¡PONTE EN LA PIEL DE CONAN O DE THOTH-AMÓN... TÚ ELIGES!

EL FÉNIX EN LA ESPADA

LIBROJUEGO ESCRITO POR DAVID PALMER

LEYENDAS DE HIBORIA #2 • SERIE PLATA

BASADO EN EL RELATO HOMÓNIMO DE ROBERT E. HOWARD

EL FÉNIX
EN LA ESPADA

LIBROJUEGO ESCRITO POR

DAVID PALMER

ILUSTRADO POR

JOSÉ ÁNGEL ELIZALDE NÚÑEZ

Y JUAN ALBERTO FERNÁNDEZ

MUESTRA INCOMPLETA

LEYENDAS DE HIBORIA

LEYENDAS DE HIBORIA

Librojuego basado en el relato homónimo de Robert E. Howard

Editado por Publicaciones Leyendas de Hiboria
www.leyendasdehiboria.es

Leyendas de Hiboria #2 | serie plata
Primera edición en tapa dura – Junio de 2022
isbn: 9798495016675

© Textos: David Palmer
© Diseño, maquetación y mapas: JSiL
© Ilustración de la portada: Juan Alberto Hernández
© Ilustraciones interiores: José Ángel Elizalde Núñez

Testadores: Cristian Cárdenas, Jarto de DameRol y DimeFriki,
Gabriel Ramón Buendía, Alejandro Roca

Dedicado a quién suspira por quién cambiaría las comodidades del presente por vivir una sola de las aventuras de Conan.

Todos los derechos reservados.

Twitter: @LHiboria
Facebook: /leyendasdehiboria
Telegram: /leyendasdehiboria
Discord: http://discord.gg/rqvZahmY5r
Email: leyendasdehiboria@protonmail.com

MUESTRA INCOMPLETA

¡REGRESAMOS A HIBORIA!

"Pero el más orgulloso reino del mundo era Aquilonia, que reinaba soberana sobre el soñoliento oeste. Y allí llegó Conan, el cimmerio, pelo negro, mirada sombría, espada en mano, un ladrón, un saqueador, un asesino, de gigantescas melancolías y grandes júbilos, para pisotear con sus sandalias los tronos enjoyados de la Tierra" – Las crónicas nemedias

Estás a punto de empezar la lectura de una obra muy especial de espada y brujería ambientada en la Era Hiboria creada por el genial escritor tejano Robert E. Howard. En este libro te convertirás en el mismísimo Conan... o en su némesis Thoth-Amón. A diferencia de un relato tradicional, tu papel no es pasivo sino que tienes que tomar las decisiones del protagonista para avanzar en la aventura y llegar al éxito o al fracaso.

¿QUÉ SON LAS LEYENDAS DE HIBORIA?

Son una serie de librojuegos de aventuras en el mundo creado para Conan por Robert E. Howard.

Vivirás aventuras legendarias en la ciudad de los ladrones, las selvas de Khitai, la tundra de Vanaheim, los desiertos estigios, la Costa Negra, las islas Barachas o en Tarantia. Serás un mercenario, una pirata, una ladrona, un cazarrecompensas, un sicario o una simple aventurera que solo busca fortuna y gloria. Con las decisiones adecuadas, encontrarás algunos de los numerosos secretos escondidos a lo largo de las historias. ¡Cada sección puede revelarte algo útil, así que léelas siempre con mucha atención y tómate tu tiempo para tomar las decisiones!

Es posible que, aun así, mueras o tengas que abandonar la aventura. ¡No te preocupes! Puedes adoptar el rol de otro personaje e intentarlo de la misma forma... o de muchas otras. ¡Aquí hay aventura sin fin!

Leyendas de Hiboria tiene dos series. Los librojuegos de la Serie Oro (por ejemplo *La torre del Elefante*) son de mundo abierto; puedes elegir entre un grupo de personajes y la aventura es de mundo abierto, es decir que puedes hacer prácticamente cualquier cosa en cualquier orden, aunque tiene un hilo conductor que hace avanzar la historia; para jugarlos necesitas una hoja de personaje (incluida), un lápiz, una goma un tres dados de seis caras.

Los librojuegos de la Serie Plata (por ejemplo *El fénix en la espada*) están diseñados para poder jugarse solo con el libro, hasta las tiradas de dados y el recuento de salud. En ellos predomina el carácter literario, lo que no quiere decir que no tengas que tomar decisiones a cascoporro.

TRASFONDO

En 1932 Robert Ervin Howard ya era un escritor *pulp* afamado, pero fue en febrero de ese año cuando, sin ser consciente de ello, marcó un antes y un después en la ficción y el entretenimiento: la revista *Weird Tales* publicó el primer relato de Conan, titulado *El fénix en la espada.* Se trata de una versión reescrita de *By This Axe I Rule!*, una historia del rey Kull que permanecía inédita al no haber podido venderla.

El éxito de este relato fue de tal magnitud que Howard, al ver que tenía algo grande entre manos, se propuso el objetivo de crear un mundo coherente y verosímil para el cimmerio, por lo que compuso el pequeño ensayo *La Edad Hiboria*, en el que describió el inicio y fin de una era ficticia situada en un remoto e hipotético pasado de las actuales civilizaciones. Los pueblos, naciones y civilizaciones que Howard nombra en este ensayo, así como en los relatos de Conan originales, son en la mayor parte pueblos y naciones que existieron en el pasado real.

Para establecer un lazo entre su recreación mítica del pasado y la actualidad, Howard rebautizó pueblos de la Antigüedad con nombres diferentes aunque similares. Por ejemplo, según el escritor, sus brithunios originaron los bretones que los romanos combatieron en Britania. El escritor también utilizó toponimia actual o histórica, como por ejemplo Zamora, pero sin

MUESTRA INCOMPLETA

relación alguna con las ciudades reales llamadas así. Es, pues, muy importante tener siempre en cuenta que el pasado descrito por Howard en el mundo de Conan no es otra cosa que la recreación novelesca de una edad olvidada, de ahí que es muy evocador y creíble.

Para que su universo tuviera una mayor credibilidad, inventó una serie de textos imaginarios cuyos fragmentos habrían sobrevivido desde un remoto pasado legendario. Algo similar a lo que hizo Tolkien en su obra algunos años después.

"He reeled away from the wall and met the leaping horror with a cast of his ax."

The Phoenix on the Sword

By ROBERT E. HOWARD

A soul-searing story of a fearsome monster spawned in darkness before the first man crawled out of the slimy sea

"Know, oh prince, that between the years when the oceans drank Atlantis and the gleaming cities, and the years of the rise of the Sons of Aryas, there was an Age undreamed of, when shining kingdoms lay spread across the world like blue mantles beneath the stars—Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora with its dark-haired women and towers of spider-haunted mystery, Zingara with its chivalry, Koth that bordered on the pastoral lands of Shem, Stygia with its shadow-guarded tombs, Hyrkania whose riders wore steel and silk and gold. But the proudest kingdom of the world was Aquilonia, reigning supreme in the dreaming west. Hither came Conan, the Cimmerian, black-haired, sullen-eyed, sword in hand, a thief, a reaver, a slayer, with gigantic melancholies and gigantic mirth, to tread the jeweled thrones of the Earth under his sandalled feet." —*The Nemedian Chronicles.*

OVER shadowy spires and gleaming towers lay the ghostly darkness and silence that runs before dawn. Into a dim alley, one of a veritable labyrinth of mysterious winding ways,

W. T.—4 769

Primera página del relato publicado en la *Weird Tales*

Ejemplos de tales textos, en el universo de ficción de Howard, son las *Crónicas nemedias* o *El libro de Skelos*, pero desafortunadamente nunca los escribió enteros, sino que se limitó a redactar los fragmentos que intervenían en sus relatos.

El escritor no solo redactó el ensayo *La edad Hiboria* sino que dibujó mapas relativamente precisos de, como mínimo, el cuadrante noroeste del continente hiborio, basándose en las zonas geográficas que, más tarde, según el curso histórico ficticio de una serie de cataclismos, iban a convertirse en el llamado "Viejo mundo".

En *Leyendas de Hiboria* usaremos los nombres que aparecen en los relatos originales de Howard. Si eso no es posible, crearemos nuestros propios nombres de personas y lugares. Es el caso de la dinastía Galerus, a la que pertenecía el rey Numedides, a quién Conan asesinó para usurparle el trono.

EL FÉNIX EN LA ESPADA DE ROBERT E. HOWARD

El fénix en la espada tiene uno de los mejores capítulos iniciales de la obra de Howard. La historia tiene básicamente dos vertientes: algunos miembros de la corte de Conan, rey de Aquilonia, se rebelan contra él mientras un hechicero envía el mal a Ascalante, el forajido del sur.

En este debut de Conan, se nos presenta directamente como rey de un reinado turbulento, lleno de perfidias e insatisfactorio para él, no como la culminación de un triunfo personal. Eso es muy importante ya que marca el tono que tendrán los relatos originales del personaje, en los que el camino del héroe se ve emborronado por la no consecución del éxito rotundo.

El relato original no está muy orientado a la acción, pero presenta a Conan de una manera que lo hace muy interesante al lector. A pesar de haberse convertido en el rey de Aquilonia, Conan se humaniza desde el principio. Bromea, bebe, ríe; se siente como una persona real. Incluso tiene debilidades, como no querer matar a alguien a quien admiraba en el pasado.

Dicho esto, la progresión de la historia original es peculiar. Pasamos de un punto de vista a otro, y al final todos acaban en el mismo lugar para el clímax.

Esta historia es única y establece el tono de lo que Conan llegaría a ser, lo que significa, al ser la primera, que los lectores que seguían a Conan ya sabían que estaba destinado a ser el Rey de Aquilonia.

Howard envió tres historias de Conan a Farnsworth Wright, el editor de la *Weird Tales*: *El fénix en la espada*, *El dios en el cuenco* y *La hija*

PUBLICACIÓN NO COMERCIAL

del gigante de hielo. No fue una venta fácil ya que Wright pidió una reescritura de *El fénix en la espada* y rechazó las otras dos historias. Howard, por indicación del editor, aligeró enormemente la parte en la que Conan explica a Próspero las diferentes naciones de Hiboria y lo convirtió en el supuesto fragmento de *Las crónicas nemedias* que aparece al inicio del relato y que es en si una auténtica joya literaria y el mejor prólogo a Conan:

Sabe, oh, príncipe, que entre el periodo en que los océanos se tragaron la Atlántida y las ciudades relucientes y el del surgimiento de los hijos de Arias hubo una era inimaginable, de reinos brillantes que se extendían sobre el mundo como mantos azules bajo las estrellas: Nemedia, Ofir, Britunia, Hiperbórea, Zamora, con sus mujeres de cabellos oscuros y el misterio de sus torres de embrujos arácnidos, Zingara y sus caballeros, Koth, que lindaba con las tierras pastoriles de Shem, Estigia, con sus tumbas custodiadas por sombras, Hirkania, cuyos jinetes vestían de acero, seda y oro.

Pero el más orgulloso reino del mundo era Aquilonia, que reinaba soberana sobre el soñoliento oeste. Y allí llegó Conan, el cimmerio, pelo negro, mirada sombría, espada en mano, un ladrón, un saqueador, un asesino, de gigantescas melancolías y grandes júbilos, para pisotear con sus sandalias los tronos enjoyados de la Tierra.

Con Thoth-Amón apareciendo tanto en el relato que nos ocupa como en "*El dios en el cuenco*, parece claro que Howard originalmente iba a hacer que Thoth-Amón participara más en la saga de Conan. En el último párrafo del borrador presentado a Wright incluso sugiere una secuela de Conan contra Thoth-Amón.

Pero como se dijo antes, Wright rechazó *El dios en el cuenco* y pidió que se reescribiera *El fénix en la espada*. Cualquier idea de Thoth-Amón como un antagonista recurrente de Conan (como lo fue Thulsa Doom para Kull) fue descartada. A L. Sprague de Camp, por supuesto, le gustó la idea de Thoth-Amón como un villano recurrente y la desarrolló.

En 1976 Marvel Comics adaptó *El fénix en la espada* en *Conan the Barbarian Annual* #2. Dark Horse Comics en 2012 lo adaptó como una magistral miniserie de cuatro números. Finalmente, Marvel Comics en 2019 publicó una historia corta de Thoth-Amón llamada *La caída de Thoth-Amón* en *La era de Conan: Valeria* #1-5; es un relato corto que más o menos explica cómo Thoth-Amón perdió su anillo y se convirtió en esclavo de Ascalante.

Y llegamos finalmente a esta adaptación al librojuego, la primera en cualquier lengua. Todo un reto que esperamos haber cumplido satisfactoriamente. Pero eso lo tienes que decidir tú.

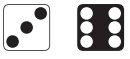
Página dibujada por Tomás Giorello para la adaptación de Dark Horse Comics

TIRADAS DE DADO

A diferencia de los librojuegos de la Serie Oro, en los de la Serie Plata todo lo que necesitas para jugar está en el libro mismo. Siendo así, ¿cómo puedes llevar a cabo las tiradas de dado? El sistema que hemos pensado es muy sencillo. En la parte inferior de las páginas pares hay representados un dado blanco y un dado negro, con valores diferentes. Cada vez que tengas que realizar una tirada, debes elegir antes color (blanco o negro) y pasar un número indeterminado de páginas sin mirar; cuando te pares, tendrás que respetar el número que haya

MUESTRA NO VENTA

salido, dependiendo del color que hayas elegido. Por ejemplo, si se te ordena ***Elige un color, un número y lanza el dado***, y eliges el negro y el 3, pasas las páginas hasta que quieras y miras los dos dados que aparecen. Vamos a suponer que en la página en la que te has parado están los siguientes dados:



El número que te habrá salido es el 6. Luego sigues las instrucciones que indica la sección. Por ejemplo, si rezan lo siguiente:

Sale el número que has elegido, ***ve a la sección 131.***

No sale el número que has elegido, ***ve a la sección 379.***

Tendrás que ir a la sección 379 porque no ha salido el número que has elegido.

SALUD DE CONAN

En la parte superior de las primeras ocho páginas pares del librojuego verás que hay impreso un corazón con un número en cada una de ellas; y en la novena una calavera con el cráneo roto. Conan puede perder salud a lo largo de la aventura (¡y no puede recuperarla!). Cuando eso suceda, dobla la esquina de la primera página que no esté doblada en la que haya impreso un corazón. Cuando tengas que doblar la que lleva el cráneo... ¡Conan habrá muerto! Dependiendo de si estás jugando como Conan o como Thot-Amón la resolución de la aventura sera una u otra.

Si eres de los que odian doblar las páginas de los libros, cualquier punto de libro puede hacer el mismo cometido... ¡pero cuidado a que te caiga!

¿CONAN O THOTH-AMÓN?

En *El fénix en la espada* puedes elegir ser Conan o Thoth-Amón. Vivirás la misma historia pero desde dos puntos de vista completamente diferentes. El objetivo de Conan es sobrevivir a todos los peligros a los que será sometido (¡y no son pocos!), mientras que el objetivo de Thoth-Amón es acabar con su amo Ascalante y con Conan (¿parece sencillo? ¡no te confíes!).

Tanto si eres uno como si eres otro, los caminos a tomar tienen suficientes bifurcaciones y resoluciones como para garantizar su rejugabilidad hasta con el mismo personaje.

¡TODO LISTO!

Deja tus compromisos y problemas a un lado. Si quieres ser Conan, empieza por la sección 1. Si quieres ser Thoth-Amón, empieza por la sección 2.

Si te apetece, ponte la banda sonora que hemos preparado y sumérgete en la era de Conan. La encontrarás en el código QR de esta página.

¡Vamos allá!

MUESTRA INCOMPLETA

1

La estancia en la que estás es espaciosa y solemne. Las paredes están cubiertas con ricos tapices finamente panelados con las gestas de los monarcas de la dinastía Galerus, a la que pertenecía Numedides, a quién arrebataste la corona una vez estrangulado con tus mismas manos. ¡Cuánto hilo de oro y seda desperdiciado con estúpidas hazañas hinchadas por una corte de aduladores interesados!

El suelo de mármol blanco como la piel de una virgen aesir apenas se deja ver entre las alfombras mullidas que lo cubren. El alto techo está adornado con un artesonado de madera noble tallada de forma intrincada y decorada con incrustaciones de plata.

A pesar de la amplitud y de los años que llevas como rey de Aquilonia, te sigue pareciendo una cámara angosta en comparación a las montañas cimmerias, las llanuras shemitas o las inmensidades del Océano Occidental.

Estás sentado detrás de un escritorio de marfil con una taracea de oro, jaspe rojo y piedras lunares que ornamentan la parte frontal y los dos laterales. Su superficie es lisa aunque tiene marcas de golpes de espada y alguna mancha oscura cuyo origen siempre te ha parecido humano. Llevas una túnica sencilla manufacturada con ricas telas salidas de los talleres flotantes del lago Sun, de la lejana Khitai. Te han jurado y perjurado que ese tejido está hecho a partir de la baba de un gusano que solo conocen los monjes khitios, aunque te cuesta creer tal relato.

Tus brazos y manos están curtidos por las cicatrices de cien batallas y no están adornadas con anillos, pulseras o tatuajes. Llevas la melena negra y lisa recogida sobre la cabeza con una banda de paño plateado.

Hace un buen rato que estás concentrado consultando mapas de la marca con los Reinos Pictos, más allá del Río Negro, y haciendo anotaciones en una tablilla encerada. Mueves el estilete de oro con soltura, dejando un rastro de palabras en lengua aquilonia realizadas con una caligrafía algo desmañada.

Alguien accede a la estancia. Levantas la cabeza y ves que es un intendente real. Casi te alegras de su interrupción.

–¿Qué hay de nuevo, Leudast?

–El general Próspero te trae nuevas del frente nemedio...

–¡Ah, noticias de guerra! Dile que pase.

–... tengo el deber de decirte que tu dignísima esposa, la reina Zenobia, te reclama en la cuadra de Conquistador.

–¿En la cuadra de mi mejor corcel? ¿Te ha dicho qué es lo que quiere?

–No, mi señor. Pero si puedo serte franco...

–No deseo otra cosa, Leudast.

–Gracias, mi señor. La reina parecía bastante alterada.

–Mmmm...

Vas a ver a la reina, ***ve a la sección 419.***

Das prioridad a los asuntos de guerra, ***ve a la sección 399.***

2

Sobre los tejados sombríos y las elevadas torres de Tarantia se extienden la oscuridad y el silencio de las últimas horas nocturnas. En una de tantas callejuelas oscuras del laberinto de misteriosas calles serpenteantes, cuatro siluetas enmascaradas salen presurosas por la puerta que abre furtivamente tu mano parda. No hablan, ni tan solo murmuran una despedida antes de internarse en la penumbra, embozados en sus capas, desapareciendo tan sigilosos como fantasmas de hombres asesinados. Los contemplas escabullirse con tu sardónico semblante enmarcado en la puerta medio abierta y tus ojos diabólicos resplandecen con malevolencia.

–Adentráos en la noche, criaturas noctámbulas –te burlas–. ¡Ay, mentecatos! La fatalidad os pisa los talones como un perro ciego, y ni tan solo lo sospecháis.

Cierras la puerta y echas el cerrojo. Te das la vuelta y, bujía en mano, subes una escalera. Eres un hombre enjuto y sombrío cuya piel morena revela sangre estigia. Llegas a una cámara interior cuyas paredes están decoradas con tapices de bacanales antiguas y fantásticas y te aproximas al hombre que, arrellanado en un diván de seda, como un enorme felino apático, contempla la chimenea encendida que baña de oro la estancia.

MUESTRA INCOMPLETA

–Bien, Ascalante –dices, depositando la bujía en una mesa–. Tus títeres se han esfumado en las calles como ratas que huyen a sus madrigueras. Te vales de extraños instrumentos...

–¿Instrumentos dices? –replica Ascalante–. ¡Eso es lo que ellos me consideran a mí! Durante los últimos meses, desde que los Cuatro Rebeldes me hicieron venir del desierto del sur, he vivido entre mis adversarios, oculto de día en esta lúgubre y obscena casa, merodeando de noche por oscuros pasadizos y corredores aún más oscuros. Pero no ha sido en vano, Amón... no ha sido en vano. He logrado lo que esos nobles rebeldes no pudieron. ¡Por eso me reclamaron! Valiéndome de ellos y de otros intermediarios, muchos de los cuales nunca han visto mi rostro, he culminado el imperio de sedición y descontento. En pocas palabras, y para que una mente inferior como la tuya lo pueda entender, trabajando en las sombras he pavimentado la caída del rey usurpador que ingenuamente toma el sol entronizado. ¡Por Mitra, que antes de proscrito fui un afamado estadista!

Observas aquel hombrecillo que te tiene esclavizado y sientes un odio hacia él que te hace hervir la sangre.

Te lanzas sobre Ascalante para reducirlo, ***ve a la sección 470.***

Le sigues el juego, ***ve a la sección 364.***

3

Aprovechando la algarabía, saltas hacia una pierna de Ascalante y serpenteas a lo largo de ella, y luego de su cuerpo, hasta llegar al oído derecho. Te introduces en él y, en un instante, te has alojado en su mente como un demoníaco parásito cerebral. Ahora puedes ver, oír y notar como si fueses tu hospedador, y cuando te plazca puedes obligarle a decir algo o a actuar de una determinada manera, como si fuese tu cuerpo y no el del proscrito.

De momento te conformas con ser su silencioso huésped.

Guiados por uno de los esbirros, salís de la casa por una puerta trasera que lleva a un retorcido pasaje particular que serpentea y se ramifica. Llegáis hasta un callejón sin salida y el guía, ayudado por otros dos, levanta la pesada tapa de una alcantarilla. Os embiste un vaho de humedad enmohecida que te molesta tanto como si hubiese invadido tus pituitarias y no las de Ascalante.

Entráis en el albañal y bajáis por una escalera de hierro oxidado y resbaladizo. Avanzáis en fila y en silencio por una maraña de túneles por los que corren los residuos líquidos de la ciudad. Aunque el olor es muy penetrante, enseguida te acostumbras y dejas de pensar en él, centrándote en estar atento a los acontecimientos por si tienes que saltar a otro cuerpo. Si, por lo que fuese, Ascalante muriese instantáneamente antes de salir de él, también sería tu fin.

Proseguís por el infecto laberinto, sin encontrar nada más que ordas de ratas que huyen ante vuestro paso firme, y llegáis a lo que sin duda es uno de los principales colectores de Tarantia.

–Ya estamos llegando –susurra el esbirro guía.

Al cabo de unos minutos os paráis ante otra escalera que, según dice el guía, lleva al patio de las cocinas del palacio de Conan.

Subís sin mediar palabra y, en efecto, llegáis a un pequeño impluvio con montones de cajas de madera y vasijas de cerámica vacías en el que apenas cabéis.

La puerta de las cocinas está abierta y os metéis por ella procurando reducir al máximo el ruido.

–¿Por dónde vamos? –pregunta Gromel.

–¡Shhht! –replica Rinaldo, llevándose un dedo a los labios–. Adomas ha sido doncel del palacio.

El esbirro que os guía sonríe en silencio y sale de la estancia. Le seguís todos.

Atravesáis salas y pasillos y subís escaleras de servicio y de caracol. Te sorprende no encontrar a nadie, aunque ya sea medianoche. Supones que han circulado algunas bolsas de oro para que eso suceda.

–Es en esta planta –susurra Adomas.

En el silencio que reina en el corredor, acecháis furtivamente. Vuestros sigilosos pies no hacen sonido alguno al hollar la gruesa alfombra que cubre el suelo de mármol. Las antorchas dispuestas en nichos en las paredes arrojan destellos rojizos sobre vuestras dagas, espadas y hachas de combate.

MUESTRA INCOMPLETA

–¡Silencio todos! –susurra Ascalante y su voz resuena en tu mente como si fuese la tuya–. ¡Quién quiera que respire pesadamente, que cese de hacerlo! El oficial de la guardia nocturna ha dejado muy pocos centinelas en este ala del palacio y los ha provisto de hidromiel suficiente como para que se emborrachen como novatos. Aún así, debemos andarnos con suma cautela.

–¡Atrás! ¡Vienen los guardias! –exclama Rinaldo.

Os escondéis para emboscarlos, ***ve a la sección 466.***

Os escondéis para que pasen de largo, ***ve a la sección 316.***

4

El horror que ha destruido al último villano inflama en ti una terrible furia cimmeria similar a la locura. Con una convulsión volcánica de tu cuerpo, consigues zafarte, indiferente al terrible dolor que sientes en la pierna aún atrapada por las mandíbulas del monstruo. Te arrastras como una culebra buscando desesperadamente algo con lo que matar antes de morir. Tu mano topa con algo que tu aturdido cerebro reconoce como la empuñadura de tu espada rota. La agarras instintivamente y apuñalas al horror estigio con las últimas fuerzas que te quedan, clavándole la hoja rota hasta la cruz.

El horror abre la repelente boca para aullar y aprieta las fauces aún más en tu destrozada pierna, para luego soltarla de golpe.

Ruedas por el suelo para alejarte de engendro y, apoyándote en una mano, observas las horribles convulsiones de la criatura, de la que fluye abundante sangre espesa de la herida que ha abierto tu espada quebrada.

Después de lo que te parece una incómoda eternidad, sus movimientos sincopados se convierten en sacudidas con espasmos hasta quedar inmóvil con los ojos muertos mirando la bóveda.

Parpadeas y te limpias la sangre del rostro. Contemplas absorto como la criatura se derrite hasta convertirse en una informe masa viscosa.

Resta 1 a tu salud.

Tu salud ha llegado a 0, ***ve a la sección 176.***

Aún te queda salud, ***ve a la sección 308.***

5

Te mueves con la rapidez de un felino callejero de Luxur y desenvainas la espada del guardia antes de que nadie pueda reaccionar. Te alegra comprobar que el hechizo no es efectivo con otra gente que no sea Ascalante.

–¡He dicho que vayamos ya mismo a tu condenada baronía! –gritas al barón de Attalus.

Un terrible golpe te deja inconsciente. No sabes qué será de ti, pero seguro que el destino de Ascalante ya no pasa por tus manos.

Has fracasado por una combinación de mala suerte en los dados y alguna que otra decisión poco acertada. No te preocupes y cuando sientas el gusanillo, vuélvelo a intentar... o elige representar a Conan.

Al reemprender la aventura te recomendamos prestar mucha atención a cada una de tus decisiones.... y encomentarte a Crom o a Set. ¡Seguro que puedes llegar a un final más satisfactorio!

Aún así, esperamos que hayas disfrutado metiéndote en la piel del mismísimo Thoth-Amón en esta intrigante historia.

Para proyectos independientes como *Leyendas de Hiboria*, la valoración de los lectores es imprescindible. Te agradeceremos muchísimo si nos ayudas a difundir nuestro humilde trabajo en tus redes sociales y amistades. Si has adquirido la edición en tapa dura o tapa blanda, una valoración en Amazon será algo maravilloso. No hay mayor recompensa para nosotros que conseguir entretener a quién quiera vivir aventuras inimaginables en la época de Conan.

¡Hasta pronto!

6

Al irse Próspero vuelves a sumergirte en el trabajo de intentar completar los vacíos norteños del mapa desplegado en tu escritorio. Pasas los dedos por la superficie del pergamino donde están representadas los Montes Eiglofianos y cierras los ojos. No tardas en recordar tu primera incursión, obligada por el rito de iniciación a la edad adulta. Deslizas el dedo más arriba, hasta la parte más meridional de las Montañas Azules, que parten en dos Nordheim, dejando

MUESTRA INCOMPLETA

Vanaheim a poniente y Asgard a levante. Sí, te ves. Ahí estás tu, un joven joven mercenario al servicio de los æsir, siempre en guerra con los vanir. Vuelves a ver la muchacha de belleza sobrenatural que, desnuda entre las nieves, despertó en ti la lujuria por primera vez. ¿Cómo dijo Niord que se llamaba? ¿Astri? ¿Ellinor tal vez? La niebla de los años te impide invocar ese nombre, aunque la imagen de su carne pálida y sensual resta intacta en tu mente.

–¡Malditos los años! –exclamas impulsivamente.

Tus palabras se apagan amortiguadas por los lujosos tapices de los muros.

Sigues trabajando laboriosamente en la cartografía hasta que el estómago te hace notar que se ha hecho muy tarde. Dejas el estilete en su estuche de ébano tallado por indígenas amazonios y agitas una campanilla de bronce. Leudast entra.

–¿Qué deseas, oh rey?

–Tengo hambre.

–Ordenaré a los sollastres que te traigan pan negro y asado de cerdo especiado.

–¿Sabes si la reina ha cenado? –preguntas.

–Su majestad la reina ya ha cenado.

–¿Y Conn?

Ves que Leudast duda.

–¿Qué? ¿Has perdido el habla?

–No, mi señor rey. Es que no le sabría decir si el príncipe heredero ha cenado.

No le das más importancia, ***ve a la sección 105.***

Insistes en Conn, ***ve a la sección 18.***

7

Te sitúas al lado del nórdico y empiezas a repartir estocadas. El gigante es duro de pelar pero los guardias aguantan bien los embistes. Después de un rato agotador de lucha, el único centinela superviviente consigue clavarte su acero en la parte superior de un brazo.

Elige un color, un número y lanza el dado.

Sale el número que has elegido, ***ve a la sección 131.***

No sale el número que has elegido, ***ve a la sección 379.***

8

Si casi pensarlo, te acercas sigilosamente al galán en el que reposa tu armadura y te vas colocando las diferentes piezas. El corazón te late con intensidad. Vuelves a ser el bárbaro receloso y alerta como un lobo acorralado.

Unos golpes bestiales hacen vibrar la puerta dorada de los aposentos reales hasta que esta salta en pedazos con ruido de goznes reventados y madera astillada. Con la armadura a medio colocar, empuñas la espada con las dos manos y tensas todos tus músculos.

–¡Entrad! –brama una voz inflamada de odio.

–¡Adelante, muchachos! –grita una voz aguda–. ¡Muerte al tirano!

Al entrar los asaltantes, se detienen en seco al verte ante ellos, despierto y al acecho, con la armadura parcialmente colocada y tu enorme espada entre ellos y tú.

Durante un instante que se hace eterno, la escena se detiene: la horda de asaltantes al lado de la puerta destrozada; tú, en el centro de la habitación en penumbra, inmóvil como una estatua y preparado para empezar a sembrar la muerte. Te regocijas viendo los sorprendidos ojos de aquellos atacantes.

–¡Adelante, bellacos! –grita alguien–. ¡Somos veinte contra uno y él no lleva casco!

En efecto, no has tenido tiempo de ceñirte el yelmo emplumado, ni amarrar las placas laterales de la coraza, que se balancean a tus flancos. Aún así, ves que estás mejor protegido que cualquiera de esas siluetas acechantes, a excepción de dos, que llevan armadura completa.

Tratas de averiguar sus identidades, ***ve a la sección 500.***

Los atacas aprovechando su desconcierto, ***ve a la sección 62.***

9

Elige un color, dos números y lanza el dado.

Sale uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 78.***

No sale uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 195.***

MUESTRA INCOMPLETA

10

Coges una daga que ves en una mesa y te abalanzas sobre Dion. El acero destella en tu mano y con una sacudida de tus enjutos hombros clavas la daga en el grueso cuerpo del barón. El agudo y corto alarido de Dion deviene pronto en un ahogado gorgoteo y su flácido cuerpo se desplomó como mantequilla fundida. Ignorante hasta el final, muere aterrorizado sin saber por qué.

Enseguida oyes el paso firme de sandalias militares. Tres guardias furiosos llegan, te rodean y apuntan con sus afiladas alabardas.

Lanzas la daga a uno de los guardias y se la clavas en la frente hasta la cruz. Los otros dos gritan al unísono y se lanzan hacia ti con las alabardas extendidas. Con la agilidad que solo es capaz de sacar alguien que sabe que de ella depende su vida, das una voltereta en el suelo y te plantas junto al guardia caído. Coges su arma y te proteges con ella de la segunda embestida de los supervivientes. Durante un tiempo que se hace insoportable, luchas con los dos a la vez, preguntándote cuánto tardarán en empalarte.

Por intercesión de la Gran Serpiente (al menos eso piensas), consigues aprovechar un paso en falso de uno de los guardias y le clavas profundamente la alabarda en un costado, rompiendo el mango. Sabiéndose hombre muerto, chilla con desesperación y te lanza su arma, rozándote la calva y cayendo tres pasos detrás de ti.

Ve a la sección 381.

11

–¿No crees que ya hemos hablado bastante, Próspero? Ve a cumplir mis órdenes.

–Ahora mismo, mi rey.

Al irse Próspero vuelves a sumergirte en el trabajo de intentar completar los vacíos norteños del mapa desplegado en tu escritorio. Pasas los dedos por la superficie del pergamino donde están representadas los Montes Eiglofianos y cierras los ojos. No tardas en recordar tu primera incursión, obligada por el rito de iniciación a la edad adulta. Deslizas el dedo más arriba, hasta la parte más meridional de las Montañas Azules, que parten en dos Nordheim, dejando Vanaheim a poniente y Asgard a levante. Sí, te ves. Ahí estás tu, un joven joven mercenario al servicio de los æsir, siempre en guerra con los vanir. Vuelves a ver la muchacha de belleza sobrenatural que, desnuda entre las nieves, despertó en ti la lujuria por primera vez. ¿Cómo dijo Niord que se llamaba? ¿Astri? ¿Ellinor tal vez? La niebla de los años te impide invocar ese nombre, aunque la imagen de su carne pálida y sensual resta intacta en tu mente.

–¡Malditos los años! –exclamas impulsivamente.

Tus palabras se apagan amortiguadas por los lujosos tapices de los muros.

Sigues trabajando laboriosamente en la cartografía hasta que el estómago te hace notar que se ha hecho muy tarde. Dejas el estilete en su estuche de ébano tallado por indígenas amazonios y agitas una campanilla de bronce. Leudast entra.

–¿Qué deseas, oh rey?

–Tengo hambre. Ordena a los sollastres que me sirvan pan negro y asado de cerdo especiado.

–Ahora mismo.

–¿Sabes si la reina ha cenado? –preguntas.

–Su majestad la reina ya ha cenado.

–¿Y Conn?

Ves que Leudast duda.

–¿Qué? ¿Has perdido el habla?

–No, mi señor rey. Es que no le sabría decir si el príncipe heredero ha cenado.

Insistes en Conn, ***ve a la sección 55.***

No le das más importancia, ***ve a la sección 139.***

12

Das un salto hacia atrás para marcar la distancia y descubres que de tu espada solo queda la empuñadura y un palmo de hoja partida. El yelmo partido del cadáver deja entrever su destrozado rostro y te permite reconocerlo.

–¡Gromel! ¡Maldito traidor!

El resto del grupo se abalanza sobre ti. La punta de una daga intenta abrirse camino sin éxito hacia tu costado. El filo de una espada brilla ante tus ojos.

Ve a la sección 128.

MUESTRA INCOMPLETA

13

Aunque sepas que es improbable salir con vida de esta situación, luchas con ahínco al tiempo que maldices tu suerte y el ladrón que te robó el Anillo de la Serpiente. ¡Otro gallo cantaría si lo tuvieses!

La lucha dura mucho menos de lo que esperabas. El capitán tuerto te pincha el muslo con su acero. Te ha alcanzado con tan mala fortuna que te ha pinchado una arteria y empieza a salir sangre a chorro por la brecha. Notas como pierdes las fuerzas a un ritmo que te es imposible frenar. Antes de adentrarte en las tinieblas eternas, te maldices por morir de una forma tan deplorable. ¡Tú, que habías sido llamado por Set para dominar el mundo!

Has muerto por una combinación de mala suerte en los dados y alguna que otra decisión poco acertada. Te recomendamos reemprender la aventura y prestar mucha atención a cada una de tus decisiones. ¡Seguro que puedes llegar a un final más satisfactorio! ¡O, si no lo has hecho, conviértete en Conan y evita que el complot de los Cinco Rebeldes tenga éxito!

Aún así, esperamos que hayas disfrutado metiéndote en la piel del mismísimo Thoth-Amón en esta intrigante historia.

Para proyectos independientes como *Leyendas de Hiboria*, la valoración de los lectores es imprescindible. Te agradeceremos muchísimo si nos ayudas a difundir nuestro humilde trabajo en tus redes sociales y amistades. Si has adquirido la edición en tapa dura o tapa blanda, una valoración en Amazon será algo maravilloso. No hay mayor recompensa para nosotros que conseguir entretener a quién quiera vivir aventuras inimaginables en la época de Conan.

¡Hasta pronto!

14

Esta noche estás especialmente intranquilo, como si tuvieses un presentimiento de que algo está a punto de suceder. Te incorporas del lecho con un gruñido y chasqueas dos pedernales hasta que la chispa enciende la bujía de la mesilla de noche.

Vas hacia la alacena en la que guardas algunos libros y pergaminos. Pasas el dedo por los lomos encuadernados y por los sellos de los rollos murmurando los títulos hasta que te paras en un códice encuadernado con piel de verraco oscurecida por el paso de los siglos. En su lomo lees Epemitreus el Sabio. Desconoces quién es y te entra curiosidad por lo de su apodo. Sacas el volumen y soplas sobre él para desempolvarlo. En la cubierta hay un relieve que simula un fénix, una criatura mitológica que renace de sus cenizas. Su tamaño es pequeño y su número de páginas poco abundante, puede que algo más de un centenar. Lo abres por una página al azar y chasqueas la lengua con alegría. Está escrito con caracteres suficientemente claros y grandes como para que los puedas leer a la luz de la bujia sin apenas esfuerzo.

Te metes con él en la cama y empiezas la lectura por el principio. La lectura, aunque con las florituras y giros propios de épocas muy pretéritas, es amena y muy ilustrativa.

Epemitreus fue un profeta de Mitra y el santo patrón del reino de Aquilonia. Murió hace más de mil quinientos años, aunque al parecer su espíritu mora dentro de los Salones del Tiempo Eterno dentro del Monte Golamira.

Durante tus años de juventud menospreciaste las creencias religiosas, considerándolas poco más que supersticiones, pero a lo largo de tu vida has visto, oído e intuído cosas que te han hecho considerar tu antaño rígida opinión. Al proclamarte rey de Aquilonia tuviste que aceptar a Mitra como tu dios. ¡No se puede gobernar una nación escupiendo a sus dioses! ¡Suerte que Crom no se preocupa por lo que hacen o piensan los hombres!

Sigues leyendo el libro, ***ve a la sección 100.***

Te dispones a cerrar los ojos, ***ve a la sección 74.***

15

Eres reacio a matar a Rinaldo porque se ha convertido en un profeta idealista del populacho y no quieres eternizarlo con su muerte. Pero al sentir la punzada de su daga en un costado, desencadenas tu furia bárbara y le atacas en-

MUESTRA INCOMPLETA

colerizado. El bardo se desploma con la sesera destrozada y retrocedes hasta el muro, jadeante y con abundante sangre que mana de tus numerosas heridas.

Resta 1 a tu salud.

Tu salud ha llegado a 0, ***ve a la sección 336.***

Aún te queda salud, ***ve a la sección 484.***

16

–¡Bellacos! –grita el que lleva el casco emplumado, quitándoselo–. ¿Estáis acobardados? ¿Es que acaso el déspota salga de aquí con vida? ¡Acabad ya con él!

Reconoces a Rinaldo, el poeta que se ha dedicado a envenenar Tarantia con sus sutiles cánticos contra ti. No se te habría ocurrido atentar contra su vida para que cesase su emponzoñamiento, pero si ahora muere será en legítima defensa propia.

Te sorprende que se abalance sobre ti con los ojos resplandecientes de rabia, lanzando estocadas como un demente.

Elige un color, cuatro números y lanza el dado.

Sale uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 266.***

No sale uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 149.***

17

Entretanto Conan machaca el cráneo del desdichado y coge su hacha, otro de los atacantes levanta su espada con ambas manos e hiere al rey en el hombro izquierdo. Al instante, su coraza de cubre de sangre.

Resta 1 a la salud de Conan.

Aún le queda salud a Conan, ***ve a la sección 63.***

La salud de Conan ha llegado a 0, ***ve a la sección 386.***

18

–¿No sabes si ha cenado? ¿Cómo puede ser eso?

Leudast agacha la cabeza y parece no encontrar las palabras adecuadas.

–¿Te has tragado la lengua? ¡Habla!

–El príncipe heredero no ha querido probar el asado. Dice... dice que no quiere comer más cadáveres.

–¿Cadáveres?

–Sí... animales muertos. No quiere comerlos más.

–¿Zenobia... la reina lo sabe?

–No te sabría decir.

Comprendes que estás poniendo en un compromiso al pobre hombre y que estás más irritado de lo acostumbrado a causa de la guerra en Nemedia y tu sensación de que se está cociendo algo contra ti en Tarantia.

–Gracias, Leudast. Puedes retirarte.

–Como desees, excelencia.

El intendente se aleja después de doblarse en reverencia y te deja solo. Al cabo de un rato dos sirvientes khotias te traen una bandeja con un apetitoso asado con pan negro. Te pones a masticar el pan y engullir la carne hasta que quedas saciado.

Al llegar la noche, sientes la necesidad de tener momentos de aislamiento. La ajetreada rutina real te agota más que diez batallas y te deja sin ganas de hablar de asuntos importantes ni nimieces. Tienes suerte de que Zenobia sea una reina ejemplar que respeta tu necesidad de silencio y soledad. Lo que no sabe es que casi todo el tiempo que pasas solo tu mente se llena de recuerdos que son añoranzas de una vida pasada que no volverá. Te imaginas envejeciendo escuchando a campesinos y vasallos en audiencia real, firmando absurdos documentos protocolarios y celebrando anualmente el día de tu coronación y te entra pánico de morir de aburrimiento. Casi deseas que haya alguien que decida ir a por ti para arrebatarle la corona o que Tarantia sea asediada por enemigos poderosos. ¡Valdría la pena si con ello pudieses volver al campo de batalla sin que nadie te recriminase poner tu vida y tu reino en peligro!

Esos pensamientos han espoleado tu cerebro y, aunque te sientes cansado, dudas que puedas conciliar el sueño fácilmente.

Ve a la sección 81.

MUESTRA INCOMPLETA

19

Cuanto más lo piensas, menos claro ves atacar, así que vuelves a bajar la escalera hasta el calabozo. Tal vez lo mejor sea abrir las celdas y rezar para que los cautivos no se vuelvan contra ti.

Coges el manojo de llaves que el desdichado guardia ha soltado al recibir el impacto de tu cráneo y abres una de las celdas.

Elige un color, un número y lanza el dado.

Ha salido el número que has elegido, ***ve a la sección 429.***

No ha salido el número que has elegido, ***ve a la sección 448.***

20

Conan aprovecha el breve respiro para saltar hacia el muro que hay detrás de él para arrancar una vieja hacha de batalla vanir que tiene colgada como trofeo. Una decena de atacantes lo va rodeando en silencio.

El rey apoya la espalda contra la pared y agarra con fuerza el mango del hacha.

Esperáis a que Conan ataque, ***ve a la sección 185.***

Le atacáis, ***ve a la sección 483.***

21

Al verte rodeado otra vez, haces silbar el hacha de guerra a tu alrededor. Uno de los canallas se arroja a tus pies para tumbarte; después de luchar por unos instantes para derribarte sin éxito, levanta la mirada y lo último que ve es que estás a punto de descargar un hachazo en su frente. Su cerebro se esparce en todas direcciones.

Elige un color, un número y lanza el dado.

Sale el número que has elegido, ***ve a la sección 213.***

No sale el número que has elegido, ***ve a la sección 416.***

22

Una vez fuera de la celda, ves que solo te queda una por abrir. La abres y, al no oír nada, echas un vistazo a su interior. Resulta ser una especie de almacén mugriento en el que se amontonan cajas de madera, vasijas y sacos de yute. Fuera de la celda oyes unos gritos de alguien que baja la escalera.

Te encierras en el almacén, ***ve a la sección 181.***

Sales a su encuentro, ***ve a la sección 375.***

23

–¿A qué túnel secreto te refieres, amo?

–¡No necesitas saberlo! Aunque... ¿por qué no decírtelo? No hay nada que puedas hacer para impedir mis planes.

–Acabas de ver la evidencia de que, aunque quisiera, no podría impedirlos?

–¡Ja, ja, ja! ¡Así es, estigio! ¡Así es! Uno de los esbirros de Gromel ha trabajado en el palacio y nos conducirá al lugar del regicidio a través del laberinto de alcantarillas, colectores y albañales que atraviesan Tarantia.

–¿Confías en él? –preguntas.

–¡Claro que no! Pero sí confío en la ambición de Gromel. ¡No será tan insensato de poner en riesgo el plan metiendo en la tropa de asesinos alguien que no sea de fiar! ¡La ambición es más garantía que la lealtad!

Ve a la sección 363

24

El rey acosado salta hacia atrás para marcar la distancia y descubre que de su espada solo queda la empuñadura y un palmo de hoja rota. El yelmo partido del cadáver deja entrever su destrozado rostro y te permite reconocerlo.

–¡Gromel! ¡Maldito traidor!

El resto del grupo se abalanza sobre ti. La punta de una daga consigue abrirse camino a través de las placas de tu armadura y te rasguña el costado izquierdo. El filo de una espada brilla ante tus ojos.

Elige un color y lanza el dado.

Ha salido impar, ***ve a la sección 134.***

Ha salido par, ***ve a la sección 189.***

MUESTRA INCOMPLETA

25

–¡Bah! ¡A su edad tiene que tener el espíritu rebelde! ¡Cómo si no va a evitar civilizarse si vive su primera juventud metido en un palacio! Puedes retirarte, Leudast. Puedo comer solo.

–Como desees, excelencia.

El intendente se aleja después de doblarse en reverencia y te deja solo. Al cabo de un rato dos sirvientes khotias te traen una bandeja con un apetitoso asado con pan negro. Te pones a masticar el pan y engullir la carne hasta que quedas saciado.

Al llegar la noche, sientes la necesidad de tener momentos de aislamiento. La ajetreada rutina real te agota más que diez batallas y te deja sin ganas de hablar de asuntos importantes ni nimieces. Tienes suerte de que Zenobia sea una reina ejemplar que respeta tu necesidad de silencio y soledad. Lo que no sabe es que casi todo el tiempo que pasas solo tu mente se llena de recuerdos que son añoranzas de una vida pasada que no volverá. Te imaginas envejeciendo escuchando a campesinos y vasallos en audiencia real, firmando absurdos documentos protocolarios y celebrando anualmente el día de tu coronación y te entra pánico de morir de aburrimiento. Casi deseas que haya alguien que decida ir a por ti para arrebatarle la corona o que Tarantia sea asediada por enemigos poderosos. ¡Valdría la pena si con ello pudieses volver al campo de batalla sin que nadie te recriminase poner tu vida y tu reino en peligro!

Esos pensamientos han espoleado tu cerebro y, aunque te sientes cansado, dudas que puedas conciliar el sueño fácilmente.

Vas a ver a la reina, v*e a la sección 69*.

Vas a tus aposentos, *ve a la sección 81*.

26

–¿Cómo van las cosas en Nemedia?

El semblante de Próspero se agrava antes de responder.

–No todo lo bien que nos gustaría, Conan. Nos hemos adentrado en Belverus por la Cañada del Viejo Belton pero el ejército de Numa ha excavado trincheras de norte a sur, convirtiendo la llanura en una fortificación subterránea.

–Mmm... ¿Y se ha intentado avanzar por Tor? –preguntas, señalando la provincia nemedia en el mapa desplegado en tu mesa–.

–Las tropas del general Dallo lo impidieron, mi rey. Nos obligó a replegarnos otra vez a Tanasui sin que sufrieramos bajas importantes.

–¡Me es más difícil ser rey que soldado! –gruñes–. Me cuesta escuchar lo que acabas de decir y no coger mi espada y cabalgar hasta el frente para partir cráneos y generar viudas nemedias. En el oeste hemos tenido problemas. Mientras comandabas el ejército imperial en el frente nemedio, los pictos han atacado las Marcas Bosonias hasta más allá del Río Negro. Ha sido una razia mucho más violenta de lo habitual. No es casualidad, Próspero, te digo que no es casualidad. Han aprovechado que los arqueros bosonios estaban a tus órdenes para arrasar sus pueblos y granjas. ¡Debí ir en su defensa con los Dragones Negros!

Próspero chasquea la lengua en señal de desacuerdo.

–De ninguna manera, Conan, si me permites decírtelo –espera a que levantes la vista del mapa para proseguir–. Tarantia hubiese quedado sin defensa y tú te habrías expuesto innecesariamente. Si se cuece algo de lo que barruntas, a lo mejor te esperaba una letal emboscada en las Marcas.

Observas con ojos de lince al general Próspero. Te ha sido fiel durante tus años de rey de Aquilonia y no tienes por qué dudar de su lealtad actual pero... ¿acaso Rinaldo no te aduló con sus cantares de gesta?

–Puede ser, mi fiel general. ¡Pero por Crom que me hubiese gustado cortar unas cuantas cabezas pictas!

–¿Qué fue lo que te retuvo, Conan?

–Publius temía un contubernio para atraparme como a un conejo y asesinarme más allá del Río Negro, Próspero. Lo mismo que tú acabas de decirme. Por eso me instó a permanecer en Tarantia.

–Los mercenarios están de tu lado, y los Dragones Negros y cada rufián de Poitain darían la vida por ti. El único peligro es que te asesinen cobardemente.

–¡Morir asesinado de forma cobarde... ese es el pensamiento que no puedo soportar! Ve a

MUESTRA INCOMPLETA

capturar al traidor de Rinaldo antes de que salga el sol, luego parte enseguida hacia Belvederus.

Próspero te saluda marcialmente y se retira. Continúas trabajando.

Ve a la sección 354.

27

–¡Un fénix! De golpe recuerdas el relieve de la portada del libro sobre Epemitreus. ¡Era un fénix parecido al que tienes ante ti! Tu raciocinio te dice que no puede ser, pero intuyes que estás ante la tumba de Epemitreus el Sabio.

Sin pensarlo, vuelves a posar la mano en la cabeza del ave y empiezas a pronunciar su nombre.

–Oh, mortal, ¿me conoces? –pregunta una voz de ultratumba detrás de ti.

Te giras y ves la figura de un anciano desnudo con el cuerpo y la cara claveteados con cristales.

–¡Epemitreus! –gritas con sorpresa.

–Ese mismo y no otro soy yo –dice el anciano sin pestañear.

–Pero... ¡no puede ser! Epimetreus lleva muerto mil quinientos años! –balbuceas.

–¡Presta atención! –se impone el anciano–. Así como un guijarro arrojado a un lago envía olas a la orilla, los acontecimientos del Mundo Visible han irrumpido como ondas en mi eterno letargo. Te he elegido, Conan de Cimmeria, y ha sido estampado sobre ti el sello de hazañas trascendentes y poderosos hechos. Pero se han desatado maldiciones diabólicas contra las que tu acero en nada puede ayudarte.

–Hablas de forma críptica –dices, inquieto–. Déjame ver a mis adversarios y le destrozaré el cráneo.

–Centra tu furia bárbara contra tus enemigos de carne y hueso –responde el anciano–. Mas no es de ellos de quienes he de protegerte. Existen mundos oscuros desconocidos por el hombre, y allí habitan engendros informes, demonios de los Vacíos Exteriores que pueden ser invocados para que adopten una forma material y desgarren y devoren a las órdenes de brujos malignos.

No quieres seguir escuchando, *ve a la sección 287.*

Sigues escuchando, *ve a la sección 104.*

28

Ascalante te mira con la condescendencia de alguien que se cree superior.

–¿Acaso naciste ayer, esclavo? Los poetas odian siempre a quienes detentan el poder. Para ellos, la perfección política siempre se encuentra en el pasado o en el futuro, rehuyendo del presente por aborrecible. Rinaldo es el idealismo personificado que dice alzarse para derrocar a un tirano y liberar al pueblo del yugo que los oprime.

Preguntas a Ascalante por su papel en el asunto, *ve a la sección 343.*

Cuando finaliza la explicación, lo sigues mirando sin mediar palabra, *ve a la sección 98.*

29

El desesperado intento del bandido falla porque al tirar del hacha clavada en el suelo, la haces subir con un bandazo y le asestas tal golpe que le partes el torso como si fuese de mantequilla. Una macabra caricatura humana cae al suelo como un trapo carmesí.

Entonces, un grito desgarrador surge de los labios de los bribones que esperan al otro lado de la puerta por orden de su jefe. Los bandidos que se encuentran en los aposentos entran en pánico y se lanzan ciegamente hacia la puerta para dispersarse por los pasillos del palacio.

El bribón de la gran armadura no se gira hacia la puerta ni parece haberse enterado de que lo han dejado solo. Solo tiene ojos para ti. Tú tampoco miras hacia la puerta porque observas al villano con los ojos ardientes de un lobo agonizante.

–Todo parece estar perdido. Especialmente el honor –murmura el bellaco. Sin embargo, el rey se está muriendo ante mí... y...

Te ves forzado a limpiar la sangre que te cubre los ojos y el villano interrumpe su discurso para cargar contra ti antes de que vuelvas a estar en guardia. Al parecer, te ha llegado la muerte.

Ve a la sección 205.

NUEVA INCOMPLETA

30

Te adentras en la oscuridad de la celda y te embiste el tufo corrompido de orina, heces y algo más. Tus ojos estigios, acostumbrados a las sombras nocturnas, están acostumbrados a ver con poca luz y ves que hay un bulto acurrucado en un rincón.

–¡Eh, tú! –susurras, pero quién sea que esté durmiendo no te hace caso.

Te acercas al durmiente, ***ve a la sección 53.***

Sales de la celda, ***ve a la sección 117.***

31

Antes de que podáis reaccionar, Conan salta hacia vosotros como un felino, blandiendo la espada sobre tu cabeza. Asesta un terrible golpe en el yelmo a Gromel.

Elige un color, tres números y lanza el dado.

Ha salido uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 252.***

No ha salido uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 24.***

32

Unos golpes bestiales hacen vibrar la puerta dorada de los aposentos reales hasta que esta salta en pedazos con ruido de goznes reventados y madera astillada. Te levantas de un salto, empuñas la espada con las dos manos y tensas todos tus músculos.

–¡Entrad! –brama una voz inflamada de odio.

–¡Adelante, muchachos! –grita una voz aguda–. ¡Muerte al tirano!

Al entrar los asaltantes, se detienen en seco al verte ante ellos, despierto, al acecho y tu enorme espada entre ellos y tú.

Durante un instante que se hace eterno, la escena se detiene: la horda de asaltantes al lado de la puerta destrozada; tú, en el centro de la habitación en penumbra, inmóvil como una estatua y preparado para empezar a sembrar la muerte. Te regocijas viendo los sorprendidos ojos de aquellos atacantes.

–¡Adelante, bellacos! –grita alguien–. ¡Somos veinte contra uno y él no lleva coraza!

Resta 2 a tu salud por no ir protegido.

Tratas de averiguar sus identidades, ***ve a la sección 512.***

Los atacas aprovechando su desconcierto, ***ve a la sección 48.***

33

Al verte rodeado otra vez, haces silbar el hacha de guerra a tu alrededor. Uno de los canallas se arroja a tus pies para tumbarte; después de luchar por unos instantes para derribarte sin éxito, levanta la mirada y lo último que ve es que estás a punto de descargar un hachazo en su frente. Su cerebro se esparce en todas direcciones.

Elige un color, dos números y lanza el dado.

Sale uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 509.***

No sale uno de los números que has elegido, ***ve a la sección 222.***

34

Das un salto hacia atrás para marcar la distancia y descubres que de tu espada solo queda la empuñadura y un palmo de hoja partida. ¡Maldices a Epemitreus por embaucador!

El yelmo partido del cadáver deja entrever su destrozado rostro y te permite reconocerlo.

–¡Gromel! ¡Maldito traidor!

El resto del grupo se abalanza sobre ti. La punta de una daga consigue clavarse en el costado izquierdo. El filo de una espada brilla ante tus ojos.

Resta 1 a tu salud.

Empujas al portador de la daga, ***ve a la sección 206.***

Ruedas por el suelo, ***ve a la sección 114.***

35

Según cuenta el libro, Epemitreus era un rico esclavista que vivía en la más obscena de las abundancias. Podía satisfacer todos sus caprichos antes de proponérselo. La enumeración

MUESTRA INCOMPLETA

de algunos de ellos te asombran a pesar de creer haberlo visto todo. Un día estranguló a una de sus esclavas mientras fornicaba con ella, solo por el placer de llegar al orgasmo al mismo tiempo que era testigo de una muerte. Por primera vez, la consecución de una de sus atroces fantasías no le llenó de placer. Al contrario, sintió un vacío en el alma que lo estremeció de miedo. La ramera abrió los ojos y le habló sin mover los labios, de mente muerta a mente aterrorizada. Le dijo que no le guardaba rencor por ella, sino por su hija de apenas seis años que había dejado huérfana. "¿Qué va a ser de ella?", repetía la difunta una y otra vez, con una voz modulada de una forma abismal. Entonces Epemitreus sintió una terrible punzada en un costado, e inmediatamente otro. Completamente enloquecido de congoja y dolor, cogió un pesado candelabro y sin mirar siquiera golpeó con fiereza y rabia a quién le había apuñalado. No cesó ni abrió los ojos hasta que estuvo seguro de que nadie podía sobrevivir a tal acopio de golpazos. ¡Y vio el cadáver amorfo y sanguinolento de una cría! ¡La hija de la ramera!

Lanzó lejos de sí el arma improvisada y se lanzó por una de las ventanas de los aposentos, atravesando la cristalera emplomada e incrustándose decenas de fragmentos de vidrios de colores en su cuerpo desnudo. A pesar de precipitarse de una altura considerable, no murió ni quedó tullido. El dolor de su cuerpo acuchillado y magullado no era nada comparado con el que le provocaba haber cometido dos asesinatos, uno de ellos de una niña.

Has sido testigo de toda clase de atrocidades, algunas de ellas cometidas por ti mismo, pero el relato del doble crimen de Epemitreus te estremece como si aún fueses ese crío a punto de empezar el ritual para convertirte en hombre y que te llevó a los yermos helados más al norte de Cimmeria.

Aunque la lectura te resulta interesante, los esfuerzos que supone intentar mantenerte despierto son cada vez mayores. Una sensación de placidez invade tu cuerpo, relajando los músculos con una sensación muy agradable, casi de indiferencia ante cualquier elemento que esté fuera de tu cuerpo. En cierta manera te arrepientes de haber bebido el narcótico... con lo interesante que te resulta la vida de este Epemitreus...

Ve a la sección 164.

36

–¿Para qué la necesitas, anciano? –preguntas con suspicacia.

–Tu acero puede acabar con cualquier ser nacido, pero en verdad te digo que poco puede contra criaturas esotéricas. Te acecha una sierpe acólita de Set dispuesta a acabar con la dinastía que has instaurado en Aquilonia. Tiéndeme la espada.

–No me has respondido. ¿Para qué la quieres?

–He desgarrado el fino velo que separa el mundo de los espíritus del de los vivos para prevenirte y ayudarte. Lo único que pido a cambio es fe en mí.

Se la tiendes, ***ve a la sección 428.***

No se la tiendes, ***ve a la sección 172.***

37

Te acercas al guardia con los brazos abiertos sobre tu cabeza.

–Soy amigo –dices.

El hombre se pone en guardia al contemplar la placa que llevas colgada al cuello.

–¿Qué quieres?

–¿Viaja con vosotros Dion, el barón de Attalus? –preguntas.

–¿Y quién lo pide? –pregunta el hombre, sin bajar la guardia.

–Amón de Ascalante, el conde amigo de Dion.

–¿Quién es, Caeso? –pregunta un hombre gordo ataviado con una túnica de brillante seda azul marino.

–Dice ser el esclavo de Ascalante, barón –responde el guardia.

–A ver, que venga hasta aquí –dice el gordo, visiblemente nervioso.

Te acercas a la hoguera y ves a dos guardias más y al barón Dion.

MUESTRA INCOMPLETA

–Ilustrísimo señor –dices al ver al barón–. Me envía el amo para acompañaros de camino a la baronía.

–¿Ascalante, dices? A ver, enséñame las credenciales. –ordena el barón.

Te acercas a él y alzas la placa que cuelga de tu cuello. El barón lee y asiente.

–¿Qué quiere Ascalante?

–Asegurarse de que llegas sano y salvo a Attalus, ilustrísimo. El plan urdido requiere del máximo de atención a todos los detalles. Tú vas a ser rey después de lo de hoy, así que Ascalante quiere que te proteja.

Los guardias y el barón sueltan una sonora carcajada.

–¿Vas a protegerme tú, esclavo? –pregunta Dion–. ¿Y cómo lo vas a hacer?

–Si su ilustrísima me lo permite, quedándome con vosotros y acompañándoos a la baronía.

El barón chasquea la lengua y entorna los ojos.

–De acuerdo, todo sea por la causa. Siéntate ante mí, en la otra parte de la hoguera, entre Opiter y Arruns. Toda ayuda es poca, en estos tiempos de perfidia que se oculta en las sombras –dice, moviendo inquieto su rollizo cuerpo y echando miradas furtivas a su alrededor, como si buscase un enemigo al acecho.

Te sientas con ellos, ***ve a la sección 40.***

Intentas convencer a Dion para que vayan a Attalus, ***ve a la sección 387.***

38

El atacante te embiste con la fuerza de un toro y te derriba, aprisionándote con el peso de su armadura. Intentas zafarte empujándolo con fuerza al tiempo que buscas desesperadamente la espada que ha caído de tus manos.

Notas un agudo pinchado en un costado que desencadena en ti una fuerza inhumana. Levantas a tu atacante y lo lanzas violentamente a un lado.

Coges tu espada y asestas un terrible golpe en el yelmo de tu desconcertado agresor, tumbado en el suelo. Notas por todo el cuerpo la vibración provocada por el terrible impacto.

Resta 1 a tu salud.

Ve a la sección 492.

39

Acercas la cabeza al portón y cierras los ojos para concentrarte mejor. Oyes rumor de gente al otro lado. Te parece prudente esperar. Cuando ha pasado un buen lapso sin que se escuche nada, empujas con cautela la puertecilla. Al principio no parece que se vaya a abrir, pero insistes porque tienes el presentimiento de que solo es que la herrumbre de las bisagras ha endurecido su movimiento.

En efecto, con perseverancia la resistencia va aflojando hasta que puedes abrir el portón y ver que hay al otro lado.

Al comprobar que sales por debajo de una mesa con dos sillas, te cuesta evitar una carcajada. ¡Has llegado a una cocina! Por la pulcritud que ves y lo magnífica que es, no tienes ninguna duda de haber llegado al castillo de Dion.

Sales del agujero y lo dejas todo como estaba. No debe de faltar mucho para que se lleve a cabo el regicidio, así que tendrás que darte prisa si quieres echar el guante al barón antes. El problema es que no sabes por dónde empezar a buscar.

Ves entrar en la cocina a una sirviente y apenas tienes tiempo de esconderte. Observas como prepara una infusión de loto verde y la pone en una bandeja de plata dorada. Intuyes que puede ser para Dion, así que sigues a la doncella a distancia por diversas cámaras y pasillos hasta los aposentos privados de Dion, con vistas al bosque de la baronía. El sol se pone, imprimiendo un oro fugaz en el verde y brumoso azul de la arboleda. Los últimos rayos de sol destellan en la gruesa cadena áurea que el barón de Attalus retuerce nerviosamente con su mano rolliza. Está sentado en un asiento de mármol de su jardín privado que se eleva en terraza por encima del bosque y con el que se comunica con una majestuosa escalera de mármol del cabo Petralexos, en el sudeste de Argos.

Dion mueve su cuerpo rollizo y echa una mirada furtiva a su alrededor, como si buscase un enemigo al acecho. ¡Si supiese que así es!

La arboleda circular que rodea el pequeño pero exuberante jardín proyecta una densa sombra sobre él. Muy cerca, una fuente con musgo

MUESTRA INCOMPLETA

tintinea dulcemente, y otros manantiales ocultos responden con una sinfonía suave.

La doncella deja la bandeja en una mesa y se retira con una reverencia que pasa completamente desapercibida al barón.

Escondido detrás de unos setos, observas como Dion coge el samovar y llena una pequeña vasija con el líquido verde. Al llevarse la vasija a los labios... ¡ves algo increíble!

En el dedo índice lleva un anillo de curiosa factura. Es de un metal similar al cobre y tiene la forma de una serpiente que se enrosca tres veces sobre sí misma y se muerte la cola. Sus ojos son gemas amarillas de siniestro brillo.

Gritas como si te hubieran golpeado. Dion se da la vuelta y te mira boquiabierto, con el rostro repentinamente lívido. Tus ojos arden, abres la boca por entero, despliegas como garras tus enormes manos morenas.

-¡El Anillo! ¡Por Set! ¡El Anillo! -chillas-. Mi anillo... El que me robaron...

Te abalanzas sobre Dion, v*e a la sección 410.*

Pides a Dion que te de el anillo, ***ve a la sección 338.***

40

Obedeces de mala gana a Dion. Al fin y al cabo, sentándote con él te parece que cumples las órdenes de Ascalante, quién no deja de echar ojeadas a derecha e izquierda.

Conversáis de muchos temas que no hubieses creído poder hablar con un noble aquilonio. De historia, política, religiones, de todo ello Dion parece tener algo que opinar, sorprendentemente con criterio. Te dice que está llamado a ser rey de Aquilonia porque por parte de padre está emparentado con la dinastía Galerus, a la que pertenecía el rey asesinado por Conan.

–Pero basta ya de hablar de mí –dice Dion–. Pronto las crónicas darán cuenta de los pormenores de mi estirpe. Cuéntame algo tú, esclavo.

–Escucha, mi señor. Allá en el sur, no hace muchos años, yo era un gran nigromante conocido y temido como Thoth-Amón. El rey Ctesphon XVIII de Estigia me honró degradando de los altos puestos a los otros hechiceros para encumbrarme sobre ellos. Me odiaban, pero también me tenían miedo, pues yo tenía poder sobre criaturas del Más Allá que acudían a mi llamada y obedecían mis órdenes. ¡Por los colmillos venenosos de Set, mis enemigos vivían aterrorizados por no saber en qué momento despertarían a medianoche y sentirían en su pescuezo las garras de un horror innombrable! Practiqué magia negra y terrible con el Anillo de la Serpiente de Set, una reliquia que encontré a una legua bajo tierra, en una tumba oscura y ya olvidada mucho antes de que el primer hombre saliera arrastrándose del viscoso mar primigenio. Pero un ladrón me robó el Anillo y cesó mi poder. Los magos resentidos se confabularon para asesinarme, pero conseguí escapar. Viajaba en una caravana por tierras de Koth, disfrazado de camellero, cuando la banda de asaltadores de Ascalante el Proscrito cayeron sobre nosotros. Todos los caravaneros fueron asesinados... todos menos yo, que cuando tenia un cuchillo en la garganta salvé la vida revelando mi identidad a Ascalante y jurando servirle hasta el fin de mis días. ¡Qué amarga ha sido esa sumisión!

Dion te observa sin decir nada, así que continúas.

–Para subyugarme escribió de mí en un pergamino, lo selló y lo puso en manos de un anacoreta que mora en la frontera sur de Koth... No me atrevo a clavar una daga a Ascalante mientras duerme, o a delatarlo a sus enemigos, pues el ermitaño rompería entonces el sello y leería el documento, tal como Ascalante le ha ordenado. Y haría correr un rumor en Estigia...

–¿Y qué pasaría cuando ese rumor se hubiese extendido por tu país?

Te estremeces de nuevo y un tono cenicriento tiñe tu piel morena.

–En Aquilonia los hombres no saben quién soy, pero si conocieran mi paradero mis enemigos de Estigia, ni medio mundo de distancia interpuesto entre ellos y yo bastaría para salvarme de sus artes maléficas capaces de reventarle el alma a una estatua de bronce. Solo un rey con fortalezas y un ejército de aguerridos espadachines podrían protegerme. Por eso te he contado mi secreto, Dion, y te imploro que hagas un pacto conmigo. Yo puedo ayudarte con mi sabiduría y tú puedes protegerme hasta que algún día encuentre mi Anillo.

MUESTRA INCOMPLETA