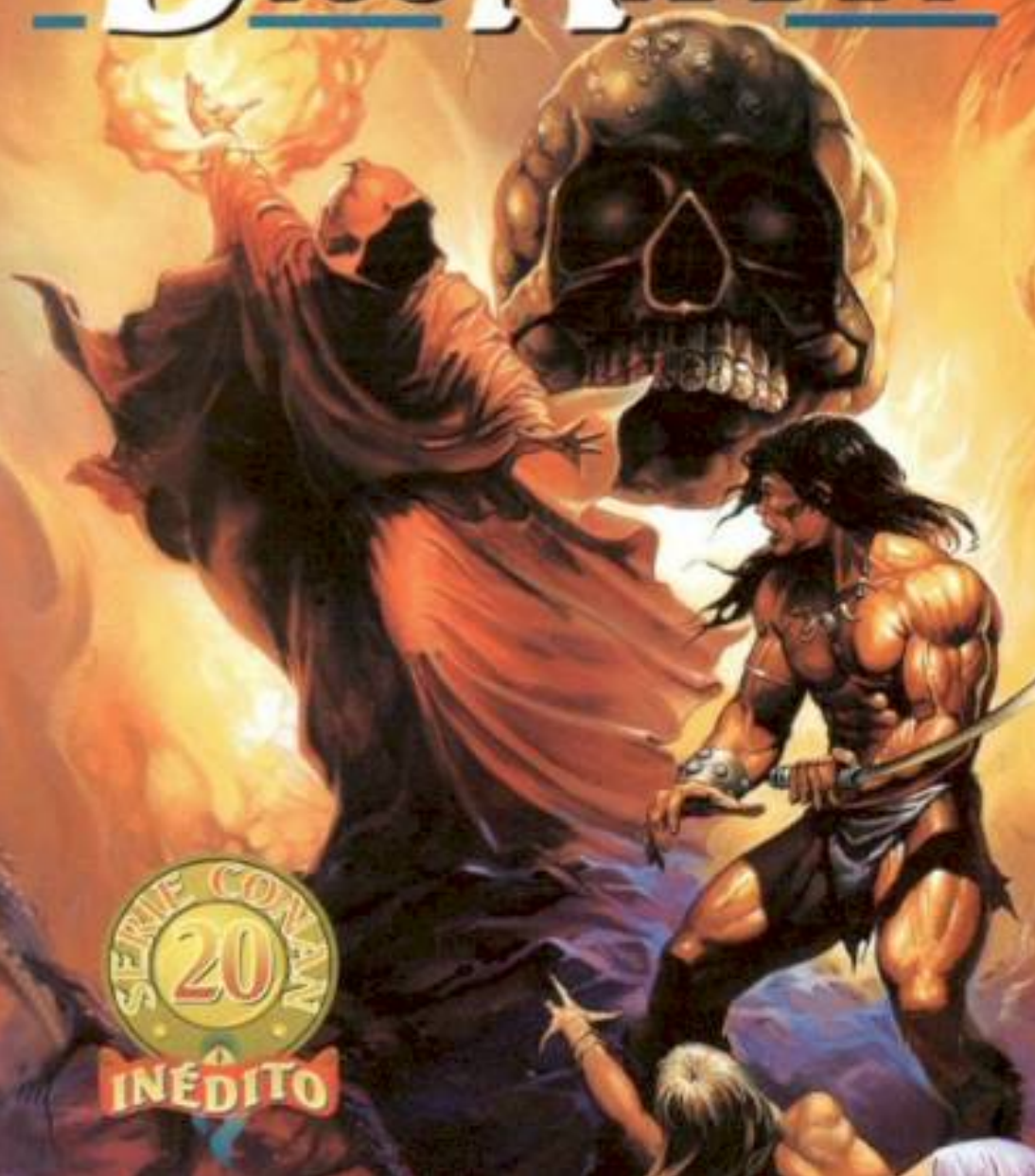


L. Sprague de Camp

# CONAN Y EL DIOS ARAÑA



Erróneamente acusado del rapto de una reina turania, Conan decide no exponerse al hacha del verdugo. Huye al oeste por el Camino de los Reyes, y persigue a los raptores de la reina Jamilah hasta los ensangrentados muros del siniestro templo de Zath. Para poder sobrevivir a las calles de la perversa Yezud, se verá obligado a matar a todo un ejército de asesinos y caza recompensas. Sin embargo, sólo con la ayuda de una bella y valerosa doncella del templo podrá acceder a las profundidades donde habita el mal y hacer frente al venenoso dios araña...





# Introducción

Conan, el fabuloso aventurero bárbaro, apareció en el año 1932 en la imaginación de Robert Ervin Howard, el escritor texano de narraciones pulp. Según contó el mismo Howard, el personaje «apareció en mi imaginación [...] un día en que me alojé en una pequeña ciudad fronteriza cerca del bajo río Grande [...]; salí de la nada ya adulto y me puse a trabajar en la saga de sus aventuras [...]. Algún mecanismo de mi subconsciente reunió los principales rasgos de 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 cimmerico».

Esto es indudablemente cierto. Sin embargo, Conan también era una obvia idealización del propio Howard, del hombre que Howard habría querido ser: un aventurero irresponsable y amigo de pendencias, aficionado al vino, las mujeres y las peleas. A pesar de su robusta constitución —pues medía un metro ochenta y pesaba casi noventa kilos—, Robert Howard y el cimmerico eran distintos como la noche y el día.

A pesar de que tanto Howard como su héroe tuvieran el genio vivo y sentimientos de caballerosidad para con las mujeres, Conan es retratado como pura extroversión, como un matón con pocas inhibiciones y tan sólo unos rudimentos de conciencia. Su creador, en cambio, era un hombre escrupuloso en lo moral, meticuloso cumplidor de la ley, cortés y afectuoso, tímido, aficionado a los libros, introverti-



do y —aunque él lo negara— un genuino intelectual. Siempre inestable, alternaba períodos de alegre y contagioso optimismo con épocas de depresión y abatimiento. A la edad de treinta años, al inicio de una prometedora carrera literaria, se quitó la vida con ocasión del fallecimiento de su madre.

Robert E. Howard, nacido en Peaster (Texas) en 1906, pasó la mayor parte de su vida en la pequeña ciudad de Cross Plains (Texas), en el centro del estado. Retraído y solitario de niño, devoraba libros insaciablemente y ejercitaba su ya robusto cuerpo a base de boxear, levantar pesas y montar a caballo. Entre sus autores favoritos se hallaban Edgar Rice Burroughs, Rudyard Kipling, Harold Lamb, Jack London y Talbot Mundy. Dados sus intereses, no es extraño que escribiera historias de boxeadores, westerns, relatos de aventuras en Oriente y un considerable número de versos dignos de ser recordados.

Sus historias fantásticas superaron a todo lo demás, tanto en volumen como en popularidad. Howard tuvo la desgracia de que, durante la breve década que duró su vida de escritor, se tuviera a la fantasía en baja estima. No llegó a ver ninguna de sus obras publicada en formato de libro. Sus relatos más imaginativos fueron publicados en *Weird Tales*, una revista que tuvo una precaria existencia entre 1923 y 1954. Aunque pagara poco, y a menudo tarde, Howard la tenía por su mejor cliente.

A finales de los años veinte, Howard escribió una serie de historias fantásticas protagonizadas por el rey Kull, un nativo de la desaparecida Atlantis que logra coronarse rey de un imperio del continente principal. Esta serie no tuvo mucho éxito; de las diez historias de Kull que llegó a terminar, Howard sólo vendió tres.

Más tarde, reescribió una de las historias de Kull que no había logrado vender, «By This Axe I Rule». El nuevo relato resultante, «The Phoenix on the Sword», estaba situado en una era imaginaria posterior a la de Kull, la Edad Hyboria,

una época que transcurrió entre el hundimiento de Atlantis y los comienzos de la historia escrita. Dio a su héroe el antiguo nombre céltico de Conan; pues Howard, que procedía él mismo de una familia irlandesa, sentía gran interés y admiración por los celtas.

«The Phoenix on the Sword» halló excelente acogida por parte de los lectores de *Weird Tales*. Por ello, desde 1932 hasta 1936, Howard se dedicó sobre todo a escribir relatos protagonizados por Conan, aunque, poco antes de su muerte, habló de abandonar el género fantástico para dedicarse a los westerns.

Entre todos los héroes de Robert E. Howard, Conan ha sido siempre el más popular. Howard llegó a ver publicados dieciocho de los relatos protagonizados por aquel gigantesco bárbaro que vadeaba ríos de sangre y abatía enemigos naturales y sobrenaturales, y que al fin llegaba a reinar sobre el más poderoso de los reinos hyborios.

Después de la muerte de Howard, varias historias inéditas protagonizadas también por Conan, desde manuscritos completos hasta meros fragmentos y sinopsis, han ido apareciendo gracias a los esfuerzos realizados por Glenn Lord y por mí mismo. Mi colega Lin Cárter y yo hemos completado los relatos incompletos, y Cárter y Björn Nyberg han colaborado conmigo en escribir nuevas historias de Conan que llenaran las lagunas de su saga.

Además, otros colegas —Karl Edward Wagner, Andrew Offutt y Poul Anderson— también han escrito sus propios pastiches, practicando esa venerable forma de literatura consistente en que un autor vivo trate de retomar el espíritu y el estilo de un predecesor, como hizo Virgilio en su Eneida respecto a los poemas homéricos. Conan y el dios araña es otro de los pastiches. El propio lector tendrá que juzgar hasta qué punto hemos logrado recrear la intensidad de las narraciones de Howard y de su excelente estilo.

Las historias de Conan pertenecen a un subgénero de la literatura de fantasía llamado «fantasía heroica», o también

«espada y brujería». Esta forma artística fue creada hacia 1880 por William Morris, el dibujante, poeta, decorador, artesano y reformador británico, a modo de moderna imitación de la novela medieval que empezó a morir desde que Cervantes la satirizara en su *Don Quijote*. A principios del siglo XX, Lord Dunsany y Eric Rücker Eddison siguieron los pasos de Morris en Gran Bretaña, y Robert Howard, Clark Ashton Smith y muchos otros, en los Estados Unidos.

Los relatos de fantasía heroica transcurren en un mundo imaginario —en un remoto pasado, o en el lejano futuro, o en otro planeta—, donde la magia existe, abundan los entes sobrenaturales y no se conocen las máquinas. Es un cuento de hadas para adultos, orientado a la pura evasión. En un mundo tal, las esplendorosas ciudades apuntan a las estrellas con sus chapiteles; los hechiceros arrojan siniestros conjuros desde sus guaridas subterráneas; funestos espíritus merodean por ruinas decadentes de antigüedad inmemorial; monstruos primitivos se abren paso entre las espesuras de la jungla; y las hojas de los sables blandidos por héroes de fuerza y valor preternaturales deciden el destino de los reinos. Los hombres son poderosos; las mujeres, bellas; los problemas, simples; la vida, una aventura. Y nadie ha oído hablar todavía de la inflación, ni de la crisis del petróleo, ni de la contaminación atmosférica.

Dicho con otras palabras: la fantasía heroica canta al mundo, no tal como es, sino como debería haber sido. Su único objetivo es entretener, y no pretende demostrar la inteligencia del autor, ni concienciar al lector, ni poner al descubierto los defectos del mundo en el que vivimos. Una vez, hablando de este puro escapismo, J. R. R. Tolkien comentó: «¿Cómo podríamos despreciar al hombre que, hallándose en una prisión [...], no piense y hable tan sólo de los carceleros y de los muros de la cárcel?».

Durante la II Guerra Mundial, pareció que la fantasía había caído víctima de la Edad de la Máquina. Entonces, con la publicación en los años cincuenta de la novela en tres vo-



lúmenes de Tolkien *El Señor de los Anillos*, y su posterior reedición como libro de bolsillo, con la que obtuvo un excepcional récord de ventas, el futuro de la fantasía moderna quedó asegurado.

En los años sesenta, logré que un editor de libros de bolsillo se interesara por la serie completa de las historias de Conan, con el fin de que la notable obra de Howard pudiera llegar por primera vez a un público amplio. Los doce volúmenes resultantes ocupan el segundo puesto en popularidad —detrás de *El Señor de los Anillos*— entre las obras de fantasía; su protagonista es un héroe que se impone al mundo entero, que no respeta mezquinas leyes ni prohibiciones; su historia es narrada con estilo vigoroso y colorista; aparece en ella un hombre que triunfa sobre pruebas y tribulaciones que laceran el alma. Está hecha de la misma materia que los sueños.

En la saga, Conan, hijo de un herrero, nace en la desolada y primitiva tierra norteña de Cimmeria. Forzado a huir de su tribu como resultado de una pendencia, viaja hacia el norte, hacia el país subártico de Asgard, donde se une a los aesires en sus batallas con los vanires del país de Vanaheim, situado más hacia el oeste, y con los hiperbóreos del este. En una de esas escaramuzas es capturado y hecho esclavo por los hiperbóreos. Logra escapar y huye hacia el sur, hasta la civilizada tierra de Zamora. Sin conocer la ley ni las costumbres de los hombres civilizados, Conan ejerce durante un par de años el oficio de ladrón, con más atrevimiento que pericia, no sólo en Zamora sino también en los reinos colindantes de Corinthia y Nemedía.

Harto de esta vida de hambre y marginación, Cortan se marcha a Oriente y se alista en el ejército del poderoso imperio oriental de Turan, gobernado por el bondadoso pero ineficiente rey Yildiz. Sirve como soldado durante unos dos años, aprende a tirar con el arco y emprende largos viajes, que en una ocasión le llevan al más lejano Oriente, al legendario reino de Khitai.

Al comienzo del presente relato, Conan, que todavía tiene poco más de veinte años, ha obtenido el rango de capitán y un destino que ambicionaba desde hacía tiempo en la Guardia Real, en la capital del reino, llamada Aghrapur. Como de costumbre, se mete en problemas; y las circunstancias no tardan en obligarle a buscarse medios de vida en otro lugar.

*L. Sprague de Camp  
Villanova, Pennsylvania*

## 1. Lujuria y muerte

Un hombre alto, inmensamente fuerte —casi un gigante—, aguardaba inmóvil entre las sombras del patio. Aunque alcanzaba a ver la candela que la mujer turania había dejado en la ventana para indicarle que no había peligro, y aun cuando trepar por allí habría sido un juego de niños para un montañés, el hombre esperó. No quería que le pillaran mientras escalaba la pared, pegado como un escarabajo a la hiedra que cubría el antiguo edificio. Aunque la guardia cívica habría vacilado en arrestar a uno de los oficiales del rey Yildiz, los rumores originados por su aventura hubieran llegado a oídos del protector de Narkia. Y el tal protector era el capitán superior Orkhan, a cuyas órdenes servía el corpulento individuo.

Con atentos ojos azules, Conan de Cimmeria, capitán de la Guardia Real, escudriñó los cielos, desde donde la luna llena moteaba las cúpulas y torres de Aghrapur con polvillo de plata. Una nube estaba ocultando el astro; pero aquel galeón de los cielos, arrastrado por el viento, no bastaba para los propósitos del cimmerio. Sólo mitigaría la luz de la luna durante la mitad del tiempo que necesitaba para encaramarse por la hiedra. Observó con satisfacción que una segunda nube, mucho más grande, avanzaba por la estela de la primera.

Cuando la luna se hubo velado el rostro con la nube más henchida, Conan le dio la vuelta a su tahalí hasta que la espada le colgó entre los hombros. Se quitó las sandalias y se las guardó en el cinturón; entonces, aferrándose con

manos y pies a las gruesas y nudosas hiedras, trepó con felina agilidad.

En los chapiteles envueltos en sombras y en las azoteas reinaba un silencio espectral, roto solamente de vez en cuando por unos pies apresurados; mientras que, en lo alto, la nube de bermejós contornos avanzaba lentamente. El trepador sintió que un viento suave le agitaba la cabellera negra, de corte cuadrado, y le agitó un breve estremecimiento. Recordó las palabras del astrólogo a quien había consultado tres días antes.

—Guárdate de iniciar una empresa en la próxima luna llena —había dicho el anciano de barba gris—. Los aspectos de las estrellas indican que, si lo hicieras, pondrías en movimiento ruedas que giran dentro de otras ruedas de causa y efecto... una extensa concatenación de cambios funestos.

—¿Cómo será el resultado? ¿Bueno, o malo? —le había preguntado Conan.

El astrólogo encogió sus huesudos hombros bajo la remendada túnica.

—Eso no puede preverse; sólo está en mi mano el decirte que tendría lugar un drástico cambio. Se producirían grandes alteraciones.

—¿Ni siquiera puedes decirme si me llevarían a buen o mal puerto?

—No, capitán. Como no veo que las estrellas te contemplen con favor, me parece más probable que te lleven a mal puerto.

Gruñendo a causa de la desalentadora predicción, Conan le había pagado y se había ido. No se mostraba escéptico ante ninguna forma de magia, brujería o espiritismo; pero tenía la misma fe en la falibilidad de los ocultistas. Creía que debía de haber entre ellos, por lo menos, tantos embaucadores y falsarios como en cualquier otro oficio. Así, cuando Narkia le hizo llegar una nota que le invitaba a tener un encuentro mientras su protector estaba ausente,

no se había dejado intimidar por la advertencia del astrólogo.

La vela se apagó, y la ventana se abrió chirriando. El gigante se coló por ella y, una vez dentro, se incorporó con cautela. Contempló con lascivia a la turania que estaba de pie ante él. Su cabello negro caía en cascada sobre los esbeltos hombros, y el fulgor de la vela, que ahora reposaba sobre un escabel que la mujer tenía a su lado, permitía entrever su espléndido cuerpo bajo la diáfana túnica de seda de color amatista.

—Bueno, ya estoy aquí —bramó Conan.

Los felinos ojos de Narkia centellearon de contento al ir a posarse en el hombre que se erguía ante ella, vestido con una barata túnica de lana y pantalones remendados con parches en las rodillas.

—He estado aguardando tu llegada, Conan —respondió la mujer, al tiempo que se le acercaba con los brazos abiertos—. Aunque, en verdad, no esperaba encontrarte vestido de mozo de establo. ¿Dónde has dejado tu espléndido uniforme de color escarlata y crema, y tus botas con espuelas de plata?

—No me pareció razonable vestir así en esta noche —dijo Conan bruscamente, mientras se sacaba el tahalí por la cabeza y dejaba caer descuidadamente su espada sobre la alfombra.

Bajo su melena negra de corte cuadrado, unos ojos azules, profundos, enmarcados por cejas frondosas y negras, ardían en su rostro moreno y lleno de cicatrices. Aunque tuviera poco más de veinte años, las vicisitudes de una vida violenta y difícil habían estampado en él una severa apariencia de madurez.

Con la agilidad de un tigre, Conan se acercó a ella, agarró a la moza con sus fornidos brazos y la hizo volverse hacia la cama. Pero Narkia se resistía, y hacía fuerza con las palmas de las manos contra su robusto pecho.

—¡Espera! —le decía en voz baja—. Los bárbaros sois demasiado impulsivos. Primero, tenemos que cultivar nuestra relación. ¡Siéntate en ese taburete y toma un trago de vino!

—Si es necesario... —masculló Conan, que hablaba el hirkanio con acento bárbaro.

Se sentó de mala gana y vació en tres tragos la copa de dorado líquido que le era ofrecida.

—Te lo agradezco, muchacha —murmuró, dejando la copa vacía sobre la mesilla. Narkia rió entre dientes.

—¡En verdad, capitán Conan, que eres un patán! Tendrías que haber bebido y saboreado lentamente esa excelente cosecha de Iranistán, pero te la has tragado como si fuera cerveza amarga. ¿Es que jamás te civilizarás?

—Lo dudo —gruñó Conan—. Lo que he visto de vuestra llamada civilización en estos últimos años no me ha gustado mucho.

—Entonces, ¿por qué te quedas aquí, en Turan? Podrías volver a tu bárbara patria, dondequiera que esté.

Con torva sonrisa, Conan apoyó la peluda nuca en sus robustas manos, y se recostó en la pared tapizada.

—¿Que por qué me quedo? —Se encogió de hombros—. Supongo que no me voy porque aquí, de un modo u otro, puedo ganarme más oro; también hay más cosas por hacer y por ver. La vida de las aldeas cimmericas no tarda en aburrir, siempre hace uno lo mismo, un día tras otro, salvo cuando surgen estúpidas disputas con los demás aldeanos y, de vez en cuando, alguna sanguinaria refriega con un clan vecino. Aquí y ahora... ¿qué ha sido eso?

Unos pies calzados con botas subieron por la escalera y, al cabo de un instante, la puerta se abrió con violencia. En la negrura de la entrada apareció el capitán mayor Orkhan, cuya mandíbula colgaba de pura sorpresa bajo el yelmo rematado en punta y envuelto en un turbante. Orkhan era un hombre alto, de facciones aguileñas, no tan corpulento como Conan, pero fuerte y esbelto, aunque las primeras vetas

grises habían empezado a aparecer en su oscura barba recortada con esmero.

Mientras Orkhan contemplaba la escena, y la comprensión iba reemplazando al asombro, su rostro se fue enrojeciendo de pura ira.

—¡Vaya! —masculló—. Cuando te pierdo de vista... —Acercó la mano al puño de su cimitarra.

En el momento de abrirse la puerta, Narkia había corrido detrás de la cama. Mientras Orkhan aún hablaba, ella gritó:

—¡Ha querido violarme! El bárbaro irrumpió, amenazándome con matarme...

Confuso, Conan iba mirándolos al uno y a la otra, hasta que su mente, atrapada en la rápida sucesión de acontecimientos, se aclaró. Cuando la espada de Orkhan abandonó su vaina con un siseo, el cimmerico se puso en pie de un salto, agarró el taburete sobre el que había estado sentado y lo arrojó a su atacante. El proyectil golpeó al turanio en el vientre y le hizo caer dando traspiés. Al mismo tiempo, Conan corrió hacia su propia espada, que yacía envainada en el suelo. Cuando Orkhan se recobró, Conan estaba ya de pie y armado.

—¡Gracias a Erlik que habéis venido, mi señor! —decía entrecortadamente Narkia, acurrucada tras el lecho—. Me habría...

Al mismo tiempo que ella hablaba, Conan tuvo que hacer frente a un ataque en tromba de Orkhan, que se abalanzó asestando mandobles del derecho, del revés y de arriba abajo en rápida sucesión. El cimmerico, sombrío, iba parando cada uno de sus violentos ataques. Los aceros entrechocaban, producían ecos metálicos y rechinaban, y se arrancaban mutuamente destellos. Toda su esgrima se reducía a cortar y parar, puesto que el sable curvo turanio no era apto para tirar estocadas.

—¡Detente, necio! —rugía Conan—. ¡Esa mujer miente! Vine porque ella me invitó, y no hemos hecho nada...