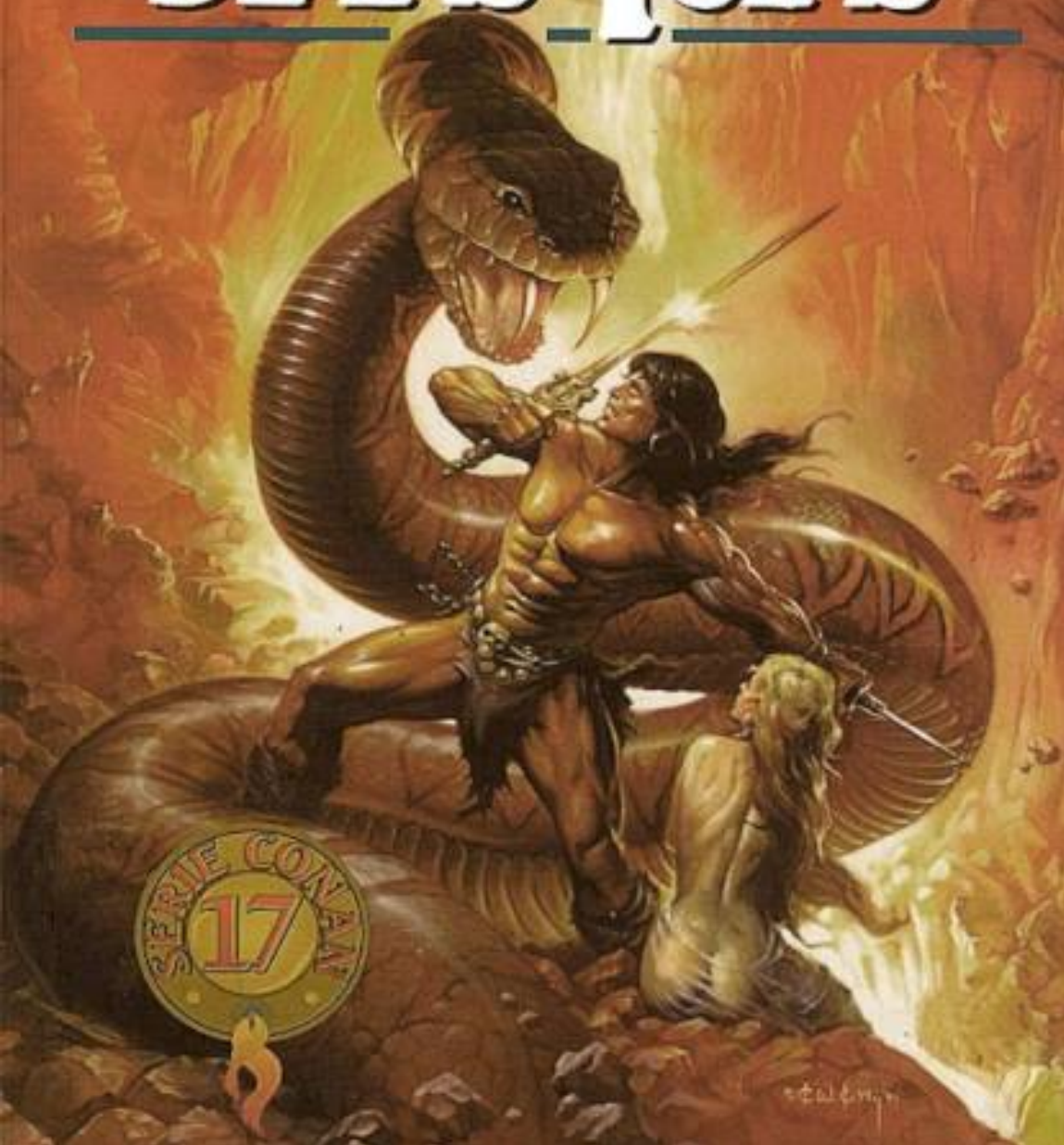


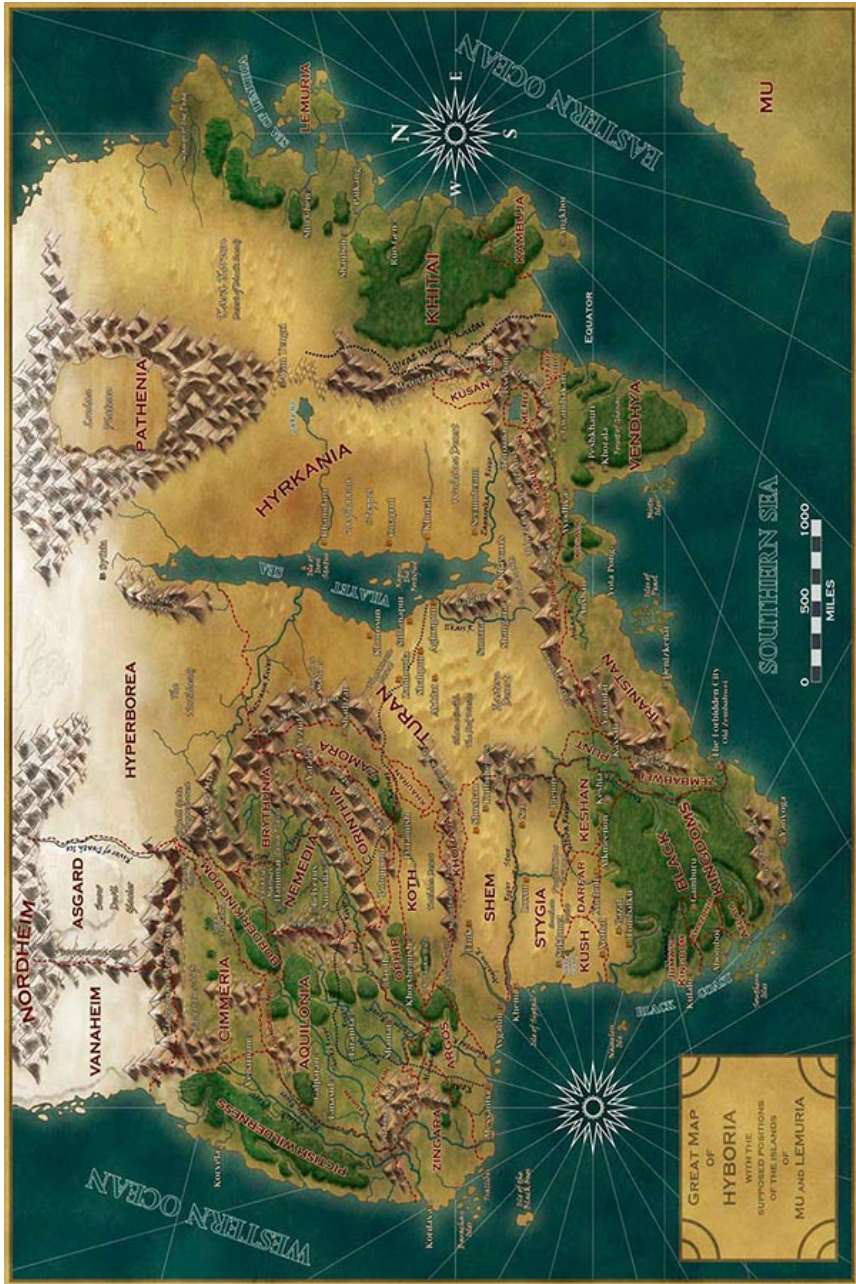
Robert E. Howard

CONAN DE LAS ISLAS



Conan, el bárbaro rey de Aquilonia, tiene más de sesenta años. Su esposa Zenobia ha muerto, y su hijo Conn ya es un hombre adulto. El monarca de la más poderosa nación hibória se distrae del tedio rememorando sus pasadas aventuras y hazañas, y todo parece indicar que podrá terminar su reinado en paz.

Sin embargo, una peligrosa amenaza se cierne sobre su reino desde el lejano Occidente, en concreto desde la misteriosa Antillia. Conan renunciará a su trono y su corona, y navegará hacia el oeste en una nueva aventura.



Introducción

Hay un tipo de relato que se desarrolla no en el mundo tal como es o como fue, sino tal como —para un aventurero de salón— debería haber sido. Se trata de una aventura fantástica que tiene lugar en el mundo prehistórico imaginario o medieval, donde la magia funciona y aún no ha llegado la revolución científica. O tal vez se trate de un universo paralelo, o de este mundo tal como ha de ser en un futuro lejano, cuando la ciencia haya sido olvidada y la magia vuelva a ocupar su lugar.

En ese mundo, las radiantes ciudades alcanzan sus brillantes torres hacia las estrellas, los brujos lanzan sus siniestros hechizos desde sus guaridas subterráneas, los espíritus funestos acechan desde las ruinas, los monstruos primigenios se abren paso por densas selvas y el destino de los reinos depende de las sangrientas espadas empuñadas por héroes de un poder y un valor sobrenaturales. En este mundo todos los hombres son poderosos, las mujeres son bellas, la vida es una aventura y los problemas son simples. Nadie menciona el impuesto sobre la renta, el problema de los marginados o la socialización de la medicina. Este tipo de historias lleva el nombre de «fantasía heroica» o, a veces, de «espada y brujería».

El propósito de la fantasía heroica no es el de superar las dificultades de la industria metalúrgica, ni exponer los defectos del programa de ayuda extranjera ni plantear los problemas de pobreza o de hostilidad entre los diferentes grupos sociales. Su única finalidad es entretener. Es una li-

teratura de evasión que le permite a uno alejarse del mundo real. Pero, pensándolo bien, estos cuentos no son más «irreales» que muchas de las novelas policíacas en las que, después de que los estúpidos policías han fracasado, aparece el brillante aficionado —un detective privado, un periodista o una vieja dama— y soluciona el crimen.

Los relatos de fantasía heroica combinan el color, la sangre y la acción de la novela de época con los terrores atávicos y las delicias de los cuentos de hadas. Ellas brindan la forma más pura de diversión que se puede encontrar en la literatura de nuestros días. Si usted lee para divertirse, este es un género creado para usted.

La fantasía heroica se remonta a los mitos y a la épica de la antigüedad, a las historias de Odiseo, de Rustam, de Sigurd y de Cuchulainn. A través de los siglos, muchos escritores civilizados como Ovidio, Firdausi, Geoffrey de Monmouth, Spenser y James Stephens han recogido estas historias, las han reelaborado o reescrito y han creado pastiches basados en ellas.

Durante los siglos XVII y XVIII, las historias sobrenaturales han sido ignoradas en Europa. Pero poco después la fantasía ha vuelto a entrar en la corriente principal de la literatura occidental a través de tres canales: la narrativa de fantasía oriental, que apareció por primera vez al publicarse la traducción al francés de *Las mil y una noches* hecha por Galland; la novela gótica, traída de Alemania a Inglaterra por Horace Walpole, con su *Castillo de Otranto* (1764), y los cuentos de hadas para niños, basados originalmente en leyendas de campesinos escritas y popularizadas por Andersen y por los hermanos Grimm.

Al mismo tiempo, Walter Scott lanzó la moderna novela histórica con *Waverley* (1814), a la que siguieron muchas otras de diversos autores. Aunque muchos escritores han creado historias que se desarrollan en una época anterior a la suya —*La Iliada* de Homero es un buen ejemplo de ello—, Scott fue el primero en darse cuenta de que el pasado

había sido drásticamente diferente del presente y de que esas diferencias de costumbres y de época tenían en sí un valor de entretenimiento que un buen narrador podía explotar. Las novelas de Scott tuvieron una influencia tan grande que dieron origen a una ola de romanticismo medieval en Inglaterra.

A partir del año 1880, William Morris, el versátil artista inglés —decorador, poeta, reformador, editor y novelista—, creó la moderna fantasía heroica. En sus novelas pseudo-medievales, como por ejemplo *The Well at the World's End* (El pozo en el fin del mundo), Morris combinó el romanticismo antiguo de Scott y sus imitadores con el sobrenaturalismo de Walpole y sus imitadores. Después de Morris fue Lord Dunsany quien adaptó la fantasía heroica al género de los cuentos cortos a comienzos del siglo XX, mientras que Eric. R. Eddison escribió sus novelas acerca de Zimiamvi dentro del mismo género.

La aparición de las revistas norteamericanas *Weird Tales* en el año 1923 y de *Unknown Worlds* en 1939 creó nuevos mercados para la fantasía heroica. En ellas se publicaron muchos relatos notables de espada y brujería, especialmente los de Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Henry Kuttner, L. Ron Hubbard y Fritz Leiber. El mercado para este tipo de literatura disminuyó cuando estas revistas dejaron de aparecer (en 1943 y en 1953 respectivamente) y durante un tiempo dio la impresión de que la fantasía heroica se había convertido en víctima de la era industrial.

Ciertas corrientes de la época en lo que respecta a la literatura de ficción estaban en contra de la fantasía heroica. Una de ellas fue la moda de temas subjetivos, sentimentales o psicológicos; novelas de antihéroes —un hombrecillo blando y patético al que nada le salía bien—; historias que escondían su absoluta falta de interés narrativo tras un despliegue pirotécnico de excentricidades de estilo, así como relatos en los que se manifestaba un gran interés por la política o el sexo, sobre todo en sus manifestaciones más ex-

trañas. Hace poco alguien dijo en una conferencia que si un escritor quiere vender, debe escribir exclusivamente de política o de sexo. (Una novela titulada *El amante del presidente* se convertiría en un éxito). Pero aún quedan muchos lectores que leen libros no para sentirse iluminados, elevados, reformados, desconcertados por el oscurantismo del escritor, asombrados por su ingenio, asqueados por su escatología o reducidos a lágrimas por las injusticias cometidas contra una persona, clase o casta, sino simplemente para entretenerse. La fantasía heroica ha sido resucitada en los últimos años para satisfacer a esos lectores. El primer signo de ese resurgimiento ha sido el éxito asombroso de la trilogía *El Señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien, publicada en los años cincuenta.

Por supuesto, para gozar de la fantasía heroica hace falta algo de imaginación. Uno debe ser capaz de suspender su poca fe en los espíritus, fantasmas y otros habitantes del mundo de la fantasía. Pero si los lectores son capaces de creer en espías internacionales que se pasan el día viajando a toda velocidad en coches superpoderosos de una sala de juegos elegante a otra y se encuentran con una hermosa muchacha esperándolos en la cama en todos los hoteles, no debe sentirse intimidado por unos pocos dragones y demonios.

De todos los musculosos héroes de la fantasía heroica, el más viril, musculoso y valiente es Conan el Cimmerio. Conan fue una invención de Robert E. Howard (1906-1936). Howard nació en Peaster, Texas, y vivió la mayor parte de su vida en Cross Plains, una ciudad que se encuentra en el centro de ese estado. Durante los últimos diez años de su vida, escribió y publicó una gran cantidad de relatos de ficción menores (*pulp fiction*) de distintos géneros: deportivo, de detectives, del Oeste, históricos, de aventuras, cuentos de misterio y fantasmagóricos, además de poesías y cuen-

tos fantásticos. Howard fue influenciado por Edgard Rice Burroughs, por Robert W. Chambers, Harold Lamb, Jack London, H. P. Lovecraft, Talbot Mundy y Sax Rohmer, entre otros. A la edad de treinta años, puso fin a una prometedora carrera literaria suicidándose.

Aunque tuvo sus defectos como escritor, Howard era un narrador nato, cuyos relatos no han sido superados en cuanto a realismo, interés y al dinamismo de la acción. Sus héroes —el rey Kull, Conan, Bran Mak Kom, Salomón Kane— son míticos: se trata de hombres de músculos poderosos, pasiones ardientes y una voluntad indomable, que imponen fácilmente su personalidad en las historias que protagonizan. En ficción, la diferencia entre un escritor que es un narrador nato y otro que no lo es, es como la diferencia existente entre un bote que flota y otro que no. Si el escritor tiene esa cualidad, podemos perdonarle muchos defectos; de lo contrario, ninguna virtud puede compensar esa carencia, así como una mano de pintura brillante y unos adornos de metal no pueden compensar el hecho de que el bote no flote.

Howard escribió varias series de relatos de fantasía heroica, en su mayoría publicadas en *Weird Tales*. De estas, la más larga así como la más popular fue la de Conan. Al leer las historias de Conan, uno tiene la ilusión de que está escuchando al poderoso aventurero en persona, sentado delante del fuego mientras cuenta sus hazañas de un tirón.

Dieciocho cuentos de Conan, desde un relato corto de 3000 palabras hasta una novela de 66 000, fueron publicadas en vida de Howard. Otros ocho, desde manuscritos completos hasta meros fragmentos y esbozos, han sido descubiertos entre los papeles de Howard a partir del año 1950.

A finales de 1951, tuve la suerte de encontrar una serie de manuscritos de Howard en el apartamento de quien era en este momento el agente literario de las obras de Conan. Allí había unas pocas historias de Conan sin editar, que yo

preparé para su publicación. Otros manuscritos han sido descubiertos en los últimos años entre los papeles de Conan por parte de Glenn Lord, el actual agente literario de las obras de Howard. (Aparentemente, Howard nunca tiró ningún papel; hemos encontrado hasta sus exámenes de bachillerato). El estado inacabado del relato legendario de Conan me ha tentado a mí y a otros escritores a completarlo, tal como hubiera hecho Howard si hubiera vivido. Además de preparar para su publicación las historias de Conan que aún no habían aparecido, yo me encargué, a comienzos de los años cincuenta, de rescribir los manuscritos de otros cuatro relatos de aventuras de Howard convirtiéndolas en historias de Conan. Estas se desarrollaban en Oriente tanto en la época medieval como moderna. La conversión no resultó difícil, dado que los héroes estaban cortados con la misma tijera que Conan. Simplemente tuve que cambiar nombres, eliminar anacronismos e introducir elementos sobrenaturales. Las historias siguen siendo en sus tres cuartas o cuatro quintas partes de Howard.

A partir de entonces me he dedicado, junto con mis colegas Björn Nyberg y Lin Carter, a completar las historias inacabadas de Conan y a escribir varios pastiches basados en algunas pistas que encontramos en las notas y en las cartas de Conan, para llenar las lagunas del legendario relato. La historia que aparece en este libro, de Carter y mía, está basada en un párrafo que aparece en una carta que Howard le escribió, tres meses antes de su muerte prematura, al educador y escritor de ciencia ficción P. Schuyler Miller, un viejo admirador de Conan. Howard decía:

Conan viajó mucho, no solamente antes de su reinado, sino también después de subir al trono. Estuvo en Khitai y en Hyrkania e incluso viajó a remotas regiones que se encontraban al norte de Khitai y al sur de Hyrkania. También visitó un continente desco-

nocido del hemisferio occidental y vagó por las islas adyacentes. No puedo predecir con exactitud cuáles de estos viajes serán incluidos en mis cuentos...

(La carta completa fue publicada en el primer volumen (*Conan*) de esta serie de Ediciones Forum, pp. 15-19). Los lectores que quieran saber más acerca de Conan, de Howard o de la fantasía heroica en general pueden consultar los demás libros de Conan, otros títulos escritos por Howard, así como dos periódicos y un libro. Uno de ellos es *Amra*, publicado por George H. Scithers, Box 9120, Chicago, Illinois, 60690; se trata del órgano de la Legión Hybórea, un grupo de admiradores de la fantasía heroica en general y de las historias de Conan en particular. El otro periódico es *The Howard Collector*, publicado por Glenn Lord, el agente literario de la obra de Howard, Box 775, Pasadena, Texas, 77501; en este periódico se publican artículos, cuentos y poemas de y sobre Howard. El libro es *The Conan Reader* (El lector de Conan), escrito por mí y publicado por Jack L. Chailer, 5111 Liberty Heights Avenue, Baltimore, Maryland, 21207; consiste en una serie de artículos sobre Howard, Conan y la fantasía heroica publicados anteriormente en *Amra*. También he mencionado otras obras de Howard, así como historias de espada y brujería escritas por otros autores, en mi introducción al primer volumen (*Conan*) de esta serie. Conan vivió, amó y luchó hace unos doce mil años, ocho mil años después del hundimiento de Atlantis y siete mil antes del comienzo de la historia escrita conocida por todos. En esa época (según Howard), la parte occidental del continente principal estaba ocupada por los reinos hybóreos. Estos incluían una constelación de estados fundados por los invasores del norte —los hyborios— tres mil años antes sobre las ruinas del imperio maligno de Aquerón. Al sur de los reinos hybóreos se encontraban las violentas ciudades-estado de Shem. Más allá de Shem dor-

mitaba el antiguo y siniestro reino de Estigia, rival de Aque-rón en los días de sangrienta gloria de esta última. Más al sur, allende los desiertos y las sabanas, se hallaban los bárbaros reinos negros.

Al norte de los hyborios se encontraban las tierras bárbaras de Cimmericia, Hyperbórea, Vanaheim y Asgard. Al oeste, a lo largo del océano, estaban los feroces pictos. Al este se hallaban los rutilantes reinos hyrkanios, siendo el más poderoso de todos el de Turan.

Conan era un gigantesco aventurero bárbaro que se abrió camino peleando, alborotando y divirtiéndose a través de medio mundo prehistórico hasta convertirse en rey de un estado poderoso. Era hijo de un herrero de las tierras atrasadas y lóbregas de Cimmericia, y nació en un campo de batalla de esa región de montañas abruptas y cielos sombríos. De joven tomó parte en el saqueo del puesto fronterizo aquilonio de Venarium.

Poco después se unió a una incursión que realizó a Hyperbórea una banda de aesires y fue capturado por los hyperbóreos. Después de huir de una mazmorra de esclavos de ese país, se encaminó hacia el sur, en dirección a Zamora. Durante varios años llevó una vida precaria allí y en los países vecinos de Corinthia y Nemedica, como ladrón. (Ver mapa). Ajeno a civilización e indómito por naturaleza, compensó su falta de sutileza y de refinamiento con una astucia natural y un físico hercúleo que heredó de su padre.

Cansado de su vida precaria, Conan se alistó como soldado mercenario en los ejércitos de Turan. Durante los dos años siguientes, viajó intensamente, llegando hasta las fabulosas tierras de Meru y Khitai en el este. También perfeccionó su destreza como jinete y arquero, artes que no le habían interesado demasiado hasta que se unió a los turanios.

Como consecuencia de una pelea con un oficial, Conan se vio obligado a abandonar Turan. Después de un intento fallido de conseguir un tesoro en Zamora y una breve visita a su Cimmericia natal, vuelve a alistarse como mercenario,

esta vez en los reinos hybóreos. Las circunstancias —violentas, como de costumbre— lo convirtieron en pirata en las costas de Kush, con una tripulación de corsarios negros y junto a la pirata shemita Belit como compañera. Los nativos lo llamaban Amra el León.

Después de la muerte violenta de Belit, Conan se convirtió en jefe guerrero de las tribus negras. Luego fue mercenario en Shem y en los reinos hybóreos que se encontraban más al sur. Más tarde Conan reaparece como jefe de los *kozakos*, una horda de proscritos que asolaban las estepas que se hallaban entre las tierras hybóreas y Turan. Fue capitán de un barco pirata en el mar interior de Vilayet y después jefe de los nómadas zuagiros de los desiertos del sudeste.

Después de un período como capitán mercenario en el ejército del rey de Iranistán, Conan llega a los montes Himelios, una enorme extensión de terreno accidentado que limitaba con Iranistán, Turan y el reino tropical de Vendhya. En el curso de varias aventuras salvajes intentó, sin éxito, agrupar a las fieras tribus de la montaña convirtiéndolas en una unidad. Después regresó al oeste y sirvió como soldado en Koth y en Argos. Durante este período compartió por poco tiempo el mando de la ciudad desértica de Tombalku. Luego volvió al mar, primero como pirata de las islas Baracha y más tarde como capitán de un barco de bucaneros zingarios.

Cuando los piratas rivales hundieron el barco de Conan, volvió a servir como mercenario en Estigia y en los reinos negros. Después se dirigió a Aquilonia, en el norte, y se convirtió en explorador en la frontera picta. Cuando los pictos, con la ayuda del hechicero Zogar Sag, atacaron los poblados aquilonios, Conan no logró salvar el fuerte Tuscelan, pero salvó la vida de algunos colonos que se encontraban entre los ríos Trueno y Negro.

Después de lograr el mando del ejército aquilonio y de rechazar una invasión picta, Conan, enviado de vuelta a Ta-

rantia, la capital, fue encarcelado por el celoso rey Numedides. Después de escapar, se vio envuelto en un conflicto entre los pictos y dos grupos de piratas de la costa occidental de la tierra de los pictos. Más tarde fue elegido para conducir una revolución aquilonia contra el degenerado rey Numedides. Conan asesina a Numedides en su propio trono y se convierte, a la edad de cuarenta y pocos años, en soberano del reino hybóreo más poderoso.

Conan pronto se da cuenta de que ser rey no es un lecho de rosas. Una camarilla de nobles insatisfechos casi logra asesinarlo. Por medio de una treta, los reyes de Ofir y de Koth lo cogen en una trampa y lo encarcelan a fin de tener mano libre en la conquista de Aquilonia. Con la ayuda de un compañero de prisión —un hechicero—, Conan escapó a tiempo para volver las tornas contra los invasores.

Poco después, un grupo de enemigos suyos conspiran para conseguir el trono de Aquilonia y reviven la momia de un hechicero aqueronio muerto hace poco tiempo —Xaltotun— para que los ayude en su empresa.

Conan fue derrotado y expulsado de su reino, pero regresó para frustrar los planes de sus enemigos.

En el ínterin, Conan se casa legalmente por primera vez con quien se convertirá en la reina Zenobia. Se trata de una esclava que le salvó la vida cuando fue encerrado en las mazmorras del palacio del rey Tarascus de Nemedía. Entonces despide discretamente a su harén de hermosas concubinas y conoce los placeres y las dificultades de la vida de casado. Un brujo khitanio secuestra a Zenobia, lo que obliga a Conan a viajar por medio mundo, superando múltiples peligros, para recuperarla. Otras intrigas y aventuras implican a Conan y a su hijo, también llamado Conan, pero conocido con el apodo de «Conn».

Pasa el tiempo y Zenobia se muere. Conan ve que su hijo está a punto de convertirse en un hombre maduro y que él se acerca a la vejez. Un creciente desasosiego lo perturba y lo irrita...

L. Sprague de Camp