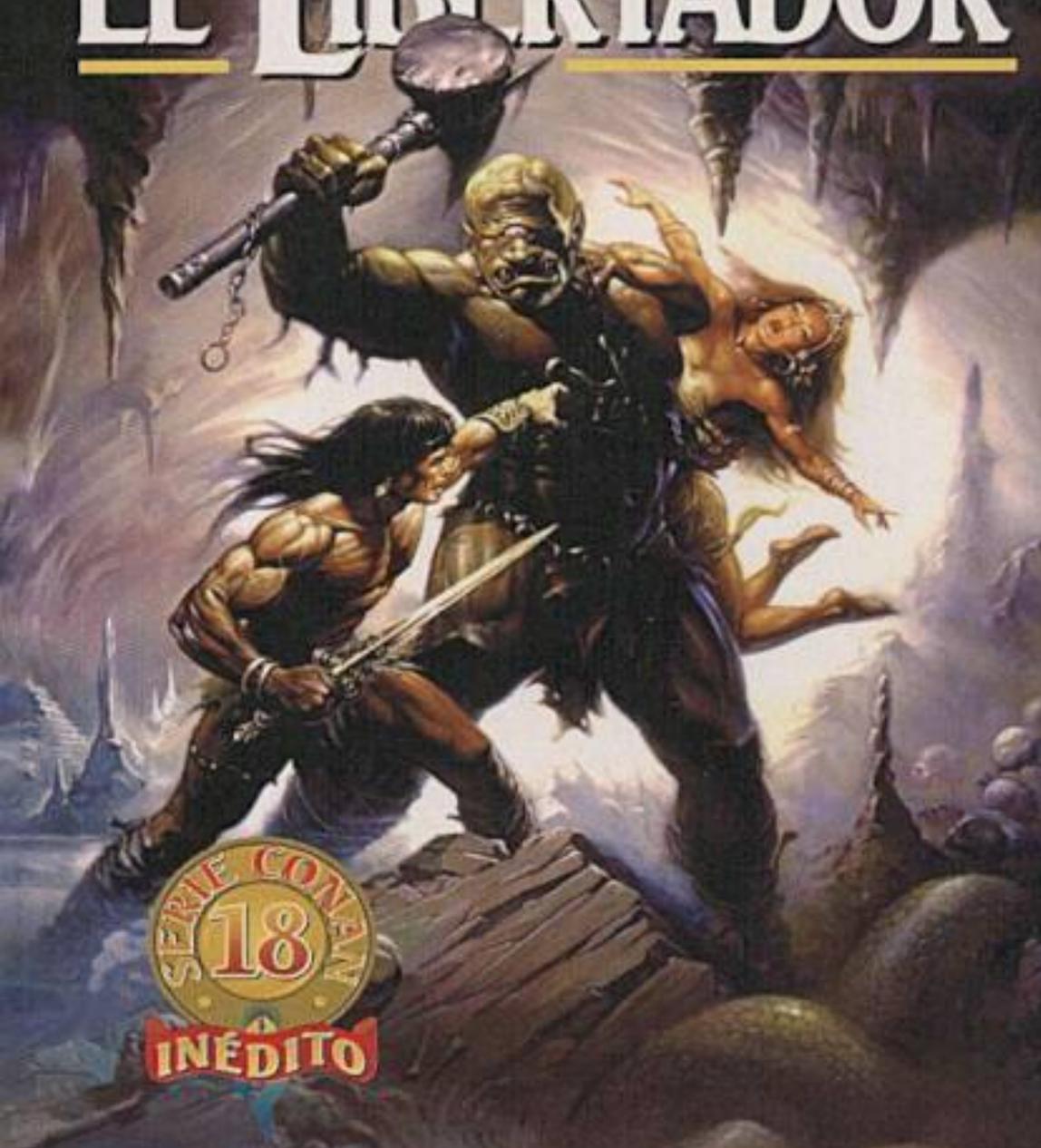


Karl Edward Wagner

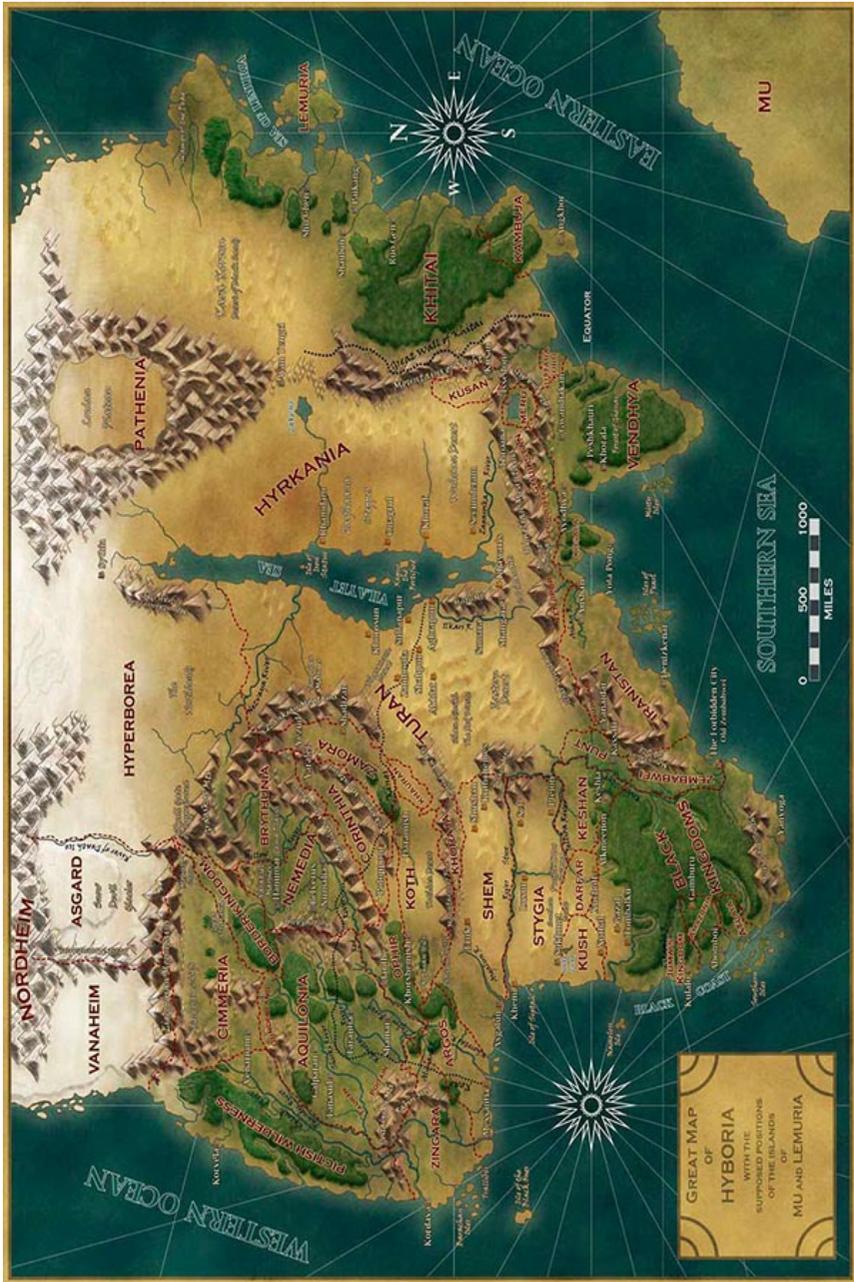
# CONAN EL LIBERTADOR



SERIE CONAN  
18  
INÉDITO

Conan, un hombre sin piedad, guerrero sin par. Una maldición para opresores y tiranos. ¡Conan, rey de los rebeldes! El bárbaro supone la última esperanza para el pueblo de Aquilonia, el más grande de los reinos que componen el mundo hibernio. Abriéndose paso por un rojo sendero de venganza, él y sus hombres derrotarán al ejército del rey loco Numenides en el terrible campo de batalla, y harán frente al poder del maligno hechicero Thulandra Thuu... ¡a fin de no caer en manos del cruel y demente monarca!





# Introducción

Conan el cimmerio, héroe entre los héroes, fue creado por Robert Ervin Howard (1906-1936), de Cross Plains (Texas). Howard escribió activamente relatos pulp, y su carrera coincidió con el auge de las revistas de este género. Había docenas de publicaciones, todas con el mismo formato (aproximadamente, 16x25 cm), e impresas en papel mate de color gris claro. Hoy día, todas estas revistas han desaparecido, salvo unas pocas que mantienen sus antiguos títulos con un formato distinto.

Durante la breve década que duró su carrera como escritor, Howard escribió relatos fantásticos, ciencia ficción, westerns, historias de ambiente deportivo, narraciones detectivescas, historia novelada, aventuras orientales y poemas. Pero, entre todos sus héroes, el más atractivo es Conan de Cimmeria. En el género de los relatos de fantasía, solo J. R. R. Tolkien supera en popularidad a las historias de Conan que escribió Howard.

Nacido en Peaster (Texas), Howard pasó la mayor parte de su corta vida en ese Estado, aunque también hizo breves viajes a estados vecinos y a México. Tuvo como padre a un médico de pueblo procedente de Arkansas; un hombre de maneras bruscas y autoritarias, con fama de competente. La madre de Robert Howard, nacida en Dallas (Texas), se creía superior a su marido en términos sociales, y superior también a todo el pueblo de Cross Plains, donde se establecieron en 1919.

Ambos, pero sobre todo la madre, se mostraban muy posesivos con su único hijo. Cuando Robert era niño, su madre no le perdía de vista, y decidía qué amistades podía permitirle. Conforme fue creciendo, se esforzó por hacerle perder todo interés en las muchachas, aunque Robert logró salir con una joven profesora durante los dos últimos años de su vida. Robert sentía una abrumadora devoción por su madre, que enfermaba con frecuencia; cuando se compró un automóvil, se dedicó a llevarla consigo en largos viajes por el estado de Texas.

Robert, que había sido un niño débil, frecuente objeto de abusos por parte de sus compañeros, se volvió fuerte y corpulento al llegar a la edad adulta. Pesaba casi noventa kilos, de músculo en su mayoría. Se mantenía en forma ejercitándose con el saco de arena y levantando pesas. El deporte que más le gustaba, como practicante y también como espectador, era el boxeo; se aficionó asimismo al fútbol americano. A pesar de su apariencia de fortachón, Robert Howard devoraba libros con gran voracidad. Rápido y poco selectivo en sus lecturas, era capaz de leerse todo un estante de una biblioteca pública en pocas horas.

Ya en la adolescencia, decidió dedicarse a escribir. Cuando en 1928 finalizó un año de cursos no oficiales en la Howard Payne Academy, en Brownwood (Texas), su padre le autorizó a pasar un año tratando de escribir por libre antes de presionarlo para que se buscara un trabajo más convencional. Al terminar el año, las ventas que obtenía, aunque modestas, habían convencido a la familia de que debía permitir que siguiera adelante con su inclinación.

Robert tenía también un carácter extremadamente inestable; alternaba momentos de ingenio, encanto y cautivadora jovialidad con otros de profunda depresión, desesperación y misantropía. Apenas si había terminado su adolescencia cuando se fascinó con la idea del suicidio. La obsesión se fue agravando a lo largo de su vida. Mediante alusiones veladas, y ocasionales comentarios, dio a entender a

sus padres y a varios amigos que no quería sobrevivir a su madre; pero nadie se tomó en serio sus disimuladas amenazas.

En 1936, Robert Howard era ya un destacado escritor de relatos pulp, y tenía los mayores ingresos de Cross Plains. Gozaba de buena salud y de un oficio que le gustaba, se ganaba el sustento sin problemas, le rodeaban cada vez más amigos y admiradores, y le aguardaba un futuro literario prometedor. Pero su madre se estaba muriendo de tuberculosis. Al enterarse de que había entrado en un coma terminal, salió, se sentó en su coche y se pegó un tiro en la cabeza.

Entre 1926 y 1930, Robert Howard escribió una serie de relatos de fantasía acerca de un héroe llamado Kull, un bárbaro de la desaparecida isla de Atlantis que se coronaba rey de una nación continental. Howard tuvo poco éxito con estas historias; de los nueve relatos de Kull que llegó a terminar, vendió solamente tres. Estos aparecieron en *Weird Tales*, una revista de fantasía y ciencia ficción que se publicó entre los años 1923 y 1954. Aunque pagaba poco por palabra, y a menudo tarde, *Weird Tales* era el cliente más fiel de Howard.

En 1932, cuando las historias no vendidas de Kull languidecían en el baúl que Howard empleaba como archivo, reescribió una de estas, rebautizando a su protagonista como Conan y añadiendo un elemento sobrenatural; «El fénix en la espada» se publicó en *Weird Tales* en diciembre de 1932. La historia se hizo popular en seguida, y, durante varios años, los relatos de Conan ocuparon una parte importante del tiempo de trabajo de Howard. Dieciocho de estas historias aparecieron en vida de su autor; otras fueron rechazadas, o no llegaron a publicarse. En algunas de sus últimas cartas, Howard consideraba la posibilidad de abandonar a Conan para dedicarse a los westerns.

Conan era a la vez un desarrollo del rey Kull y una idealización del propio Robert Howard, un retrato del hombre

que habría querido ser. Howard idealizaba a los bárbaros y la vida bárbara, igual que Rudyard Kipling, Jack London y Edgar Rice Burroughs, que le influyeron. Conan es un aventurero rudo, duro, desarraigado, violento, viajero, irresponsable, de gran fuerza y estatura, tal y como Howard —hombre de vida tranquila, retraído, reservado e introvertido— gustaba de imaginarse a sí mismo. Combinaba las cualidades del héroe de la frontera texana Wingfoot Wallace, del Tarzán de Burroughs, del héroe vikingo Swain creado por A. D. Howden Smith y una pizca del voluble humor de Howard.

El propio Howard le contó en una carta a H. P. Lovecraft que Conan había «salido de la nada ya adulto, y me puse a trabajar en la saga de sus aventuras [...]. Solo es una combinación de algunos hombres que he conocido [...] boxeadores profesionales, pistoleros, contrabandistas, tahúres y honestos trabajadores con los que he tenido alguna relación y, combinándolos a todos, se produjo la amalgama que yo llamo Conan el cimmericio».

Tras la muerte de Howard, algunas de sus historias se publicaron póstumamente en las revistas pulp. Cuando las restricciones impuestas al papel durante la segunda guerra mundial acabaron con los pulps, las historias de Conan fueron olvidadas, salvo por un pequeño grupo de entusiastas. En el año 1950, un editor de Nueva York publicó las historias de Conan en pequeñas ediciones de volúmenes encuadernados en tela.

El autor de estas líneas se vio implicado en esa labor al hallar trabajos de Howard no publicados en manos de un agente literario de Nueva York, y al adaptarlos para su publicación como parte de la mencionada serie. Una década más tarde, preparé la publicación de toda la serie de Conan en rústica, junto con varias nuevas aventuras del bárbaro que escribí en colaboración con mis colegas Lin Cárter y Björn Nyberg. A lo largo de los años, hemos luchado por aproximar nuestro estilo al de Howard, con el resultado que

el lector podrá juzgar. La presente novela, a la que mi esposa Catherine Crook de Camp ha contribuido ayudando ampliamente a su edición, es el último fruto de nuestros esfuerzos.

Entretanto, Glenn Lord, agente literario de los herederos de Howard, realizando una astuta y paciente labor detectivesca, logró encontrar el baúl donde Howard guardaba sus papeles, que había desaparecido después de su muerte. Aparecieron en el baúl otras historias de Conan, y fragmentos de historias. Estas fueron incorporadas también a la serie; Cárter y yo terminamos las incompletas. Lord preparó también la publicación de docenas de relatos de Howard no protagonizados por Conan, algunos publicados ya en los pulps, y otros inéditos. Aunque el éxito póstumo de Howard resulte gratificante, los que hemos tomado parte en él no podemos evitar cierto sentimiento de tristeza, porque el mismo Howard no ha podido verlo.

Hay varias posibles explicaciones de la extraordinaria popularidad póstuma de Howard. Algunos la atribuyen al *Zeitgeist*. Muchos lectores se habían hartado de los antihéroes, de las historias demasiado subjetivistas y psicológicas, y de la concentración en los problemas socioeconómicos contemporáneos que había predominado en la ficción de los años cincuenta y sesenta. Durante cierto tiempo, pareció que la fantasía hubiera caído víctima de la Edad de la Máquina; pero el éxito de *El Señor de los Anillos* de Tolkien probó que era posible un resurgimiento del género. Las historias de Conan fueron las primeras que se beneficiaron de dicho renacer, y desde su publicación han aparecido un montón de imitadores.

La capacidad literaria de Howard debe recibir también igual crédito por el éxito de Conan. Era un narrador nato, la cualidad indispensable con la que debe contar todo escritor de ficción. Quien posee este talento logra ocultar sus carencias como escritor; a quien no lo posee, de nada le servirán las otras virtudes que pueda tener.

Aunque autodidacta en lo literario, Howard se confeccionó un estilo notable y característico: tenso, abigarrado, rítmico y elocuente. Aunque empleara pocos adjetivos, obtenía efectos de color y movimiento mediante el abundante uso de verbos en activa y de la personificación, como puede apreciarse al principio de su única novela larga protagonizada por Conan: «Sabe, oh príncipe, que, en los años que transcurrieron desde que los océanos engulleron a Atlantis y las esplendorosas ciudades [...] hubo una edad maravillosa, en la que reinos florecientes cubrieron la tierra como mantos azules bajo las estrellas [...]».

Gracias a la vivida imaginación de Howard, a sus ingeniosos argumentos, su hipnótico estilo, su gran fuerza narrativa y la intensidad con que se representaba a sí mismo en sus personajes, aun los relatos más pulp que llegó a escribir —sus historias de boxeadores y sus westerns— son divertidos.

Las más de cincuenta historias de Conan publicadas hasta ahora narran la vida del bárbaro desde la adolescencia hasta la vejez. Como escenario para las aventuras que corría espada en mano su héroe, Howard inventó la llamada Edad Hiboria, que habría existido hace doce mil años, después del hundimiento de Atlantis y antes de los inicios de la historia conocida. Explicó que las invasiones bárbaras y las catástrofes naturales habían destruido todo resto de aquella era, salvo algunos vestigios que aparecieron en los mitos y leyendas de épocas posteriores. Aseguró a sus lectores que se trataba de una mera ficción, y no de una teoría seria sobre la prehistoria.

En la Edad Hiboria, la magia funcionaba, y entes sobrenaturales andaban sobre la tierra. La parte occidental del principal continente, cuyos contornos diferían grandemente de los que aparecen en los mapas modernos, estaba dividida en cierto número de reinos, basados en varias naciones de la historia antigua y medieval. Así, Aquilonia se corresponde más o menos con la Francia medieval, y Poitain sería

su Provenza; Zíngara se parece a España, Asgard y Vanenheim a la Escandinavia de los vikingos; Shem, con sus belicosas ciudades-estado, recuerda al Oriente Próximo de la Antigüedad, mientras que Estigia es una versión ficticia del antiguo Egipto.

Conan (cuyo nombre es céltico) nació en Cimmeria, una tierra desolada, agreste y brumosa poblada por protoceltas. Llega en su juventud al reino oriental de Zamora, y durante varios años vive allí del robo. Luego sirve como soldado mercenario, primero en el reino oriental de Turan y luego en varios países hiborios. Obligado a huir de Argos, vive de la piratería en las costas de Kush, junto con una pirata shemita y una tripulación de corsarios negros.

Luego, sirve como mercenario en varios países. Corre aventuras entre los nómadas kozakos de las estepas orientales y con los piratas del mar de Vilayet, predecesor del más reducido mar Caspio. Se erige en jefe de las tribus que pueblan los montes Himelios, en cogobernante de una ciudad al sur de Estigia, en pirata de las Islas Barachas, y en capitán de un navío de bucaneros zingarios.

Al fin, vuelve a servir como soldado al servicio de Aquilonia, el más poderoso de los reinos hiborios. Derrota a los salvajes pictos en la frontera oriental y obtiene un generalato, pero se ve obligado a huir a causa de las asesinas intenciones del depravado y envidioso rey Numedides.

Después de algunas otras aventuras, Conan (que ya tiene cuarenta años) es rescatado de las costas pictas por un barco que transporta a los líderes de una revuelta contra el tiránico y excéntrico gobierno de Numedides. Han elegido a Conan como comandante en jefe de la rebelión, y aquí comienza la presente historia.

L. SPRAGUE DE CAMP  
Villanova, Pennsylvania  
Julio de 1978

## 1. Cuando la locura lleva corona

La noche se cernía con sus negras y opacas alas sobre los chapiteles de la regia Tarantia. En las calles silenciosas y cubiertas de niebla, los faroles ardían como los ojos fieros de animales de presa en todo su primordial salvajismo. Pocos salían a la calle en noches como aquella, aunque en la velada oscuridad se sintiera ya el aroma de la primavera temprana. Los que, por imperiosa necesidad, tenían que salir, se escabullían como ladrones, con pies furtivos y temerosos de cada sombra.

En la acrópolis, a cuyo alrededor se hallaba la Ciudad Antigua, el palacio de varios reyes erguía su almenada cimera contra las pálidas y mortecinas estrellas. El fortificado capitolio se agazapaba sobre el otero como un fantástico monstruo de edades pretéritas, y contemplaba los muros de la Ciudad Interior que le tenían aprisionado.

Sobre las esplendorosas estancias y pasillos de mármol, dentro del sombrío palacio, pesaba el silencio, de igual manera que pesa el polvo sobre las corruptas tumbas estigias. Siervos y pajes se acurrucaban tras puertas cerradas, y nadie salía a los largos corredores y tortuosas escaleras salvo la guardia real. Aun aquellos veteranos llenos de cicatrices, curtidos en el campo de batalla, no querían mirar demasiado a las sombras y se encogían con cada sonido inesperado.

Dos guardias estaban de pie, inmóviles, ante una gran puerta adornada con finos cortinajes de púrpura con brocados. Se crisparon, y palidieron, cuando un grito horrible,

sordo, se oyó en el aposento. Se trataba de una endeble y patética canción de dolor, que traspasó como una gélida aguja el robusto corazón de los guardias.

—¡Mitra nos salve a todos! —dijo con un susurro el guardia de la izquierda, con los labios prietos, pálido de temor.

Su camarada no abrió la boca, pero su acelerado corazón se hizo eco de la ferviente plegaria, y añadió: «Mitra nos salve a todos, y también al país...».

Pues existía un refrán en Aquilonia, el reino más orgulloso del mundo hiborio: «Los más bravos se acobardan cuando la locura lleva corona». Y el rey de Aquilonia estaba loco.

Se llamaba Numedides, sobrino y sucesor de Vilerus III, y vástago de una antigua estirpe real. Durante seis años, el reino había gemido bajo su pesada mano. Numedides era supersticioso, ignorante, negligente y cruel; pero, en otros tiempos, sus pecados habían sido los de cualquier regio voluptuoso aficionado a las carnes suaves, al chasquido del flagelo y a los chillidos de temerosos suplicantes. Durante algún tiempo, Numedides se había contentado con permitir que los ministros gobernaran al pueblo en su nombre, mientras él se revolcaba en los sensuales placeres de su harén y su cámara de tortura.

Todo esto había cambiado con la llegada de Thulandra Thuu. Nadie sabía quién era este hombre esbelto y oscuro, y muy misterioso. Ni tampoco sabía nadie qué región del lejano Oriente había abandonado para ir a Aquilonia, ni por qué motivo.

Algunos decían en susurros que se trataba de un brujo de las brumosas tierras de Hiperbórea; otros, que había surgido de las sombras hechizadas que reinaban bajo los ruinosos palacios de Estigia y de Shem. Unos pocos, incluso, creían que era vendhio, puesto que su nombre —en el caso de que aquel fuera su nombre verdadero— lo sugería. Había muchas teorías; pero nadie sabía la verdad.

Durante más de un año, Thulandra Thuu había residido en el palacio, había vivido de la generosidad de un rey y disfrutado de los poderes, de los gajes y emolumentos del favorito de un monarca. Algunos decían que se trataba de un filósofo, de un alquimista que trataba de transformar hierro en oro o de elaborar una panacea universal. Otros le llamaban hechicero, y creían que era experto en las negras artes de la goecia. Unos pocos de los nobles de ideas más avanzadas lo consideraban tan solo un astuto charlatán, ávido de poder.

Ninguno de ellos negaba, sin embargo, que tenía hechizado al rey Numedides. No se podía saber a ciencia cierta si su tan cacareada pericia en la alquimia, con sus promesas de riqueza sin cuento, había despertado la codicia del rey, o si más bien había enredado a este en una trama de brujescos conjuros. Pero todos veían que era Thulandra Thuu, y no Numedides, quien gobernaba desde el trono de rubí. Su más nimio capricho era ley. Aun el canciller del monarca, Vibius Latro, había recibido instrucciones de seguir las órdenes de Thulandra como si hubieran emanado del propio monarca.

Entretanto, la conducta de Numedides se había vuelto más y más extravagante. Había ordenado fundir las monedas de oro de sus tesoros para hacer con ellas estatuas de él mismo adornadas con regias joyas, y a menudo conversaba con los árboles en flor, y con las mismas flores cabeceantes que adornaban los senderos de su jardín. ¡Ay del reino cuya corona ciñe la frente de un loco... un loco que, además, sirve de títere a un válido astuto y carente de escrúpulos; no importa que este sea un genuino mago o un avisado charlatán!

Tras los cortinajes con brocados de la vigilada puerta, había un aposento con las paredes cubiertas de místico púrpura. Tenía lugar allí una extraña escena.

El rey yacía, en profundo sueño, en un traslúcido sarcófago de alabastro. Su tosco cuerpo estaba desnudo. Aun

en su reposo, daba testimonio de una vida mancillada por viciosa negligencia. Tenía la piel manchada, flácidos los húmedos labios, y grandes bolsas en los ojos. Sobresalía del sarcófago su enorme barriga, obscena y parecida a la de un sapo.

Sujeta por los tobillos, una muchacha desnuda de doce años colgaba sobre el abierto ataúd. Había marcas de instrumentos de tortura en sus tiernas carnes. Los susodichos instrumentos reposaban sobre brasas brillantes en un brasero de cobre, delante de una silla de hierro negro parecida a un trono, adornada con incrustaciones de crípticos sellos grabados en plata de suave fulgor.

Alguien le había cortado limpiamente la garganta a la muchacha, y la sangre reluciente resbalaba por su rostro vuelto del revés y le oscurecía el rubio cabello. El ataúd se había llenado de sangre espumante, y la corpulenta figura del rey Numedides estaba sumergida en parte en aquel baño escarlata.

Dispuestas en precisa elipse en torno al sarcófago, para iluminar su contenido, había diecinueve grandes velas, altas como muchachos en su primera adolescencia. Se decía entre los siervos de palacio que estaban hechas de grasa de cadáveres humanos. Pero nadie sabía de dónde procedían.

Sobre el trono de hierro negro meditaba Thulandra Thuu, un hombre esbelto, de constitución ascética y, por su aspecto, de mediana edad. Su cabello, sujeto por una cinta de oro rubicundo, peinado a imitación de una multitud de serpientes entrelazadas, era de color gris plateado; y también eran de serpiente sus ojos fríos, de grueso párpado. En su ademán se reconocía al filósofo, pero su mirada fija delataba al fanático.

Los huesos de su alargada cara parecían obra de un escultor. Tenía la piel oscura como la madera de teca; y, de vez en cuando, se humedecía los finos labios con lengua rápida y afilada. Se cubría el magro torso con una amplia prenda de brocado morado, que le rodeaba el cuerpo y le