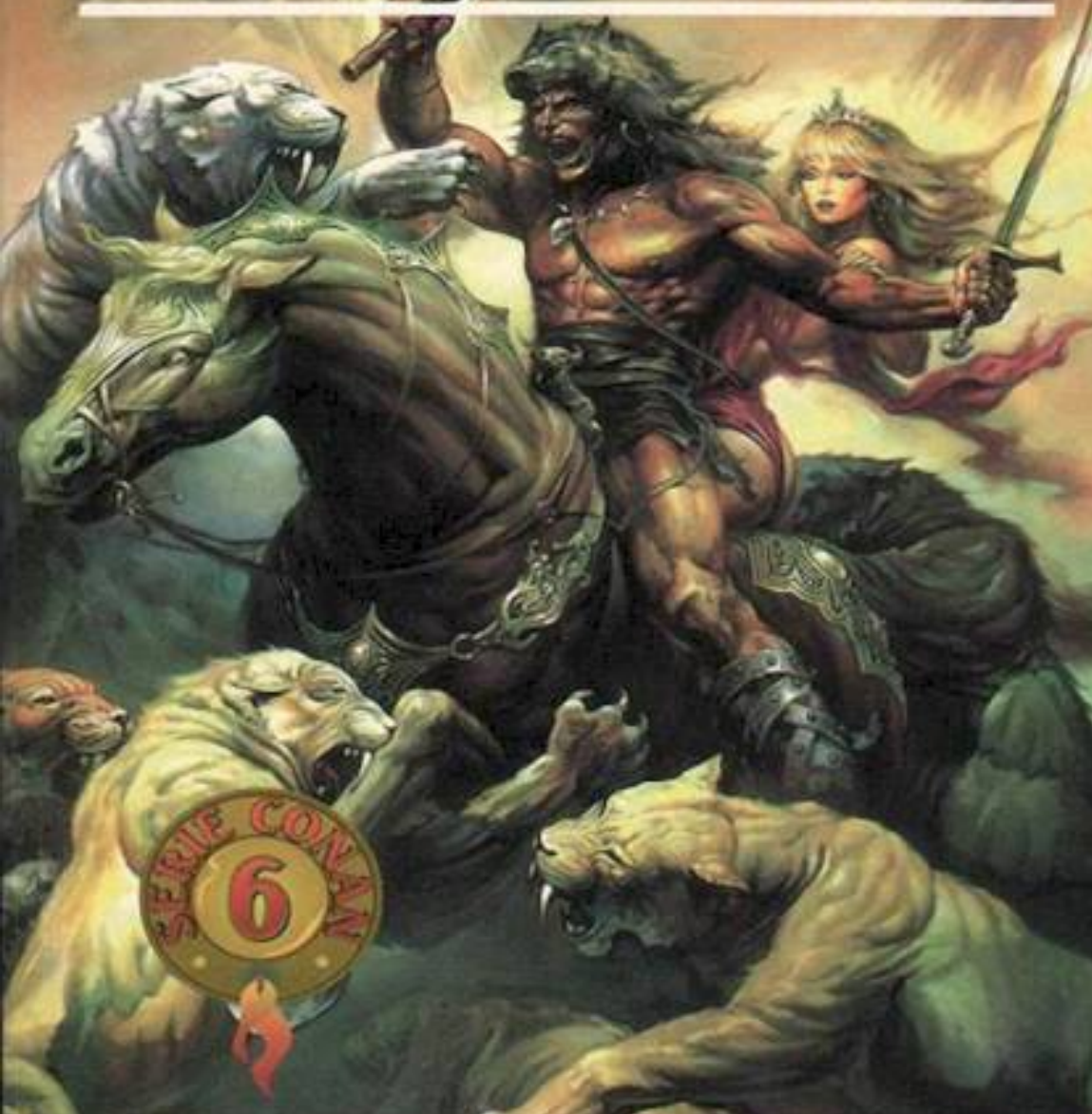


Robert E. Howard

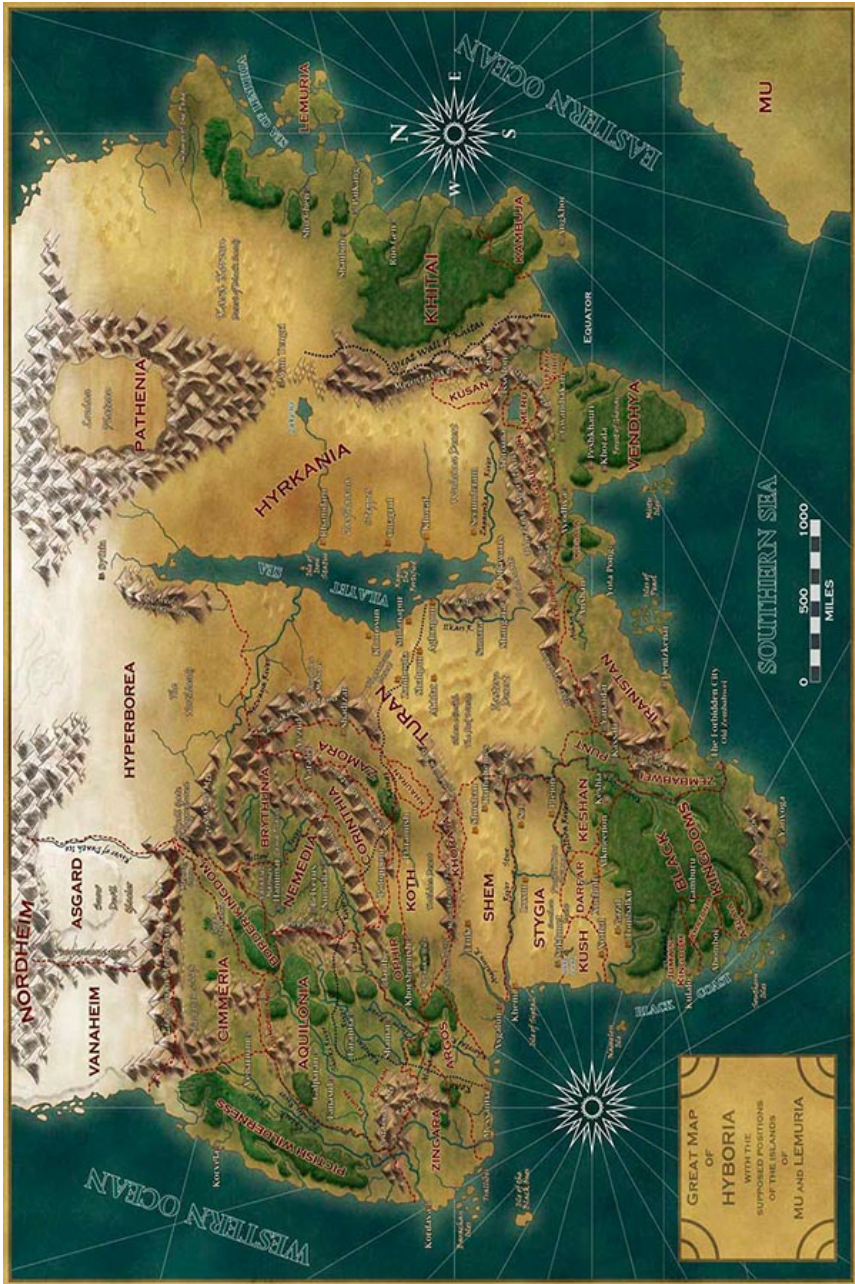
CONAN EL BUCANERO



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 era Conan.

Después de un sinfín de vagabundeos, Conan se ha establecido como corsario en el reino de Zingara. El robo de un mapa que había quedado en comprar le conduce a una intensa persecución por las costas del océano Occidental. Conan se encuentra envuelto en una conspiración que intenta derrocar al rey e implantar el culto a Set en Zingara, y que solo su intervención puede malograr. A lo largo de la Costa Negra, más allá de Estigia y de Kush, llegando incluso al reino de las amazonas, se sucede una aventura singular durante la cual Conan se enfrenta a todo tipo de peligros y al más temible de los magos estigios, Toth-Amon.

Esta novela fue escrita por Lin Carter y Sprague de Camp a partir de unos bocetos de Howard para un relato largo.



Introducción

Bucaneros y Magia Negra

Esta novela se desarrolla en un mundo en el que no existen la televisión, el impuesto sobre la renta, el metro, la polución, las crisis nucleares, las manifestaciones de estudiantes ni los problemas de moda femenina.

Se trata de un mundo inocente y feliz, completamente ajeno a los anuncios de detergentes, las tarifas del metro, los discursos de políticos, el café instantáneo, los cepillos de dientes eléctricos, las películas pornográficas y el movimiento de liberación de la mujer.

Nos encontramos ante un mundo que nunca existió, pero que ciertamente debería haber existido. Se trata de un universo fascinante y romántico, en el que todos los hombres son atractivos y heroicos, y todas las mujeres increíblemente hermosas y deseosas de coquetear con los gladiadores que se enfrentan en la arena. Es un mundo lleno de selvas espesas, montañas inmensas y mares transparentes, en el que las ciudades brillan con un esplendor bárbaro, las gestas gloriosas son posibles y las aventuras forman parte de la vida cotidiana. Se trata de un mundo plagado de monstruos extraños, magos siniestros y guerreros de rostros lúgubres, en el que la magia funciona y los dioses existen realmente y no solo en la imaginación de sus adoradores.

Este es el universo en el que se desarrolla un nuevo tipo de novelas que llamamos «de espada y brujería». ¡Bienvenidos a él!

Si eres uno de los pocos desafortunados que jamás ha leído una novela de espada y brujería, te espera un festín en el que solo podrás participar si deseas evadirte por unas horas de los lamentables aspectos de la vida moderna mencionados anteriormente y estás dispuesto a entrar en un mundo fantástico e increíble. Porque las novelas de espada y brujería constituyen una lectura de evasión, sin más. No tienen ningún otro sentido oculto. No ofrecen ninguna solución práctica y prefabricada a ninguno de los numerosos problemas de la humanidad. No constituyen un «ismo» ni una «logia» vendible, ni tienen mensaje, lo que supone algo excepcional en nuestra época.

Son... pura diversión.

En la actualidad, mucha gente, incluyendo (¡ay!) a muchos colegas, autores de libros de ciencia-ficción, tiene la sensación de que de alguna manera es inmoral leer simplemente por placer. Estos eruditos dicen que un relato debe tratar temas importantes y denunciar problemas cruciales como la contaminación de los mares o la extinción del pájaro llamado «lavandera de cresta amarilla». O al menos, aconsejan estas personas, el protagonista debería ser un negro que clama por la libertad de su gente, o un homosexual que lucha por ser aceptado por la sociedad, o un joven estudiante que protesta por las injusticias del Pentágono, o un indio americano que se venga de los hombres blancos invadiendo Alcatraz.

Los problemas sociales aparecen en las novelas modernas casi con la misma frecuencia que en los titulares de los periódicos. Y esos eruditos consideran que los escritores deben abandonar su torre de marfil y salir a luchar a las barricadas.

Yo no estoy de acuerdo.

El mundo ha estado lleno de conflictos desde que el hombre se bajó del árbol e inventó la civilización. Los problemas sociales han estado a la orden del día desde la época glacial, por lo menos.

Es poco probable que esta generación, o la próxima, solucione alguno de los problemas que asolan a la sociedad. Lo que no quiere decir que debemos ignorarlos ni fingir que no existen, sino que deberíamos contemplarlos en su contexto histórico y saber que forman parte de la condición humana.

Por ejemplo, la guerra. Siempre ha habido guerras, y muy pocas de ellas han sido por causas nobles.

Y los crímenes. El crimen callejero constituye un problema terrible hoy en día. Pero ha habido crímenes en las calles desde que se inventaron las calles. Al igual que ha habido corrupción en los cargos públicos desde su creación, si no antes.

No veo ninguna razón por la que debemos ocupar todas las horas del día dando vueltas a los males de nuestro tiempo. Al menos se debería reconocer que es divertido sentarse en un sillón cómodo en una noche de lluvia, encender una pipa, poner un vaso de Martini en la mesilla y dejarse llevar por una exótica historia de aventuras durante unas horas.

Esta necesidad existe desde que el viejo Homero, ya ciego, cantó las hazañas de valientes guerreros y bellas cautivas en unas islas de extraño encanto en medio de un mar desconocido.

Quienes ejercemos el oficio de escritores llamamos cuento «de espada y brujería» a una apasionante historia de aventuras y de acción que se desarrolla en un mundo preindustrial en el que la magia funciona y los dioses existen, a un relato que enfrenta a un heroico guerrero en una lucha cara a cara con las fuerzas sobrenaturales del mal.

Es evidente que este tipo de relatos es tan antiguo como Homero. La utilización de un argumento en el que un

guerrero lucha contra monstruos malignos se remonta al relato épico anglosajón de Beowulf, en el que el príncipe lucha contra el ogro Grendel, o a la leyenda épica germana de los Nibelungos, en la que Sigfrido mata al dragón Fafnir.

No se puede negar que los elementos esenciales que forman parte de los relatos de espada y brujería son tan antiguos como la propia literatura.

Pero hoy en día nadie escribe largos poemas épicos en verso. Estos elementos narrativos fueron recuperados hace muy poco tiempo por lo que llamamos cuentos de espada y brujería.

El primer hombre que lo hizo fue un escritor de relatos de aventuras de los años treinta llamado Roben Ervin Howard, que nació en el año 1906 en la ciudad de Peaster, Texas, y vivió la mayor parte de su corta vida en Cross Plains, situada en la zona central de Texas, entre Brownwood y Abilene.

Murió en 1936, cuando yo era un niño, y no le he conocido personalmente.

Howard fue un escritor de cuentos de aventuras de la vieja escuela, que se inspiró en la gloriosa tradición de Talbot Mundy, Harold Lamb, Edgar Rice Burroughs y otros escritores de géneros menores de esa época. En realidad, él quiso escribir historias de piratas en alta mar, o cuentos que tuvieran por escenario el África negra, o relatos de magia y de misterio en el desconocido Tíbet. Pero dado que quería publicar en *Weird Tales*, la revista dirigida por Farnsworth Wright, al igual que sus amigos H. P. Lovecraft y Clark Ashton Smith, tuvo que modificar su tendencia natural a escribir relatos de acción e incluir elementos mágicos y sobrenaturales.

Su colega Clark Ashton Smith estaba teniendo mucho éxito en la revista *Weird Tales* con una serie de cuentos que se desarrollaban en el marco exótico de civilizaciones perdidas de la más remota antigüedad como Hiperbórea y Atlantis. Estos mundos fabulosos y románticos estaban lle-

nos de animales legendarios y fantásticos, de magos y milagros, de dioses y demonios. En esa época, su amigo Lovecraft publicaba historias sobrenaturales de horror en las que los hombres luchaban contra el mal cósmico proveniente de allende las estrellas. Eran historias bien escritas y divertidas, llenas de emociones y de escalofríos.

Howard parece haber incorporado todas esas ideas creando un estilo propio de cuentos de aventuras.

El resultado fue una serie de gran éxito de magníficas historias acerca de Conan el Cimmerio, un poderoso guerrero bárbaro que viajó por el legendario mundo prehistórico peleando, ganando batallas, ejerciendo profesiones tan modestas como las de ladrón, bandido, pirata y soldado mercenario hasta convertirse en general de un rey y llegar al trono de su propio reino.

Combinando elementos de horror sobrenatural, magia antigua y una legendaria civilización prehistórica en una historia de acción y aventuras, Howard contribuyó a crear un nuevo género en el campo de la literatura, que llamamos «de espada y brujería».

Howard sentó los cimientos de este particular terreno literario en 1932. En diciembre de ese año, la revista *Weird Tales* publicó un relato titulado «*The Phoenix on the Sword*» (*El fénix en la espada*). Fue el primer relato de Conan y causó sensación. A los lectores les gustó muchísimo y pidieron más.

Howard se dedicó entonces a crear su Edad Hybórea y a relatar las aventuras de su ciudadano más famoso. No sabía que le quedaban solo cuatro años de vida.

En esos cuatro años, Howard creó una leyenda viva y palpitante. Los lectores devoraron todos los cuentos de Conan a medida que se iban publicando, y pedían más. Hoy, treinta y nueve años después, ellos o sus descendientes siguen pidiendo más. Por ello les ofrecemos esta novela de L. Sprague de Camp y mía.

Muy pocos escritores tienen la suerte de haber creado una leyenda. Conan Doyle lo consiguió con Sherlock Holmes, Edgar Rice Burroughs lo hizo con Tarzán de los Monos y es probable que Ian Fleming haya logrado el mismo milagro con James Bond (es demasiado pronto para saberlo), pero en solo cuatro años Robert Ervin Howard de Cross Plains, Texas, creó una leyenda viva que no solo ha sobrevivido a su creador, sino también a la revista en la que apareció por primera vez y a la editorial que la publicó en su versión original.

Tal como ocurrió con Sherlock Holmes, con Tarzán e incluso con ese recién llegado a las filas de los «inmortales populares», el comandante James Bond del Servicio Secreto de Su Majestad, otros escritores no han dejado de emular a Howard, creando personajes similares a Conan.

Los primeros post-howardianos se contentaban con imitar al héroe de Howard. Tal es el caso de Henry Kuttner con sus relatos de Elak de Atlantis; la esposa de Kuttner — C. L. Moore— con sus cuentos de Jirel de Joiry, y Norvell W. Page con sus dos novelas cortas sobre Wan Tengri. Después hubo otros escritores que se inspiraron en un mundo similar a la Edad Hybórea de Howard, con la magia que le es propia, pero con personajes más originales, como Fritz Leiber con su magnífica saga de Fafhrd y el Ratonero Gris; Michael Moorcock y sus historias de Elric de Melniboné, el siniestro y maldito príncipe albino, o mi colaborador L. Sprague de Camp y sus relatos agudos, ingeniosos y divertidos acerca de la Era Pusadia, posterior al hundimiento de Atlantis.

Sprague se aficionó hace relativamente poco a las historias de Conan, mientras que yo llevo leyéndolas desde que era un adolescente. La diferencia de edad que hay entre nosotros es considerable (él es veintitrés años mayor que yo), por lo que resulta asombroso que yo haya leído y gozado de los relatos de Howard varias décadas antes de que él las conociera. Pero aunque Sprague es un entusiasta de la

literatura fantástica de toda la vida, tuvo la impresión, al verla en los quioscos, de que *Weird Tales* era una revista de historias de fantasmas, un género que nunca le gustó demasiado. Fue un ejemplar de la edición de tapa dura de *Conan el Conquistador*, que su colega Fletcher Pratt casi le obligó a leer, el que inició a Sprague en los cuentos de espada y brujería. Una vez que comenzó a leerlos, no hubo forma de detenerlo: se convirtió en un ávido lector y en un entusiasta del género, y cuando descubrió que existían historias de Conan sin publicar y, en algunos casos, sin terminar, que se encontraban en forma de manuscrito en diversas ciudades de nuestro país, consiguió localizarlas, las completó, las revisó y las publicó con la ayuda de Glenn Lord, el albacea literario de las obras de Howard.

Mientras tanto, yo dejé de ser un adolescente, estuve en el servicio de infantería en Corea y me fui a vivir a Nueva York para participar en algunos cursos de creación literaria en la Universidad de Columbia. En el año 1965 comencé a publicar novelas. La primera se llamó *The Wizard of Lemuria* (*El hechicero de Lemuria*), que ha sido descrita, generosamente, como «el resultado de una explosiva combinación de Howard y Burroughs».

Mi primera novela acerca de Lemuria fue el principio de una serie de seis y, además de estas historias de Thongor el Poderoso, el rey-guerrero bárbaro de la remota Lemuria, he escrito seis o siete novelas más de espada y brujería.

Nuestro entusiasmo por la literatura fantástica en general y por la fantasía heroica en particular permitió que Sprague y yo nos encontráramos en varias convenciones de ciencia-ficción e hizo que mantuviéramos una larga correspondencia. En el año 1967 completé y preparé para su publicación un libro de relatos de Howard titulado *Rey Kull*, que consistía en una serie de narraciones de espada y brujería acerca de un salvaje atlante llamado Kull.

Ese mismo año, Sprague me invitó a colaborar con él en «algunas historias de Conan que servirían para llenar las la-

gunas existentes en los relatos», y hemos seguido trabajando juntos desde entonces.

Colaborar con L. Sprague de Camp ha sido y sigue siendo una experiencia fascinante y un inmenso placer (yo he leído a Sprague de Camp en mi adolescencia). Es muy interesante conocer cómo funciona su mente y cómo elabora un relato. Me gustaría creer que he aprendido algo como escritor al verlo trabajar, porque se trata de uno de los más grandes maestros vivos del oficio, y he aprendido muchísimo trabajando con él.

Esta novela de bucaneros y de magia negra es, de acuerdo con la secuencia interna de la saga, el sexto volumen de las aventuras de Conan. La historia sirve para cubrir un período un poco confuso en la biografía de Conan —los dos años en los que vivió como bucanero en Zíngara—. También hemos utilizado este libro para fortalecer la coherencia interna de la saga: aquí aparece por primera vez el simpático Sigurd, que reaparece en el duodécimo y último libro de la serie, titulado Conan de las islas.

Aquí reaparece también uno de los viejos amigos de Conan, el fiel guerrero negro llamado Juma de Kush, que apareció por primera vez en el cuento titulado «*La ciudad de las calaveras*», en el primer libro de la serie titulado Conan. También hemos querido contribuir a la lógica interna de la saga en su conjunto presentando aquí al personaje llamado Zaron, que aparece por primera vez en la serie (y que vuelve a aparecer en el relato titulado «*El tesoro de Tránicos*», en el octavo volumen titulado *Conan el Usurpador*), y utilizando como supremo villano al magnífico Príncipe de los Magos, Toth-Amon de Estigia, que aparece con frecuencia en distintos momentos de las historias de Conan. El cimmerio, dicho sea de paso, tiene ahora unos treinta y siete o treinta y ocho años.

Howard publicó en vida dieciocho cuentos de Conan. Otros ocho, desde manuscritos completos hasta meros fragmentos y bosquejos, han sido descubiertos después de

su muerte entre sus papeles. El equipo formado por De Camp y Carter ha agregado ocho relatos más, de los cuales dos constituyen novelas, sin contar «*La mano de Nergal*» (de Howard y Carter) y «*El hocico de la oscuridad*» (de Howard, De Camp y Carter). Es probable que Sprague (trabajando sucesivamente en colaboración con Howard, conmigo o con Björn Nyberg) haya escrito más historias de Conan que las que Howard escribiera originalmente.

Pero el final está cerca.

No el fin del propio Conan, por supuesto.

Él seguirá viviendo. Estos libros seguramente se seguirán publicando durante mucho tiempo.

Además, Conan se ha convertido en un personaje de cómic con varias revistas propias (véase *Conan el bárbaro* y *La espada salvaje de Conan*, publicadas por Marvel). Hollywood ha descubierto también al valiente e imperecedero cimmerico. Estuvimos negociando con un productor durante un año, y hubo otras ofertas de gente de cine. Ya hay una película y seguramente habrá más en los invisibles túneles del tiempo.

Y los lectores siguen pidiendo más...

Lin Carter
Hollis, Long Island, Nueva York

Prólogo

Sueño de sangre

La princesa Chabela se despertó dos horas antes de medianoche. Una transparente colcha cubría el cuerpo desnudo de la hija del rey Ferdrugo de Zíngara mientras yacía en el lecho temblando y con todos los músculos de su cuerpo tensos. Estaba a oscuras y sintió un escalofrío de terror a causa de una terrible premonición. Fuera, la lluvia repique-teaba sobre el techo del palacio. ¿Qué habría en aquel oscuro y espantoso sueño de cuyas sombrías tenazas había escapado su alma?

Ahora que todo había terminado, apenas recordaba los detalles. Todo era oscuridad, y en medio de ella había unos ojos malignos que la miraban; vio el brillo de unos cuchillos, y sangre. Sangre por todas partes: en las sábanas, en el suelo de mármol, filtrándose por debajo de la puerta... ¡una sangre roja y viscosa que manaba en abundancia!

Chabela, temblando, hizo un esfuerzo por alejar su mente de aquella morbosa sensación. El resplandor de una pálida luz nocturna le llamó la atención. Procedía de una fina vela de cera que ardía sobre una cómoda que había en el otro extremo de la estancia. Encima de la pequeña cómoda había también un pequeño icono de Mitra, el Señor de la Luz, dios principal de Kordava. El impulso de buscar una ayuda sobrenatural hizo que Chabela se pusiera de pie

sobre el suelo de mármol, temblando. Con su voluptuoso cuerpo envuelto en la transparente colcha, cruzó la alcoba y se arrodilló ante el ídolo. Sus cabellos, negros como la noche, le caían sobre los hombros como una catarata de ébano brillante.

Encima de la cómoda había un pequeño incensario de plata. Lo destapó y dejó caer unos polvos sobre la titilante llama. El aire se llenó inmediatamente con un aroma de nardos y de mirra.

Chabela entrelazó las manos y se inclinó como si se dispusiera a rezar, pero de su boca no salió ni una sola palabra. Su mente era un caos. A pesar de sus esfuerzos, no pudo lograr el sereno dominio interior necesario para que su oración fuera eficaz.

Recordó que desde hacía muchos días un terror sombrío llenaba el palacio. El viejo rey parecía distante, distraído, preocupado por problemas que ella ignoraba. Había envejecido asombrosamente, como si un vampiro fantasmagórico le hubiera bebido la vitalidad. Algunos de los decretos que dictaba no parecían escritos por él ni estaban de acuerdo con su forma habitual de gobernar. Había momentos en que el espíritu de otra persona parecía asomarse por sus cansados ojos, hablar con su tono de voz lento y áspero, o garrapatear una firma temblorosa sobre los documentos que dictaba. Parecía absurdo, pero era evidente que estaba ocurriendo algo extraño. ¡Y después, aquellos terribles sueños de cuchillos, de sangre y de ojos que la miraban fijamente, en los que extrañas sombras la espiaban y musitaban palabras ininteligibles!

Súbitamente se le despejó la mente, como si un viento fresco se hubiese llevado la bruma que envolvía sus pensamientos. Descubrió que podía darle un nombre al hechizo maligno que la oprimía.

Era como si una fuerza oscura luchara por dominar su mente.