

CONAN
CONAN EL BARBARO #1

Robert E. Howard

«Conan el bárbaro» es la creación más popular de Robert E. Howard y uno de los hitos de la cultura popular moderna. El personaje se ha convertido en el arquetipo fundamental de la fantasía heroica, a la que Howard dio su forma definitiva con el ciclo de relatos que le dedicó originalmente en la revista «Weird Tales».

Robert E. Howard

La Edad Hiboria - Parte I

«La Edad Hiboria», que Howard mencionaba en la carta anterior, es un ensayo que había escrito algunos años antes, cuando comenzó a crear las historias de Conan. En dicho ensayo, Howard esbozó la seudohistoria de la era prehistórica que utilizó como marco de sus relatos. Cuando escribió la carta a Miller, envió una copia del ensayo a H. P. Lovecraft, el escritor de cuentos fantásticos, pidiéndole que la mandara a su vez a Donald A. Wollheim —un aficionado que más tarde se convirtió en escritor y editor de ciencia-ficción— a fin de que lo publicara en una revista del género llamada «The phantagraph». Esta revista publicó varios capítulos antes de su desaparición, y el ensayo completo fue publicado en forma de fascículo en 1938 por otro grupo de aficionados a la literatura fantástica. He aquí la parte de «La Edad Hiboria» que relata los hechos ocurridos hasta la época de Conan, junto con una nota apologética de Howard explicando que no pretendía que el ensayo fuera considerado como verdad histórica. El resto del ensayo se publicará, Dios mediante, en otro volumen de esta serie.

(Nada de lo que se dice en este artículo debe considerarse como un intento de establecer una teoría que se oponga a la historia por todos aceptada. Cuando comencé a escribir las historias de Conan hace algunos años, escribí esta «historia» de su época y de los pueblos que vivían entonces, a fin de darle a él y a sus aventuras legendarias mayor realismo. Y, mientras escribía los relatos, me di cuenta de que si me atenía a los «hechos» y al espíritu de esa historia, me resultaba más fácil imaginar (y, por tanto, describir) a Conan como personaje real, de carne y hueso, que como una creación ficticia. Al escribir sobre él y sobre sus aventuras en los distintos reinos de la época,

nunca he pasado por encima de los «hechos» ni del espíritu de la «historia» que aquí se relatan, sino que he seguido la trama de esa historia tan fielmente como lo hubiera hecho el escritor de novelas históricas que hace referencia a la verdadera historia. He usado esta «historia» como guía para los relatos que he escrito de esta serie.)

Es poco lo que sabemos acerca de esa época conocida por los cronistas nemedios como la Edad Precataclísmica, exceptuando la última parte, y aún esta está velada por las brumas de la leyenda. La historia conocida comienza con el ocaso de la civilización precataclísmica, dominada por los reinos de Kamelia, Valusia, Verulia, Grondar, Thule y Commoria. Estos pueblos hablaban una lengua semejante, lo que parece demostrar su origen común. Había otros reinos, igualmente civilizados, habitados por otras razas aparentemente más antiguas. Los bárbaros de aquella época eran los pictos, que vivían en unas islas lejanas en el océano occidental; los atlantes, que vivían en un pequeño continente situado entre las Islas Pictas y el continente thurio o principal, y los lemuriros, que vivían en una cadena de grandes islas del hemisferio oriental.

Había varias regiones de tierras inexploradas. Los reinos civilizados, aunque de enorme extensión, ocupaban una parte relativamente pequeña del planeta. Valusia era el reino que se hallaba más al oeste del continente thurio, y Grondar el que se encontraba más al este. Al este de Grondar, cuya gente era menos cultivada que la de sus reinos hermanos, se extendía una salvaje e inhóspita zona desértica. En las zonas menos áridas de desierto, en las selvas y montañas, vivían dispersos algunos clanes y tribus de primitivos salvajes. Más lejos, hacia el sur, había una civilización misteriosa, sin relación con la cultura thuria y al parecer de naturaleza prehumana. Las costas lejanas del oeste estaban habitadas por otra raza humana, misteriosa y no thuria,

Robert E. Howard

con la que los lemuriros entraban a veces en contacto. Parece ser que venían de un sombrío y quimérico continente sin nombre que se encontraba en algún lugar al este de las islas Lemurias.

La civilización thuria se hallaba en su ocaso; sus ejércitos estaban compuestos principalmente por mercenarios bárbaros. Los pictos, los atlantes y los lemuriros eran sus generales, sus estadistas y a menudo hasta sus reyes. Los conflictos y las luchas entre los reinos y las guerras entre Valusia y Commoria, así como las conquistas merced a las cuales los atlantes fundaron un reino en el continente, pertenecen más a la leyenda que a la realidad histórica.

Entonces el Cataclismo convulsionó el mundo. Atlantis y Lemuria se hundieron y las Islas Pictas fueron desplazadas, elevándose para formar los picos de las montañas de un nuevo continente. Grandes zonas del continente thurio desaparecieron bajo las olas o se hundieron formando enormes lagos y mares interiores. Los volcanes entraron en erupción impetuosamente y terremotos aterradores sacudieron hasta los cimientos las radiantes ciudades de los imperios. Pueblos enteros fueron borrados del mapa.

Los bárbaros tuvieron mejor suerte que las razas civilizadas. Los habitantes de las Islas Pictas fueron aniquilados, pero sobrevivió una gran colonia que se estableció en las montañas de la frontera meridional, sirviendo de barrera contra invasiones extranjeras. El reino continental de los atlantes también pudo escapar a la destrucción y hasta él llegaron miles de sus hombres en barcos, procedentes de las tierras sumergidas. Muchos lemuriros huyeron hacia la costa oriental del continente thurio, que quedó relativamente intacto. Allí se convirtieron en esclavos de la antigua raza que habitaba en esas tierras y su historia fue, durante miles de años, la historia de una servidumbre brutal.

Al cambiar las condiciones de vida, se crearon formas extrañas de vida vegetal y animal en la parte occidental del continente. Densas selvas cubrieron las llanuras, ríos caudalosos se abrieron paso hasta el mar, surgieron montañas abruptas y los lagos cubrieron las ruinas de las antiguas ciudades situadas en los fértiles valles. El reino continental de los atlantes fue invadido por cantidades incalculables de bestias y de salvajes, hombres-mono y monos, procedentes de las zonas sumergidas. Obligados a luchar continuamente para sobrevivir, los atlantes lograron conservar, sin embargo, algunos vestigios de su antiguo estado de bárbaros evolucionados. Desprovistos de metales y de minerales, se convirtieron en artesanos de la piedra, al igual que sus remotos antepasados, y habían alcanzado un verdadero nivel artístico cuando su combativa cultura entró en contacto con el poderoso pueblo picto. Los pictos también habían vuelto a la piedra y al hacha de sílex, pero su población creció más rápidamente y desarrollaron con mayor eficacia las artes de la guerra. No tenían en absoluto el carácter artístico de los atlantes; eran más rudos, prácticos y prolíficos. No dejaron pinturas ni tallas de marfil, como hicieron sus enemigos, pero legaron a la posteridad numerosas y eficaces armas hechas de piedra.

Estos reinos de la Edad de Piedra entraron en conflicto, y después de una serie de cruentas batallas los atlantes, superados en número, fueron devueltos al estado salvaje, mientras se detenía la evolución de los pictos. Quinientos años después del Cataclismo, los reinos bárbaros habían desaparecido. Sólo se mantuvieron, en estado salvaje, los pictos, que estaban en guerra continua con otras tribus también salvajes: los atlantes. Los pictos los aventajaban numéricamente y en cuanto a unidad, mientras que los atlantes habían quedado reducidos a algunos clanes desvinculados entre sí. Así era Occidente en aquellos tiempos.

Robert E. Howard

En el lejano Oriente, aislado del resto del mundo por la formación de gigantescas montañas y de una serie de enormes lagos, los lemurios siguen siendo esclavos de sus antiguos amos. Las tierras remotas del sur siguen rodeadas aún de misterio; al no haber sido afectadas por el Cataclismo, están condenadas al estado prehumano. De las razas civilizadas del continente thurio, sólo un remanente de uno de los pueblos no valusios tiene su morada en las bajas montañas del sudeste: los zhemri. Aquí y allá hay clanes de humanoides salvajes dispersos por el mundo que ignoran por completo el auge y la decadencia de las grandes civilizaciones. Pero en las tierras remotas del norte, otro pueblo iba haciendo paulatinamente su aparición.

En la época del Cataclismo, una banda de salvajes cuyo desarrollo no era muy superior al de los hombres de Neanderthal, huyó al norte para escapar de la aniquilación. Hallaron tierras cubiertas de nieve habitadas tan sólo por una especie de feroces monos de tierras nevadas; se trataba de animales inmensos, peludos y blancos, al parecer nativos de esas regiones. Los recién llegados lucharon con estos y los arrojaron más allá del Círculo Polar Ártico, donde presumiblemente perecieron. Luego, los nuevos pobladores se adaptaron a su duro medio ambiente y prosperaron.

Cuando las guerras entre pictos y atlantes habían destruido lo que pudo haber sido una nueva cultura, otro cataclismo, aunque de menor intensidad, formó un gran mar interior donde antes había un conjunto de lagos, que separó aún más el este del oeste, y los terremotos, inundaciones y volcanes que acompañaron la nueva conmoción telúrica completaron la ruina de los bárbaros, que se había iniciado con sus guerras tribales.

Unos mil años después del segundo cataclismo, el mundo occidental tiene el aspecto de una tierra salvaje cubierta de selvas, lagos y ríos torrenciales. Por las montañas boscosas del noroeste vagan bandas de hombres-mono que no hablan ninguna

lengua humana, desconocen el fuego e ignoran el uso de herramientas. Son los descendientes de los atlantes, hundidos una vez más en el turbulento caos de la bestialidad selvática de la que sus antepasados habían logrado salir tan lentamente y con tantas dificultades. El sudoeste está habitado por clanes dispersos de seres salvajes y primitivos que viven en cavernas y hablan una lengua muy rudimentaria, que sin embargo conservan el nombre de pictos, palabra que para ellos ha llegado a ser meramente sinónimo de hombre, y que los diferencia de las verdaderas bestias contra las que luchan para defender sus vidas y para procurar alimento. Este es su único vínculo con su existencia anterior. Ni los sórdidos pictos ni los humanoides atlantes tienen ningún tipo de contacto con otras tribus o pueblos.

En las lejanas tierras del este, los lemurios, que viven en estado salvaje y primitivo, casi a nivel de bestias, a causa de su dura esclavitud, se han sublevado y han aniquilado a sus amos. Viven en estado salvaje entre las ruinas de una extraña cultura. Los sobrevivientes de esa civilización que pudieron escapar de la furia de sus antiguos esclavos se dirigieron hacia el oeste, donde atacan a ese misterioso reino humanoide del sur y lo sojuzga, renovando y desarrollando su propia cultura, que se modifica al contacto con la más antigua. Este nuevo reino se llama Estigia, donde parece ser que habitan algunos sobrevivientes del antiguo pueblo, a quienes se ha venerado como dioses después de la aniquilación de los demás miembros de su raza.

En distintos lugares del mundo comienzan a aparecer signos de una tendencia evolutiva en pequeños grupos de salvajes, aunque estos se hallan dispersos y son desconocidos. Sin embargo hacia el norte, hay tribus que inician un visible desarrollo. A esta gente se la conoce con el nombre de hibóreos o hibores, y su dios era Bori, un gran jefe a quien la leyenda convierte en un ser muy antiguo identificado con el rey que los

Robert E. Howard

condujo hacia el norte en la época del gran Cataclismo, que las tribus sólo recuerdan gracias a un folclore muy desvirtuado.

Los hibóreos se han dispersado por el norte y se dirigen hacia el sur en migraciones esporádicas. Hasta el momento no han entrado en contacto con otras razas, y sus guerras son consecuencia de luchas internas. Mil quinientos años de existencia en las tierras del norte han hecho de los hibóreos una raza alta, de cabellos leonados y ojos grises; son guerreros fuertes y corpulentos, aunque ya manifiestan un carácter claramente artístico y poético. Todavía viven fundamentalmente de la caza, si bien las tribus del sur han estado criando ganado durante varios siglos. Hay una sola excepción a su hasta ahora completo aislamiento de otras razas: un miembro errante de la tribu que llegó hasta los confines del norte volvió con la noticia de que las heladas llanuras que creían desiertas estaban habitadas por una enorme tribu de hombres simiescos, que él aseguraba que descendían de las bestias expulsadas de las tierras habitables por los antepasados de los hibóreos. El viajero insistió en que se enviara un gran contingente guerrero más allá del Círculo Polar Ártico para exterminar a aquellas bestias, que él aseguraba que iban evolucionando hasta convertirse en auténticos seres humanos. Todos se burlaron de él, salvo un pequeño grupo de jóvenes y osados guerreros que lo siguieron hacia el norte, pero ninguno de ellos regresó jamás.

Las tribus de los hibóreos iban avanzando hacia el sur, y a medida que creció la población, fue aumentando el movimiento. La era siguiente fue una época de nomadismo y de conquista. En el transcurso de la historia, las diferentes tribus y grupos de tribus se desplazaron y trasladaron de un lugar a otro, dando una imagen de perpetuo movimiento.

Veamos cómo era el mundo quinientos años después. Las tribus de hibóreos de leonadas cabelleras se dirigieron hacia el sur y hacia el oeste, conquistando y destruyendo muchos de los

clanes desconocidos. Al mezclarse con las razas conquistadas, los descendientes de los grupos invasores comenzaron a presentar nuevas características raciales, pero estas razas mestizas fueron violentamente atacadas por los grupos de sangre nueva y más pura y fueron barridas por estos como si se tratara de una escoba que arrastra los desechos indiscriminadamente, para mezclarse aún más, formando un complejo mosaico de razas y subrazas. Pero los nuevos conquistadores aún no han entrado en contacto con las razas más antiguas. Al sudeste, los descendientes de los zhemri, revitalizados por la mezcla de sangre con algunas tribus desconocidas, quieren restablecer, al menos en parte, su antigua cultura. Hacia el oeste, los humanoides atlantes comienzan a evolucionar lentamente. Han completado su ciclo vital; hace tiempo que han olvidado su existencia humana y, sin tener consciencia de ningún otro estado anterior, comienzan su evolución sin las ventajas ni los inconvenientes que supone recordar un pasado humano. Al sur, los pictos siguen viviendo en estado salvaje, desafiando aparentemente las leyes de la naturaleza al no progresar ni retroceder. Más al sur, el antiguo y misterioso reino de Estigia parece dormir. En sus confines orientales vagan clanes de nómadas salvajes, ya conocidos como los Hijos de Shem.

A poca distancia de los pictos, en el amplio valle de Zingg y protegidos por grandes montañas, una banda de primitivos de nombre desconocido, pero vinculados racialmente a los shemitas, creó una cultura y un modo de vida relativamente evolucionados.

Hay que añadir otro factor al ímpetu de las invasiones hibóreas. Una tribu de esa misma raza descubrió el uso de la piedra en la construcción, y así nació el primer reino hibóreo, el primitivo y bárbaro reino de Hiperbórea, cuyo comienzo tuvo lugar en una tosca fortaleza de piedras amontonadas con la finalidad de contener los ataques de otras tribus. Los miembros de esta tribu pronto abandonaron sus tiendas de piel de caballo y

Robert E. Howard

comenzaron a vivir en casas de piedra, construidas en forma primitiva, pero sólidas, y protegidos de esta manera comenzaron un vertiginoso desarrollo. Hay pocos acontecimientos históricos más impresionantes que el desarrollo del violento y cruel reino de Hiperbórea, cuya gente abandonó casi repentinamente su vida nómada y construyó casas de piedra desnuda, rodeadas de murallas ciclópeas; de esta manera, una raza que acababa de salir de la era de la piedra pulida aprendió, casi por casualidad, los principios de la arquitectura. El auge de este reino desplazó a numerosas tribus que, derrotadas en la guerra o negándose a ser sojuzgadas por sus hermanos de raza que habitaban en los castillos, iniciaron un viaje largo y difícil que los llevó por medio mundo. Al mismo tiempo, las tribus del norte comenzaron a ser hostigadas por gigantescos y rubios salvajes, no mucho más evolucionados que los hombres-mono.

(La oleada migratoria de lemuriros que fundó el reino de Estigia constaba de dos ramas. Mientras que la del sur creó Estigia, la rama del norte fundó al mismo tiempo el poderoso imperio de Aquerón, con Pitonia, la ciudad de las torres violetas, como capital, situada en las tierras del norte y del oeste. Quinientos años después de la fundación de Aquerón, llegaban a sus fronteras los primeros nómadas hibóreos, pero retrocedieron ante la eficaz defensa de los sacerdotes y guerreros del sur. Aquerón luchó contra los invasores hibóreos durante casi dos mil años. Finalmente, los bárbaros invadieron Aquerón y lo sitiaron, pero fueron derrotados al final por los disciplinados ejércitos del imperio hermano de Aquerón, que se encontraba al sur, es decir, de Estigia. L. S. de C.)

La historia de los mil años siguientes es la leyenda del auge de los hibóreos, cuyas tribus guerreras dominan el mundo occidental. Se formaron reinos primitivos. Los invasores de

leonados cabellos se enfrentaron con los pictos y los desplazaron hacia las tierras yermas del oeste. En el noroeste, los descendientes de los atlantes, que pasan sin ayuda alguna del estado humanoide al salvajismo primitivo, aún no se han enfrentado con los conquistadores. En las remotas tierras del este, los lemuriotes crean una extraña semicultura propia. Al sur, los hibóreos han fundado el reino de Koth, en los confines de las zonas pastoriles conocidas como las Tierras de Shem, donde sus salvajes habitantes están empezando a salir de la barbarie, en parte por el trato con los hibóreos y en parte por su contacto con los estigios, que han asolado sus tierras durante siglos. Los rubios salvajes del lejano norte son ahora más numerosos y poderosos, por lo que las tribus hibóreas del norte se dirigen hacia el sur, desplazando a su paso a sus hermanos de sangre. El antiguo reino de Hiperbórea es derrotado por una de esas tribus del norte que, sin embargo, conserva el antiguo nombre. Al sudeste de Hiperbórea ha surgido un reino de zhemris, llamado Zamora. En el sudoeste, una tribu de pictos invadió el fértil valle de Zingg, conquistó el pueblo agrícola allí asentado, estableciéndose en aquellas tierras, junto a los vencidos. La raza resultante de esta mezcla fue a su vez conquistada más tarde por una tribu errante de hibóreos y todos estos elementos combinados dan origen al reino de Zíngara.

Quinientos años más tarde ya están claramente definidos los pueblos del mundo. Los reinos hibóreos de Aquilonia, Nemedía, Brithunio, Hiperbórea, Koth, Ofir, Argos, Corinthia y el llamado Reino de la Frontera dominan el mundo occidental. Zamora se encuentra al este y Zíngara al oeste de estos reinos, cuyos habitantes, aunque no pertenecen a la misma raza, se parecen por el color oscuro de su piel y por sus costumbres exóticas. Mucho más al sur, los estigios llevan una vida tranquila, ya que no han sido afectados por las invasiones extranjeras, mientras que los pueblos de Shem han cambiado el yugo estigio por el menos

Robert E. Howard

tiránico de los kothianos. Los oscuros amos fueron desplazados hacia el sur del gran río Styx, Nilus o Nilo, que fluye hacia el norte desde las sombrías tierras interiores del continente, se vuelve casi en ángulo recto y sigue hacia el oeste a través de las praderas de Shem hasta desembocar en el gran mar. Al norte de Aquilonia, el reino hibóreo más occidental, se encuentran los violentos y salvajes cimmericos que no se han sometido a los invasores, pero que progresan rápidamente por estar en contacto con ellos; se trata de los descendientes de los atlantes, que ahora se encuentran en un proceso de evolución más constante que el de los pictos, sus antiguos enemigos, que habitan en las zonas desérticas del oeste de Aquilonia.

Cinco siglos después, los pueblos hibóreos cuentan con una cultura tan recia y pujante que contribuye a la importante evolución de las salvajes tribus circundantes que entran en contacto con ella. El reino más poderoso es el de Aquilonia, pero hay otros que compiten con él en fuerza y esplendor. Los hibóreos se han convertido en una raza muy mezclada, y los que se encuentran más cerca de las raíces raciales son los habitantes de Gunderland, una provincia que se halla al norte de Aquilonia. Pero estas mezclas no han debilitado la raza. Es el pueblo dominante del mundo occidental, si bien los bárbaros de las tierras desérticas siguen incrementando su poderío.

En el norte, los bárbaros de cabello dorado y ojos azules, descendientes de los rubios salvajes del Ártico, han expulsado a las tribus hibóreas que aún permanecían en los países nevados, con excepción del antiguo reino de Hiperbórea, que resiste sus violentos ataques. Su tierra se llama Nordheim, y sus habitantes se dividen entre los pelirrojos vanires de Vanaheim y los rubios aesires de Asgard. En ese momento los lemuriros entran nuevamente en la historia, esta vez como hirkanios. A lo largo de los siglos han presionado continuamente hacia el oeste, y ahora una de sus tribus bordea el extremo sur del gran mar interior —

Vilayet— y funda el reino de Turan en la orilla sudoeste. Entre el mar interior y las fronteras orientales de los reinos nativos se extienden vastas estepas, mientras que en el extremo norte y sur abundan los desiertos. Los habitantes de origen no-hirkanio de estos territorios están dispersos y se dedican al pastoreo; se trata de tribus desconocidas en el norte y de shemitas en el sur, aborígenes con algo de sangre hibórea procedente de los conquistadores nómadas. Al terminar este período, otros clanes hirkanios presionan hacia el oeste, en torno al extremo norte del mar interior, y chocan con las tropas orientales de los hiperbóreos.

Veamos brevemente cómo eran los pueblos de aquella época. Los dominadores hibóreos ya no tienen en su mayoría el cabello leonado y los ojos grises, puesto que se han mezclado con otras razas. Los pueblos de Koth presentan muchos rasgos de la raza shemita, e incluso estigia, y en menor medida de los habitantes de Argos, que se han mezclado más con los zingarios que con los shemitas. Los brithunios del este se mezclaron con los zamorios de piel oscura, y los habitantes de la Aquilonia meridional se mezclaron con los aceitunados zingarios hasta que el cabello negro y los ojos castaños se convirtieron en los rasgos dominantes de Poitain, la provincia situada más al sur. El antiguo reino de Hiperbórea está más alejado que los demás, a pesar de lo cual corre abundante sangre extranjera por sus venas, debido a que capturan mujeres extranjeras: hirkanias, aesires y zamorias. Sólo en la provincia de Gunderland, donde no hay esclavos, se puede encontrar una raza hibórea pura. Pero los bárbaros, por su parte, no se han mezclado con otras razas. Los cimmericos son altos y robustos, tienen cabello oscuro y ojos azules. La gente de Nordheim tiene una constitución similar, pero son de piel blanca, ojos azules y cabello dorado o pelirrojo. Los pictos conservan el mismo tipo racial de siempre: son bajos, de piel muy oscura y cabellos y ojos negros. Los hirkanios tienen la piel oscura,

Robert E. Howard

generalmente son altos y delgados, si bien es cada vez más común el tipo rollizo de ojos rasgados, resultado de la mezcla con una curiosa raza de aborígenes inteligentes, aunque escasamente desarrollados físicamente, a quienes conquistaron en las montañas que se encuentran al este de Vilayet, en su marcha hacia el oeste. Los shemitas son generalmente de estatura mediana, aunque a veces su cruce con los estigios da lugar a individuos gigantes, de complexión fornida, nariz aguileña, ojos oscuros y cabello de color negro azulado. Los estigios —al menos las clases dominantes— son altos, bien conformados, morenos y de rasgos regulares; las clases bajas son una horda de mestizos oprimidos, una mezcla de negroides, estigios, shemitas e incluso hibóreos. Al sur de Estigia se encuentran los vastos reinos negros de las amazonas, los kushitas, los atlaianos y el imperio híbrido de Zembabwei.

Entre Aquilonia y los desiertos pictos se encuentra el territorio fronterizo de Bosonia, habitado por descendientes de una raza aborigen conquistada por una tribu de hibóreos en los comienzos de la primera era de la dispersión hibórea. Este pueblo mestizo nunca alcanzó la cultura de los hibóreos más puros, que los desplazaron hacia la periferia del mundo civilizado. Los bosonios son de estatura y complexión media, ojos castaños o grises y son mesocefálicos. Viven principalmente de la agricultura, en grandes aldeas amuralladas, y forman parte del reino aquilonio. Su territorio se extiende desde el Reino de la Frontera en el norte hasta Zíngara en el sudoeste, formando un bastión que defiende a Aquilonia tanto de los cimmericos como de los pictos. Los bosonios son obstinados guerreros defensivos, y los siglos de guerras contra los bárbaros del norte y del oeste los ha obligado a desarrollar un tipo de defensa casi invulnerable contra los ataques directos. Así era el mundo en los tiempos de Conan.

La cosa de la cripta

El héroe más importante de la Edad Hiboria no fue un hibóreo, sino un bárbaro: Conan el cimmerico, cuyo nombre ha dado lugar a todo tipo de leyendas. De las antiguas civilizaciones de la época de los hibóreos y de los atlantes, sólo sobreviven algunas historias semilegendarias y fragmentarias. Una de ellas —Las crónicas nemedias— nos permite conocer casi todos los aspectos de la vida y aventuras de nuestro héroe. La parte que se refiere a Conan comienza así:

Sabed, oh príncipe, que en los años que siguieron al hundimiento de Atlantis y de las radiantes ciudades en las profundas aguas del océano, hasta el apogeo de los Hijos de Aryas, hubo una era inconcebible en la que los rutilantes y poderosos reinos se extendían por el mundo como mantos azules bajo las estrellas: Nemedias; Ofir; Brithunia; Hiperbórea; Zamora con sus mujeres de oscuros cabellos y sus torres llenas de hechizo y misterio; Zíngara y sus caballeros; Koth, que lindaba con las tierras pastoriles de Shem; Estigia con sus tumbas protegidas por las sombras, e Hirkania, cuyos jefes vestían seda y oro. Pero el reino más arrogante del mundo era Aquilonia, que imperaba sobre los demás en el adormilado occidente. Aquí llegó Conan el cimmerico, de cabellos negros y mirada hosca, con la espada en la mano —ladrón, vagabundo, asesino implacable, con una melancolía abismal y una exultantealegría— para pisotear los enjorjados tronos de la Tierra con sus toscas sandalias.

Por las venas de Conan corría sangre de los antiguos atlantes tragados por el mar ocho mil años antes. Nació en el seno de un clan que reivindicaba una región del noroeste de Cimmeria. Su abuelo pertenecía a una tribu del sur que había

Robert E. Howard

huido de su propio pueblo debido a una contienda racial y, después de mucho peregrinar, se refugió entre los pueblos del norte. Conan nació precisamente en un campo de batalla, durante un combate entre su tribu y una horda de invasores vanires.

No se sabe cuándo el joven cimmerico vio por primera vez la civilización, pero ya tenía fama de guerrero hacia la época de los fuegos del consejo, aunque aún no había visto quince nevadas. Ese año, los cimmericos olvidaron sus querellas y unieron fuerzas para rechazar el ataque de los hombres de Gunderland, que habían irrumpido a través de la frontera de Aquilonia, construyeron el puesto de avanzada de Venarium y comenzaron a colonizar las zonas limítrofes del sur de Cimmericia. Conan pertenecía a la horda rugiente y sedienta de sangre que conquistó las montañas del norte, irrumpió a través de las empalizadas con espadas y antorchas e hizo retroceder a los aquilonios allende sus fronteras.

Durante el saqueo de Venarium y no habiendo alcanzado aún su pleno desarrollo, Conan ya medía más de un metro ochenta de estatura y pesaba ochenta y dos kilos, tenía el carácter alerta y cauteloso del hombre nacido en el bosque, la férrea dureza del hombre de montaña, el físico hercúleo de su padre, que era herrero, y una inusitada destreza con el cuchillo, el hacha y la espada.

Después del saqueo de la avanzada aquilonia, Conan regresa por poco tiempo a su tribu. Desasosegado por los impulsos contradictorios de la adolescencia, de su tradición y de su época, pasa algunos meses con una banda de aesires en infructuosas incursiones contra los vanires y los hiperbóreos. Al finalizar esta campaña, toman prisionero y encadenan al joven cimmerico, que cuenta entonces con dieciséis años. Sin embargo, no permanece encadenado por mucho tiempo...

1. Los ojos rojos

Durante dos días los lobos habían perseguido a Conan a través de los bosques y ahora se acercaban nuevamente. El muchacho miró hacia atrás y vislumbró unas figuras grandes y pesadas, peludas, de color gris oscuro, que corrían velozmente entre los negros troncos de los árboles y cuyos ojos resplandecían como carbones incandescentes en la oscuridad. Esta vez — pensó— sería capaz de enfrentarse a ellos como había hecho otras veces.

No podía ver a lo lejos porque a su alrededor se alzaban, como silenciosos soldados de algún ejército embrujado, los troncos de millones de abetos negros. La nieve estaba pegada a la ladera norte de las montañas formando borrosas manchas blancas, pero el murmullo de miles de riachuelos que se formaban al derretirse la nieve y el hielo presagiaba la llegada de la primavera. Era un mundo oscuro, silencioso y sombrío aun en pleno verano, y ahora, a medida que se desvanecía la tenue luz para dar paso al atardecer, parecía más tenebroso que nunca.

El joven siguió corriendo sin aliento ascendiendo por la abrupta y arbolada pendiente, tal como había hecho desde que consiguiera abrirse camino luchando para escapar de la mazmorra de esclavos de Hiperbórea dos días antes. Aunque era cimmerico de pura raza, había formado parte de una banda de invasores aesires que hostigaban las fronteras de los hiperbóreos. Los pálidos y rubios guerreros de aquella tierra sombría habían detenido y aplastado a los incursores, y el joven Conan conoció por primera vez en su vida el sabor amargo de las cadenas y de los latigazos, que eran el sino normal de los esclavos.

Pero no permaneció mucho tiempo en esclavitud. Trabajando por la noche mientras los demás dormían, consiguió desgastar un eslabón de su cadena debilitándolo hasta partirlo. Entonces, un día de tormenta, rompió violentamente sus

Robert E. Howard

ataduras. Esgrimiendo la rota y pesada cadena de más de un metro de longitud, mató a su guardián y a un soldado que de un salto se había interpuesto en su camino, y desapareció bajo el aguacero. La lluvia que le impedía ver también sirvió para despistar a la jauría que llevaba el grupo de hombres que salió en su búsqueda.

Aunque libre por el momento, el joven se dio cuenta de que había un reino hostil en su camino hacia su Cimmeria natal. Entonces huyó hacia las tierras salvajes y montañosas del sur donde confluían la frontera meridional de Hiperbórea, las fértiles llanuras de Brithunia y las estepas turanias. En algún lugar del sur, según había oído, se hallaba el fabuloso reino de Zamora, con sus mujeres de negros cabellos y sus torres llenas de embrujo y misterio. Allí se alzaban famosas ciudades: Shadizar, la capital, llamada la Ciudad del Mal; Arenjun, la ciudad de los ladrones, y Yezud, la ciudad del dios araña.

Unos años antes, había saboreado por primera vez las delicias y los lujos de la civilización cuando, formando parte de la sanguinaria horda de cimmericios que atacaron en tropel las murallas de Venarium, participó en el saqueo de aquella avanzada aquilonia. El sabor del triunfo estimuló su ambición. No tenía metas definidas ni un plan de acción preciso, sino vagos sueños de aventuras en las ricas tierras del sur. Visiones de brillantes piezas de oro y relucientes joyas, de manjares y bebidas sin límite, y cálidos abrazos de hermosas mujeres de noble cuna que le serían dados como premio a su valentía revoloteaban por su ingenua mente juvenil. En el sur —pensó— su corpulencia y su fuerza podrían proporcionarle fácilmente fama y fortuna en medio de los débiles habitantes de la ciudad. Así pues, se dirigió hacia el sur en busca de su destino, sin más bienes que una túnica raída y harapienta y poco más de un metro de cadena.

Entonces los lobos olfatearon su rastro. En circunstancias normales, un hombre de acción tiene poco que temer de estos animales. Pero terminaba el invierno y los lobos, hambrientos después de una época de escasez, estaban dispuestos a todo para conseguir su presa.

La primera vez que alcanzaron a Conan, el muchacho había agitado la cadena con tal violencia que hizo aullar de dolor a uno de esos grises animales, que quedó retorciéndose en la nieve con el espinazo roto, y dejó a otro muerto con el cráneo destrozado. La sangre coagulada manchaba la nieve derretida. La hambrienta manada se alejó de aquel joven de cruel y violenta mirada y de la terrible cadena giratoria y se dieron un festín con los animales muertos de su propia manada, lo que Conan aprovechó para huir hacia el sur. Pero he aquí que poco tiempo después le seguían el rastro de nuevo.

El día anterior, al atardecer, la manada lo alcanzó en un río helado en los confines de Brithunia. Conan entabló una lucha con los animales sobre el hielo resbaladizo, esgrimiendo la ensangrentada cadena a modo de mazo, hasta que el lobo más intrépido cogió los eslabones de hierro entre sus terribles mandíbulas y arrancó la cadena que sus manos sujetaban con dificultad. En ese momento, la violencia de la lucha y el peso de la manada que se abalanzaba sobre el muchacho hicieron que se rompiera el frágil hielo sobre el que se apoyaban. Conan empezó a jadear y a respirar con dificultad pensando que se ahogaría en la helada corriente. Algunos lobos habían caído con él, y tuvo la vaga impresión de que uno de los animales, medio sumergido en el agua, arañaba frenéticamente con sus garras delanteras el borde del hielo, pero no sabía cuántos habían logrado escapar ni cuántos habían sido arrastrados por la helada corriente.

Con los dientes castañeteando, Conan logró salir del agua por el extremo más alejado del agujero, lejos de la manada, mientras los lobos aullaban detrás de él. Estuvo corriendo toda la

Robert E. Howard

noche y todo el día siguiente, huyendo hacia el sur a través de las boscosas montañas, semidesnudo y aterido de frío. Pero durante el día los animales volvieron a alcanzarlo.

El aire helado de la montaña quemaba sus agitados pulmones y su respiración semejaba la ráfaga de un aparato infernal. Estaba casi entumecido y sus piernas, que parecían de madera, se movían automáticamente como si fueran pistones. A cada paso sus sandalias se hundían en la tierra empapada y al levantarlas producían gorgoteos.

Conan sabía que desprovisto de armas tenía escasas posibilidades de sobrevivir contra una docena de peludos devoradores de hombres. A pesar de todo seguía corriendo sin pausa. Su severa tradición cimmerica le impedía rendirse, aun cuando se enfrentara a una muerte segura.

Comenzaba a nevar otra vez, caían grandes y húmedos copos que llegaban al suelo con un sonido atenuado pero audible y cubrían la oscura tierra húmeda y los enormes abetos negros con una miríada de manchas blancas. Aquí y allá se veían grandes peñascos que asomaban por el alfombrado suelo; el terreno se hacía cada vez más rocoso y montañoso. Allí —pensó Conan— podía estar su única posibilidad de sobrevivir. Podría apoyar su espalda contra una roca y combatir a los lobos de frente cuando se abalanzaran sobre él. Era una esperanza remota, pues conocía muy bien la rapidez, como una trampa de acero, de aquellos delgados animales ligeros y enjutos de apenas cincuenta kilos de peso; pero esto era mejor que nada.

El bosque se hacía menos denso a medida que aumentaba la pendiente. Conan corrió con paso ligero hacia una enorme masa de rocas que sobresalían de la ladera de la montaña como si se tratara de la entrada de un castillo enterrado. En el ínterin, los lobos salieron del espeso bosque y corrieron tras él aullando como los demonios rojos del infierno cuando persiguen a un alma condenada.

2. La puerta en la roca

A través del blanco velo de nieve que caía en remolinos, el muchacho vio una grieta oscura entre dos enormes bloques de roca y se lanzó de un salto hacia allí. Los lobos le seguían de cerca —le pareció sentir su cálido y hediondo aliento en sus desnudas piernas— cuando saltó hacia la negra hendidura que se abría delante de él, en el preciso instante en que se abalanzaba sobre él el animal que tenía más cerca. Las mandíbulas babeantes mordieron el aire. Conan estaba a salvo.

Pero ¿por cuánto tiempo?

Conan se agachó y anduvo a tientas en la oscuridad, palpando el duro suelo rocoso en busca de algún objeto para ahuyentar a los animales que aullaban. Podía oír sus pasos quedos en la nieve mientras sus garras arañaban la piedra. Al igual que él, los animales respiraban agitadamente. Olfateaban y gruñían, sedientos de sangre. Pero ninguno atravesó la entrada, el oscuro y tenebroso resquicio. Y eso parecía extraño.

Conan se encontró en una estrecha cueva labrada en la roca, completamente a oscuras a no ser por la tenue luz que entraba por la abertura. El suelo despajeado de la pequeña habitación estaba cubierto de residuos arrastrados hasta allí por el viento o traídos por los pájaros u otros animales; había hojas secas, agujas de abeto, pequeñas ramas de árboles, algunos huesos desparramados, guijarros y pequeños fragmentos de roca. No vio nada que pudiera emplear como arma.

Conan, que ya medía casi un metro noventa, se irguió y comenzó a explorar la pared con las manos extendidas, hasta que encontró otra abertura. Mientras entraba a tientas por esta puerta penetrando en la más absoluta oscuridad, sus sensibles dedos le indicaron que en la piedra había unas marcas talladas en forma de jeroglíficos de alguna lengua desconocida. O al menos

Robert E. Howard

desconocida para el ignorante muchacho de las tierras bárbaras del norte, que no sabía leer ni escribir y se burlaba de tales muestras de civilización, considerando que eran algo afeminado.

Tuvo que encorvarse mucho para pasar por la puerta interior, pero una vez dentro pudo erguirse nuevamente. Se detuvo un momento, escuchando. Aunque reinaba un absoluto silencio, algún sexto sentido parecía advertirle que no estaba solo en la habitación interior. No era algo que pudiera ver, oír u oler, sino que se trataba de una sensación de presencia, diferente de cualquier sensación conocida.

Su sensible oído, habituado a los ruidos del bosque, le indicó, por el eco, que este recinto era mucho más amplio que el otro. El lugar tenía un olor a polvo antiguo y a excremento de murciélago. Conan tropezó con algunos objetos esparcidos por el suelo. Aunque no podía verlos, se dio cuenta de que no eran residuos como los que cubrían el suelo de la antecámara. Daban más bien la impresión de haber sido hechos por el hombre.

Al dar una zancada a lo largo de la pared, tropezó con un objeto en la oscuridad, que se cayó y se hizo pedazos con gran estrépito bajo el peso del muchacho. Una astilla de madera rota le arañó la espinilla, añadiendo un nuevo rasguño al cuerpo cubierto de marcas de las ramas de abeto y de las garras de los lobos.

Conan lanzó una maldición, se incorporó y tanteó en la oscuridad el objeto que había destrozado. Se trataba de una silla, cuya madera estaba tan podrida que se hizo trizas bajo el peso de su cuerpo. Continuó explorando con más cautela. Sus inseguras manos hallaron otro objeto, de mayor tamaño, que en seguida reconoció como el bastidor de un carro. Las ruedas se habían caído porque su madera estaba podrida y la caja estaba tirada en el suelo entre fragmentos de ruedas.

Las manos de Conan tocaron ahora un objeto frío y metálico. Su sentido del tacto le indicó que probablemente se trataba de algún herraje oxidado del carro. Esto le sugirió una

idea. Se dio media vuelta y regresó a la puerta que comunicaba con ambos recintos y que apenas podía ver en la absoluta oscuridad. Recogió un puñado de yesca y varios trozos de piedra del suelo de la antecámara. Volvió a la habitación interior, hizo un montoncito con la yesca y golpeó las piedras contra el hierro. Después de varios intentos, encontró una piedra que emitía ráfagas de chispas al ser golpeada contra el hierro.

Poco después Conan había conseguido hacer un pequeño y humeante fuego que chisporroteaba alimentado con los fragmentos de la silla rota y de las ruedas del carro. Entonces pudo relajarse y descansar al fin de su terrible carrera a través de los bosques, y calentar sus entumecidos miembros. Las vivas llamas alejarían a los lobos, que aún merodeaban frente a la entrada, reacios a perseguirlo hasta el interior de la cueva, pero no dispuestos a abandonar definitivamente su presa.

El fuego arrojaba una cálida luz amarillenta que danzaba sobre las paredes de piedra rústicamente tallada. Conan miró a su alrededor. La habitación era cuadrada y más grande de lo que había creído al principio. El elevado techo se perdía entre las espesas sombras cubierto de telarañas. Había más sillas apoyadas contra las paredes y un par de cofres abiertos llenos de ropas y armas. La enorme cueva olía a muerte, a cosas antiguas por mucho tiempo insepultas.

Entonces a Conan se le pusieron los pelos de punta, sintió un ligero temblor y un escalofrío sobrenatural. Porque allí, sentado en una especie de trono de piedra en el extremo más alejado de la habitación, había un enorme hombre desnudo, de rostro cadavérico, que tenía una espada desenvainada sobre las rodillas y lo miraba a través de las vacilantes llamas.

En cuanto divisó al gigante desnudo, Conan se dio cuenta de que estaba muerto desde tiempos inmemoriales. Las extremidades del cadáver eran marrones y parecían ramas secas.

Robert E. Howard

La carne reseca y encogida de su enorme tórax se había hecho jirones y dejaba ver las costillas desnudas.

El hecho de saber que estaba muerto no alivió el súbito escalofrío de terror del joven. Temerario en la guerra a pesar de su juventud, capaz de enfrentarse a cualquier hombre o bestia salvaje, Conan no sentía miedo ante el dolor, la muerte ni ante ningún enemigo mortal. Pero era un bárbaro de las montañas del norte, de las primitivas tierras de Cimmeria. Al igual que todos los bárbaros, sentía pavor frente a los horrores sobrenaturales de las tumbas y de las tinieblas, ante los demonios y los monstruos rastrosos de la Antigua Noche y del Caos, con los que la gente primitiva puebla las tinieblas que están más allá del círculo de sus hogueras. Conan hubiera preferido enfrentarse hasta con los hambrientos lobos antes que quedarse allí con el cadáver que lo miraba con ojos centelleantes desde su trono de piedra, mientras la temblorosa luz parecía dar vida a la reseca calavera y movía las sombras de los profundos agujeros que semejabán ojos oscuros y ardientes.

3. La cosa del trono

Aunque la sangre se le había helado en las venas y se le habían puesto los pelos de punta, el muchacho se dominó a sí mismo con todas sus fuerzas. Se dijo que sus temores eran infundados y avanzó con paso firme a través de la cripta para examinar de cerca aquella cosa muerta desde hacía tanto tiempo.

El trono era una roca cuadrada, negra y lisa, rústicamente tallada en forma de asiento sobre una especie de tarima de unos treinta centímetros de altura. El hombre desnudo había muerto sentado en el trono o bien lo habían colocado en esa posición después de muerto. La ropa que tuviera puesta entonces se había hecho jirones hacía mucho tiempo. Las hebillas de bronce y los

trozos de cuero de su arnés aún yacían a sus pies. Un collar de irregulares pepitas de oro colgaba de su cuello; piedras preciosas sin tallar brillaban en los anillos de oro que lucían sus manos, que parecían garras y todavía se aferraban a los brazos del trono. Un casco de bronce, ahora cubierto con una capa de moho verde y ceroso, coronaba la parte superior de aquella cosa espantosa, reseca y marrón que había sido su rostro.

Con nervios de acero, Conan se obligó a sí mismo a mirar aquella cara carcomida por el tiempo. Los ojos se habían hundido, dejando dos agujeros negros. La piel casi había desaparecido de sus labios resecos, por donde asomaban unos dientes amarillentos esbozando una sonrisa macabra.

¿Quién había sido? ¿Qué era esta cosa muerta? ¿Un guerrero de la antigüedad, algún jefe temido en vida y aún entronizado después de muerto? Imposible saberlo. Unas cien razas habían poblado y dominado aquellas montañas fronterizas desde que Atlantis se hundió bajo las aguas de color esmeralda del océano Occidental, hacía ocho mil años. Por su casco de cuernos se podía deducir que el cadáver tal vez hubiera sido un jefe de los primeros vanires o aesires, o el primitivo rey de alguna olvidada tribu hibórea perdida en las sombras de los años y enterrada bajo el polvo del tiempo.

Entonces Conan bajó la mirada y vio la enorme espada colocada encima de las huesudas piernas del cadáver. Era un arma aterradora, un sable con una hoja de más de un metro de largo, hecha de hierro azulado y no de cobre ni de bronce, como era de esperar por su antigüedad. Quizá fuera una de las primeras armas de hierro que empuñó el hombre; las leyendas del pueblo de Conan hablaban de la época en la que los hombres combatían con rudimentarias armas de bronce, cuando aún no se conocía el hierro. Seguramente esta espada había visto muchas batallas en el remoto pasado, ya que su ancha hoja, aunque aún afilada, tenía muescas en varios lugares en los que, con fragor metálico, se

Robert E. Howard

había enfrentado a otras espadas y hachas en medio de la confusión de la lucha. Manchada por el tiempo y llena de herrumbre, todavía era un arma temible.

El joven sintió que su pulso se aceleraba. La sangre de Conan, que había nacido para ser guerrero, hirvió en sus venas. ¡Crom, qué espada! Con un arma como aquella podría enfrentarse ventajosamente a los hambrientos lobos que estaban al acecho dando vueltas y gruñendo en el exterior. Cuando tendió la mano ansiosamente para coger la empuñadura, no alcanzó a ver el destello de advertencia que brilló en las sombrías y hundidas cuencas vacías de la calavera del antiguo guerrero.

Conan levantó la espada. Era pesada como el plomo; se trataba de una espada muy antigua. Tal vez algún fabuloso y heroico rey del pasado la había empuñado, algún legendario semidiós como Kull de Atlantis, rey de Valusia antes del hundimiento de Atlantis bajo la agitada superficie de los mares...

El muchacho blandió la espada, sintiendo que su espíritu se henchía de poder y su corazón latía más deprisa por el orgullo de poseer aquella arma extraordinaria. ¡Dioses, qué espada! ¡Con semejante arma no había destino al que no pudiera aspirar un guerrero! ¡Con una espada como aquella, hasta un joven bárbaro semidesnudo de las rudas tierras de Cimmeria podría abrirse camino por todo el mundo y vadear los ríos de sangre hasta ponerse a la altura de los más importantes reyes de la tierra!

De espaldas al trono de piedra, Conan movía de un lado a otro la hoja acerada y cortaba el aire con la espada, experimentando la sensación que producía la antigua empuñadura contra la palma de su mano. La afilada espada silbaba en el aire denso de humareda y la hoja del sable reflejaba los haces de luz de las llamas sobre las toscas paredes de piedra de la cueva como pequeños meteoros dorados. Con aquella poderosa espada en la mano, no sólo podría enfrentarse a los

hambrientos lobos que aullaban fuera, sino también a una nutrida tropa de guerreros.

El muchacho respiró hondo ensanchando su pecho, y lanzó el salvaje grito de guerra de su tribu. Los ecos del grito resonaron estruendosamente en las paredes de la cueva, agitando las antiguas sombras y sacudiendo el polvo del tiempo. Conan no se detuvo a pensar que semejante desafío, en ese lugar, podría levantar algo más que sombras o polvo: cosas que debían permanecer eternamente dormidas.

De repente se detuvo con un pie delante, al oír un ruido, un crujido seco e indescriptible, que procedía del trono situado al lado de la cripta. Volviéndose bruscamente vio... y sintió que se le ponían los pelos de punta y que la sangre se le helaba en las venas. Todos sus terrores supersticiosos y sus primitivos miedos nocturnos se le aparecieron de golpe, y lanzó un alarido que llenó su mente de sombras de locura y horror. Porque la cosa del trono estaba viva.

4. Cuando los muertos caminan

Lentamente, con movimientos espasmódicos, el cadáver se levantó de su enorme asiento de piedra y miró a Conan con sus oscuras cuencas vacías, de donde ahora parecían escrutarlo unos ojos vivos con una mirada fría y maligna. De alguna manera, sin que Conan pudiera adivinar a qué mecanismo de necromancia primitiva obedecía, la reseca momia del guerrero muerto hacía tanto tiempo seguía con vida. Las mandíbulas que sonreían con una mueca grotesca se abrían y cerraban en una espantosa pantomima de lenguaje. Pero el único sonido audible era el crujido que Conan había escuchado, como si los marchitos y arrugados despojos de músculos y tendones rozaran unos contra

Robert E. Howard

otros. Para Conan, aquel silencioso remedo de lenguaje era más terrible aún que el hecho de que el muerto se moviera y viviese.

La momia descendió crujiendo del estrado de su antiguo trono y movió su calavera en dirección a Conan. Cuando fijó sus ojos huecos en la espada que el muchacho aún empuñaba, un espeluznante fuego embrujado ardió en sus cuencas vacías. Avanzando torpemente a través de la habitación, la momia se acercó a Conan como una masa de un horror indescriptible sacada de la pesadilla de un cerebro demencial, y extendió sus huesudas garras para coger la espada de las fuertes manos del joven.

Paralizado por un terror supersticioso, Conan retrocedió lentamente. Las llamas dibujaban la monstruosa sombra negra de la momia en la pared que había detrás, formando ondas sobre la dura piedra. En la tumba reinaba el silencio, salvo el crepitar de las llamas a medida que destruía los antiguos muebles con los que Conan había alimentado el fuego, el crujir y el chirriar de los rígidos músculos coriáceos del cadáver que lo impulsaban con pasos vacilantes a través de la cripta, y la respiración acelerada y jadeante del joven, que estaba sofocado de terror.

La cosa muerta tenía a Conan de espaldas contra la pared. Una garra marrón se alzó bruscamente. La reacción del muchacho fue automática, e instintivamente lanzó un golpe. Se oyó el silbido de la hoja de la espada al abatirse sobre el brazo extendido, que crujió como una rama quebrada. Aferrada todavía al vacío, la mano cortada cayó dando un golpe seco en el suelo; del muñón del antebrazo no brotó ni una sola gota de sangre.

La terrible herida, que habría detenido a cualquier guerrero vivo, ni siquiera hizo titubear al cadáver animado. Simplemente retiró el muñón del brazo cercenado y extendió el otro.

Con un impulso salvaje, Conan saltó de la pared empuñando agresivamente la espada. Uno de los impactos golpeó a la momia en un costado. Las costillas saltaron como astillas por el golpe, el

cadáver se tambaleó y cayó al suelo estrepitosamente. Conan se detuvo jadeando en el centro de la cueva, aferrando la gastada empuñadura con mano sudorosa. Con los ojos muy abiertos vio cómo la momia se volvía a poner de pie lentamente y con gesto mecánico extendió la garra que le quedaba.

5. El duelo con el muerto

Ambos se movieron lentamente en círculo. Conan esgrimía la espada con fuerza, pero se iba retirando paso a paso ante el implacable avance de la cosa muerta.

El joven lanzó un fuerte golpe contra el otro brazo, pero falló porque la momia lo retiró rápidamente; el impulso hizo dar a Conan media vuelta y, antes de que pudiera volver en sí, la cosa estaba casi encima de él. Le lanzó un manotazo con su garra, cogió un pliegue de su túnica y le arrancó de un tirón la gastada tela, dejando a Conan desnudo, con excepción de las sandalias y el taparrabo.

Conan dio un paso atrás y blandió la espada sobre la cabeza del monstruo. La momia esquivó el golpe y el joven tuvo que saltar para ponerse fuera de su alcance. Finalmente consiguió asestarle un tremendo golpe en un costado de la cabeza y logró partir uno de los cuernos del casco. De un segundo golpe lanzó, ruidosamente, el casco a un rincón. El siguiente le dio en el oscuro y reseco cráneo. La espada quedó presa por un instante, un instante que estuvo a punto de perder al muchacho, y su piel recibió el arañazo de unas uñas negras que el tiempo había oscurecido, mientras Conan tiraba desesperadamente de su arma para liberarla.

La espada golpeó una vez más a la momia en las costillas, se alojó por un segundo casi fatal en la columna vertebral y volvió a quitarla de un tirón. Parecía que nada podría detenerla.

Robert E. Howard

Puesto que estaba muerta, nada podía herirla. Se levantaba tambaleante y se arrastraba una y otra vez hacia Conan, infatigable y decidida, aun cuando en su cuerpo había heridas que habrían dejado a muchos poderosos guerreros tendidos en el suelo revolcándose de dolor.

¿Cómo se puede matar a una cosa que ya está muerta? Conan se repetía obsesivamente esta pregunta. Le daba vueltas en su cabeza pensando que se volvería loco por la obsesión. Respiraba con dificultad; su corazón latía como si fuera a estallar. Por más que la hiriera, nada podría detener a la cosa muerta que se arrastraba tras él.

Entonces Conan atacó con mayor astucia. Pensando que si la momia no podía caminar sería incapaz de perseguirlo, le asestó un violento estoque con la espada en la rodilla. Crujió un hueso y la momia cayó al suelo, mordiendo el polvo de la caverna. Pero aún alentaba una vida sobrenatural dentro del pecho reseco de la momia. Se levantaba tambaleante una vez más dando bandazos tras el muchacho y arrastrando su pierna destrozada.

Conan golpeó una vez más y le arrancó a la cosa muerta la parte inferior de la cara; la mandíbula cayó produciendo un sonido tétrico. Pero el cadáver no se detenía. Con la cara destrozada, en la que sólo quedaban unos pocos huesos blancos y rotos, y un extraño brillo en las cuencas vacías de los ojos, seguía persiguiendo a su enemigo de manera infatigable y mecánica. Conan pensó que hubiera sido preferible haberse quedado fuera luchando contra los lobos en lugar de haber buscado refugio en esa maldita cripta, donde las cosas que debían estar muertas desde hace mil años seguían caminando y matando.

En ese momento algo aferró el tobillo del muchacho, que perdió el equilibrio y cayó de bruces sobre la tosca superficie rocosa del suelo, dando violentos puntapiés para liberar su pierna de la garra que le atenazaba. Miró hacia abajo y sintió que la sangre se le congelaba cuando vio que la mano cortada del

cadáver aferraba su pie. Sus huesudas garras se le clavaron en la carne.

Una sombría pesadilla de horror y locura se cernió sobre el muchacho caído. El destrozado y deformado rostro del cadáver le clavó la mirada y lanzó un zarpazo hacia su garganta.

Conan reaccionó instintivamente. Apoyó con todas sus fuerzas los pies en el hundido vientre de la cosa muerta y empujó violentamente. Esta saltó por los aires y cayó por detrás con un ruido estrepitoso directamente en el fuego.

Entonces Conan cogió la mano cortada que todavía le aferraba el tobillo y tiró de ella hasta que lo soltó, después se puso de pie y la arrojó al fuego en el que estaban los restos de la momia. Se detuvo para coger su espada y se volvió para mirar las llamas. La batalla había terminado.

Reseca por el paso de los siglos, la momia ardía con la furia de las hojas secas. La vida sobrenatural —que la animaba aún— coleteó cuando intentó erguirse con dificultad, mientras las llamas recorrían sus reseca formas saltando de un miembro a otro y convirtiéndola en una antorcha viviente. Estuvo a punto de escapar del fuego, cuando su pierna mutilada cedió y se desplomó convertida en una masa ardiente. Un brazo envuelto en llamas cayó bruscamente como una rama que se arranca de un árbol. La calavera rodó entre las brasas. La momia se consumió completamente en pocos minutos, quedando sólo unos pocos huesos calcinados y ennegrecidos.

6. La espada de Conan

Conan lanzó un profundo suspiro y respiró hondamente. La tensión lo iba abandonando y comenzó a sentir un cansancio terrible en todo el cuerpo. Se secó el frío sudor de espanto del

Robert E. Howard

rostro y echó atrás, con los dedos, la maraña de sus negros cabellos. La momia del guerrero muerto estaba, por fin, realmente muerta, y la espada era suya. La alzó una vez más maravillado por su peso y por la sensación de poder que le transmitía.

Por un instante pensó en pasar la noche en la cueva. Estaba agotado. Fuera, los lobos y el frío seguían al acecho, y ni siquiera su sentido de orientación de hombre del bosque podría guiarlo en esa noche sin estrellas en una tierra desconocida.

Pero en ese momento sintió náuseas. La cueva estaba llena de humo yapestaba, no sólo por el polvo de los siglos, sino por el olor de la carne humana muerta hace tanto tiempo y ahora calcinada. El olfato aguzado de Conan nunca había percibido un olor semejante y le resultaba absolutamente repugnante. El trono vacío parecía mirarlo. Aquella sensación de presencia que se había apoderado de él cuando entró en la habitación interior por primera vez todavía perduraba en su mente. Se le pusieron los pelos de punta y su piel se erizó cuando pensó en la posibilidad de dormir en aquella tétrica cueva.

Además, con su nueva espada, Conan se sentía plenamente confiado. Respiró hondo ensanchando el pecho y empuñó la espada haciendo círculos en el aire.

Poco después, envuelto en un viejo manto de piel que encontró en uno de los cofres y sosteniendo una antorcha en una mano y la espada en la otra, salió de la cueva. Los lobos no habían dejado ni rastro. Miró hacia arriba y vio que el cielo se despejaba. Conan observó las estrellas que brillaban trémulas entre manchas de nubes y, una vez más, encaminó sus pasos hacia el sur.