vengador*.

Según el esquema de Howard, Conan vivió, amó y se lanzó a sus desesperadas aventuras hace aproximadamente doce mil años, ocho mil años después del hundimiento de Atlantis y siete mil años antes del comienzo de la historia escrita conocida por todos.

En aquel entonces (según Howard), la parte más occidental del continente principal del hemisferio oriental estaba ocupada por los reinos hibóreos. Estos incluían una constelación de estados fundados tres mil años antes por los hiborios, los invasores del norte, sobre las ruinas del imperio maligno de Aquerón. Al sur de los reinos hibóreos se encontraban las belicosas ciudades-estado de Shem. Más

allá dormitaban los antiguos y siniestros reinos de Estigia, rival y aliada de Aquerón en los tiempos de la gloria sangrienta de esta nación. Más al sur aún, pasando por los desiertos y las sabanas, se hallaban los reinos de los bárbaros negros. Al norte de los hiborios se encontraban las tierras bárbaras de Cimmericia, Hiperbórea, Vanaheim y Asgard. Al oeste, en las costas oceánicas, se hallaban los violentos y salvajes pictos. Y hacia el este aparecían los resplandecientes reinos hirkanios, entre los que destacaba Turan, el más poderoso de ellos.

Alrededor de quinientos años después de la época de Conan el Grande, la mayor parte de estos reinos fueron barridos por las invasiones bárbaras y por las migraciones. Después de algunos siglos, en los cuales la tierra estaba habitada por una población drásticamente reducida de bárbaros errantes y belicosos, la civilización —es decir, lo que quedaba de esta— fue arrasada por el último avance de los glaciares y por una convulsión de la naturaleza similar a la que había destruido anteriormente a Atlantis. En esa época se formaron el mar del Norte y el Mediterráneo, el gran mar interior de Vilayet se redujo a las dimensiones del actual mar Caspio y vastas extensiones de África Occidental comenzaron a asomar por encima de las olas del océano Atlántico. La Humanidad se hundió en el más primitivo salvajismo. Después de la retirada de los hielos renació la civilización y se dio por iniciada la historia conocida de la Humanidad.

Conan era un gigantesco aventurero bárbaro que se abrió camino a través de ese mundo prehistórico, luchando, amando y viajando hasta llegar a ocupar el trono de un poderoso reino. Hijo de un guerrero de Cimmericia, un país desolado y atrasado del norte, Conan nació en el campo de batalla, en esa tierra de montañas escarpadas y cielos sombríos. Siendo un joven adolescente, participó en el saqueo de Venarium, un pueblo fronterizo de Aquilonia.

Más tarde, después de haberse unido a una banda aesiir en una incursión a Hiperbórea, Conan fue capturado por los hiperbóreos. Después de escapar de la mazmorra de esclavos hiperbórea, anduvo errando por el sur hasta llegar al reino de Zamora. Vivió en forma precaria durante varios años allí y en los países vecinos de Corinthia y de Nemedía, como ladrón. De naturaleza indómita y anárquica, compensó su falta de sutileza y de refinamiento con la astucia natural y con el físico hercúleo que había heredado de su padre.

Cansado de esta vida miserable, Conan se alistó como mercenario en los ejércitos de Turan. Durante los dos años siguientes viajó mucho por las remotas y legendarias tierras orientales de Meru y Khitai. También desarrolló su destreza como jinete y arquero, en cuyas artes había sido mediocre antes de alistarse en el ejército turanio. Este volumen comienza con sus aventuras durante la última parte de su servicio en el ejército de Turan.

L. Sprague de Camp

La maldición del monolito

L. Sprague de Camp & Lin Carter, 1968

Después de los sucesos narrados en «La ciudad de las calaveras» (del anterior volumen titulado Conan), el cimmerico es ascendido al grado de capitán en el ejército turanio. Su creciente fama de guerrero invencible y de hombre de confianza, en lugar de procurarle destinos fáciles y bien pagados, hace que los generales del rey Yildiz lo escojan para misiones especialmente arriesgadas. Una de estas lo lleva a miles de kilómetros hacia el este, hasta las fabulosas tierras de Khitai.

Los escarpados peñascos de piedra negra rodeaban a Conan el cimmerico como las fauces de una trampa. No le gustaba la forma en que las dentadas cimas se recortaban contra las estrellas, que brillaban como ojos de araña sobre el pequeño campamento instalado en la parte llana del valle. Tampoco le resultaba agradable el viento gélido e inquietante que silbaba a través de las montañas rocosas y hacía temblar la hoguera del campamento. El movimiento vacilante de las llamas proyectaba monstruosas sombras negras sobre la pared más próxima del valle.

Del otro lado del campamento, junto a los bosquecillos de bambú y a las matas de rododendros, se alzaban unos pinos gigantescos que ya eran viejos cuando Atlantis se

hundió bajo las olas, ocho mil años antes. Un arroyuelo serpenteaba entre los árboles, murmuraba al pasar por el campamento y luego volvía a internarse en el bosque. Por encima de los peñascos se cernía una tenue capa de neblina que atenuaba el fulgor de las estrellas, dando la impresión de que algunas de ellas estuvieran llorando.

Había algo en aquel lugar —pensó Conan— que olía a miedo y a muerte. Casi podía sentir el acre efluvio de horror que traía la brisa. También los caballos lo percibían. Relinchaban quejumbrosos pateando el suelo con los cascos y miraban hacia la oscuridad que los rodeaba más allá de la hoguera, con los ojos en blanco. Los animales estaban cerca de la naturaleza, como Conan, el joven guerrero bárbaro procedente de las desoladas montañas de Cimmeria. Los sentidos de las bestias, al igual que los del cimmerico, percibían el aura maligna con más nitidez que los soldados turanios, que eran gente de ciudad, a quienes el cimmerico había conducido hasta aquel inhóspito valle.

Los soldados estaban sentados alrededor del fuego, compartiendo la última ración de vino de la noche, que escanciaban de unas botas de piel de cabra. Algunos reían a carcajadas y hacían alarde de las proezas amorosas que llevarían a cabo en los sedosos lechos de Aghrapur. Otros, cansados por la agotadora marcha a caballo, estaban sentados en silencio, mirando fijamente el fuego y bostezando. No tardarían en echarse a dormir, envueltos en sus pesados mantos. Se acostarían con la cabeza apoyada en las alforjas, formando un círculo en torno a la chisporroteante hoguera, mientras dos de ellos permanecían de guardia con sus poderosos arcos hirkanios, preparados para cualquier contingencia. Los centinelas no percibían la fuerza siniestra que se cernía sobre el valle.

De pie y con la espalda apoyada sobre el gigantesco pino que se encontraba más cerca, Conan se envolvió mejor en su manto para protegerse de la malsana y húmeda brisa de las montañas. Aunque sus soldados eran hombres

robustos y de elevada estatura, Conan le sacaba media cabeza al más alto, y sus anchas espaldas hacían que los demás parecieran enclenques a su lado. Su negra cabellera se escapaba por debajo del casco de punta, que enmarcaba el rostro lleno de pequeñas cicatrices teñidas de rojo por las llamas de la hoguera y en el que destacaban unos profundos ojos azules.

Sumergido en uno de sus accesos de melancolía, Conan maldijo interiormente al rey Yildiz, al bien intencionado, pero débil monarca turanio que lo había enviado a aquella misión de nefastos presagios. Había transcurrido más de un año desde que le fuera tomado el juramento de fidelidad al rey de Turan. Seis meses antes, había sido lo suficientemente afortunado como para merecer este favor del rey, como recompensa por haber rescatado a Zosara, la hija de Yildiz, de manos del demencial dios-rey de Meru, lo que consiguió Conan con la ayuda de un amigo mercenario, Juma el kushita. Finalmente llevó a la princesa, más o menos intacta, hacia el lugar en el que se hallaba su prometido, el Khan de Kujala, jefe de la tribu nómada kuigar.

Cuando Conan regresó a Aghrapur, la esplendorosa capital del reino de Yildiz, pudo comprobar que el monarca era generoso y agradecido. Tanto él como Juma habían sido ascendidos al rango de capitán. Pero mientras que Juma había sido destinado a un codiciado puesto en la Guardia Real, a Conan lo habían recompensado con otra misión arriesgada y difícil. Ahora, mientras recordaba esto, el cimmerico pensó con amargura en los frutos de su éxito.

Yildiz había confiado al gigantesco cimmerico una carta para el rey de Shu de Kusán, un reino insignificante de la zona occidental de Khitai. A la cabeza de cuarenta soldados veteranos, Conan llevó a cabo su ardua misión. Había atravesado cientos de kilómetros de desoladas estepas hirkánias y bordeó las laderas de los elevados montes Talakmas. Después avanzó por desiertos barridos por los vientos y por las húmedas selvas que rodeaban el misterioso reino

de Khitai, la tierra más al este de la que tenían noticia los hombres de Occidente.

Una vez en Kusán, Conan encontró en el venerable y filosófico rey Shu un magnífico anfitrión. Mientras el cimmerico y sus soldados eran convidados con comidas y bebidas exóticas, y les entregaban mujeres complacientes, el rey y sus consejeros decidieron aceptar la proposición del rey Yildiz de establecer un tratado comercial y de amistad. El sabio y anciano monarca entregó a Conan un magnífico rollo de seda dorada, con la respuesta formal y con los mejores deseos del rey Kusán escritos en los extraños signos ideográficos de Khitai y en los gráciles caracteres inclinados de Hirkania.

Además de entregarle una bolsita de seda llena de monedas de oro de su país, el rey Shu hizo que lo acompañara un importante miembro de su corte, a fin de que lo guiara hasta la frontera occidental de Khitai. Pero a Conan no le gustó su guía, el duque de Feng.

El khitanio era un hombrecillo delgado, refinado y fatuo, que hablaba con voz suave y susurrante. Vestía una fantástica túnica de seda, poco apropiada para un viaje a caballo y para acampar en aquellas zonas agrestes, y de sus ropas emanaba un perfume que envolvía a toda su exquisita persona. Jamás se ensuciaba las manos, de piel suave y uñas largas, con ninguna de las tareas del campamento, manteniendo en cambio a sus dos criados ocupados día y noche en contribuir a su comodidad y decoro. Conan observaba despectivamente las costumbres del khitanio con el insobornable y varonil desdén propio de un bárbaro. Los rasgados ojos negros y la voz melosa del duque le recordaban a un felino, y se dijo muchas veces que debía tener cuidado de que aquel aristocrático hombrecillo no lo traicionara. Por otro lado, el bárbaro envidiaba secretamente los exquisitos y cultivados modales del khitanio, así como su indudable encanto. Pero esto no hizo más que contribuir a que el resentimiento de Conan contra el duque fuera mayor aún,

pues aunque el tiempo pasado en el ejército turanio había pulido un poco al cimmerico, este seguía siendo en el fondo el rudo y tosco joven bárbaro de siempre. De nuevo pensó que debía tener cuidado con aquel astuto y malicioso duque de Feng.

—¿Acaso perturbo las profundas meditaciones del noble comandante? —susurró una voz suave que parecía el ronroneo de un gato.

Conan sintió un sobresalto y apretó instintivamente la empuñadura de su espada, cuando reconoció al duque de Feng envuelto en un enorme manto de terciopelo de color verde. El cimmerico iba a lanzar un gruñido y una maldición despectiva. Entonces recordó sus deberes de embajador y convirtió el juramento en palabras de bienvenida que resultaron poco convincentes hasta para sus propios oídos.

—¿Quizás el noble capitán no puede dormir? —musitó Feng, aparentando no haberse dado cuenta de la poco cordial acogida de Conan.

Feng hablaba correctamente en lengua hirkania; ese era uno de los motivos por los cuales había sido enviado como guía de Conan y de sus soldados, ya que los conocimientos que tenía el cimmerico de la melodiosa lengua de Khitai eran casi nulos. Feng siguió diciendo:

—Un servidor tiene la fortuna de poseer un remedio infalible contra el insomnio. Un sabio boticario preparó este brebaje a partir de una antigua receta; se trata de un extracto de capullos de lirio molidos y mezclados con canela y semillas de amapola...

—No, gracias —respondió Conan con un gruñido—. Te lo agradezco, duque, pero se trata de algo raro que hay en este maldito lugar. Un extraño presentimiento me mantiene despierto cuando, después de una jornada tan larga a caballo, debería sentirme tan agotado como un joven después de su primera noche de amor.

Las facciones del duque se contrajeron levemente, como si le molestara el rudo lenguaje de Conan, o tal vez solo

había sido un reflejo de la hoguera. De todos modos, respondió con su proverbial suavidad:

—Creo entender la aprensión del valiente comandante. Ese tipo de sensaciones inquietantes y perturbadoras son habituales en este valle legendario. Aquí han muerto muchos hombres.

—¿Hubo alguna batalla en este lugar? —inquirió Conan. Los estrechos hombros del duque se pusieron en tensión bajo su verde manto.

—No, nada de eso, mi intrépido amigo. Este lugar está cerca de la tumba de un antiguo monarca de mi pueblo: el rey Hsia de Kusán. Antes de morir dispuso que todos los miembros de su guardia real fueran decapitados y que sus cabezas fueran enterradas junto a él, a fin de que sus espíritus continuaran sirviéndolo en el más allá. Sin embargo, la superstición popular asegura que los fantasmas de aquellos soldados vagan eternamente por este valle.

El noble habló en voz más baja aún.

—La leyenda también afirma que un magnífico tesoro de oro y piedras preciosas fue enterrado con él; de todas las leyendas, creo que solo esto último es cierto.

Conan aguzó su oído y preguntó con interés:

—¿Oro y joyas? ¿Y ese tesoro ya ha sido encontrado?

El khitanio observó a Conan por un momento con una mirada oblicua y escrutadora. Luego, como si hubiera tomado una decisión personal, repuso:

—No, señor Conan, porque nadie conoce el lugar exacto en el que fue enterrado el tesoro... salvo un hombre.

—¿Quién? —preguntó el cimmerico sin rodeos.

—Un humilde servidor, por supuesto.

—¡Por Crom y por Erlik! Si conocías el lugar en el que estaba oculto el tesoro, ¿por qué no lo has desenterrado hasta ahora?

—Mi pueblo siente un profundo terror supersticioso por todo lo relacionado con esta leyenda y con la maldición que pesa sobre la antigua tumba del rey, que está señalada