

**MARVEL**  
**COMICS**

forum

**7** 275  
PTAS.

**KING-SIZE ANNUAL**

**EXTRA**  
**CONAN**

**EL BARBARO**



GBR 5-96

# CONAN EL HÉROE...

## Una aventura clásica de Val Mayerick en el Universo Hyborio

En el año 1982, la colección *Conan the Barbarian* parece entrar en una época de crisis. Mientras que *The Savage Sword of Conan*, bajo la batuta de **Michael Fleisher**, seguía un rumbo muy claro, el breve interregno de **J.M. DeMattels** en *Conan the Barbarian* terminó en el n.º 131. Sin embargo, no fue **Michael Fleisher** quien le sustituyó, sino otro guionista, también conocido en su época, que en ocasiones habla subido a **Fleisher** en *The Savage Sword*: **Bruce Jones**. También hubo un número, el 135, escrito por **Steven Grant**. En cuanto a los dibujantes, se produjo un considerable balle, como casi nunca se había visto en *Conan the Barbarian*: La breve etapa de **Gil Kane** concluyó en el n.º 134 y **Mark Silvestri**, **Alfredo Alcalá** y **Val**

**Mayerik** iban desfilando por la colección que, sin embargo, volvió en su n.º 139 a manos de **John Buscema**, poco interesado ya en las aventuras del bárbaro; es típico hablar de los "síntomas de cansancio" que se aprecian en su trabajo de aquella época. Hoy día consideramos un clásico a **Buscema**, pero, a principios de los ochenta, pareció eternizarse en la serie.

A pesar de lo que tantas veces se ha dicho, creemos que toda esta confusión no puede atribuirse únicamente a la marcha de **Roy Thomas**. Parece más bien que un determinado modelo de historia se agotó, y los intentos por salirse de unos esquemas ya demasiado trillados no llegaron a ninguna parte.

En ocasiones, además, se ha reprochado a los autores de *Conan* posteriores a **Thomas** el tener poco conocimiento del mundo hyborio, y el haberlo empleado poco en sus historias. Sin embargo,

el *Annual* que tenemos entre las manos fue un intento de lograr lo contrario en un momento algo delicado, en el que la colección *Conan the Barbarian* iba a la deriva. Aunque probablemente **Howard** no hubiera situado en un reino hyborio la historia que aparece en este comic, el guionista **Jim Owsley** (un "obrero del comic" que, sin haber creado grandes obras, siempre ha escrito episodios interesantes) ha empleado a otro personaje clásico del mundo howardiano, el **Rey Kull de Valusia**, como punto de partida de la aventura. Y en una situación también clásica como puede serlo un enfrentamiento entre **Kull** y los perversos seguidores del maligno culto del Dios-Serpiente. El dibujo de **Val Mayerik**, por su parte, sabe plasmar ese leve aire de irrealidad que exige el argumento, y su trabajo es adecuado.

Y, puestos a reconocer lo que de bueno hubo en cada

etapa, hay que decir que **Jim Owsley** logra eludir los clichés que había impuesto sobre todo **Michael Fleisher** y nos ofrece un *Conan* primitivo y bastante convincente, un mercenario brutal y escéptico ante los sueños de gloria de cuantos le rodean. Es una historia de falsas apariencias, que parte de un mito que podemos encontrar en las tradiciones de casi todos los pueblos: El del niño que, marcado con un destino especial, es condenado a morir por un gobernante y sin embargo sobrevive. Normalmente, ese niño, salvado de las aguas o del bosque, logra cumplir finalmente con su misión. Sin embargo, veremos en este episodio que ni siquiera queda muy claro cuál pudiera ser esa misión, y acabamos contemplándolo todo a través de los ojos de **Conan**, a quien

poco importan los mitos del **Rey Kull** y las ambiciones fundadas en la para él incomprendible y repulsiva magia. En ese sentido, podemos decir que el **Conan** que protagoniza este episodio no cae en la tentación mesiánica que empezó con algunas de las historias de **L. Sprague de Camp** y que, en mi opinión, no tiene mucha cabida en el carácter genuino del personaje (aunque **Howard**, en "El Fénix y la Espada" y en *Conan el Conquistador*, también tuvo algún ramalazo de ese tipo). El **Conan** que creo que se ajusta mejor a la concepción original del personaje (también podríamos decir: el que se ajusta a lo mejor que hubo en la concepción original del personaje) no es un héroe, es un guerrero amoral que, desde luego, lucha contra sujetos ordinariamente peores que él (por ahí entraríamos en la dicotomía que establecieron **Howard** y otros autores como

**Burroughs** entre los "salvajes" y los "civilizados", que, aunque no se corresponda con ninguna realidad, es eficaz en una narración), pero no se erige, como la mayor parte de héroes de ficción, en modelo de conducta.

Así, cuando el compañero de **Conan** le pregunta al final de la aventura "¿y qué vamos a hacer ahora con la ciudad?", y el cimero le responde "lo que haría cualquier mercenario: saquearla", nos está recordando que el bárbaro no ha sentido verdadero interés por las intrincadas y competiciones de los hijos de la magia que, anhelantes de poder, sólo viven para su "misión", un presunto destino glorioso que sólo oculta estupidez y fatuidad. El conflicto entre grandes poderes mágicos que acaba de presenciar no le afecta en lo más mínimo; sólo quiere seguir con la vida del pragmático mercenario.

Es el *Conan* más clásico. Disfrutadlo. ■ **Joan-Josep Mussarra**.



Cubierta de la edición original americana del *Conan the Barbarian Annual* n.º 8.

STAN LEE PRESENTA:  
**CONAN EL BARBARO**

¡AL  
ATAQUE,  
SOLDADOS!

LA  
**NOCHE  
NEGRA  
DE LA  
REINA  
BIANCA**

Jim Owsley  
por  
Val Mayeric  
dibujos  
Steve Mellor  
color  
T. Alva J.M. Peña  
traducción  
Josep M. Ricart  
realización técnica

EXTRA / CONAN EL BARBARO N.º 7. Publicación bimestral de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arbau, 135. 08021-Barcelona. ISBN Obra Completa: 84-395-4665-3. ISBN N.º 7: 84-395-5072-4. Es una realización de Comics Focus. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: F.M. Ueña. Copyright © 1983 Conan Properties, Inc. Reservados todos los derechos. Copyright © 1987 Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book USA Conan the Barbarian Annual Vol. 1, n.º 8 (1984) y sus personajes y características son propiedad de Conan Properties, Inc. y se editan bajo licencia de Marvel Characters, Inc., New York. Impreso: L'Esua, Maestro Juan Conales, 62, Espargues de Llobregat (Barcelona). Depósito Legal: B-2.713-98. Distribuye: M. Oso, Carretera de Iruya, km. 13,350 (Venta de Fuencarrá), 28034-Madrid (197). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

/ TEN PRECAUCIÓN, AN REY  
KHAL !! EN ESTA CHOZA LA  
PROFECÍA, EN ESTA CHOZA  
DE ASPECTO INOCENTE SE  
REÚNE UN GRUPO DE  
BRUJOS ...

/ EVITAME TUS  
PRECAUCIONES, CON-  
SEJERO !! SON LOS  
ADVERSARIOS  
LOS QUE HAN DE  
TEMER !

LA CHOZA ES-  
TA VACÍA.

¡IMPOSIBLE!

¡HAN DE ES-  
TAR AQUÍ!

ESOS AVESINOS HAN MATA-  
DO A CINCO VALERIOS  
EN EL EXORDIO\* DE  
SU MAGABO RI-  
TUAL...

... Y UNA SEXTA FUE RAPIDA-  
DA, TRAS HABERSE DESTAPO  
ENCIMA CON SUS HECHIZOS  
MAGICOS...

... PARA LLEGAR A QUE CULMINE SU PRO-  
PIO RITUAL: EL NACIMIENTO DE UN  
MAESTRO DE BRUJOS; PODRO DE  
TERMINES PODERES.

\* CEROHOLA  
PARRANDERA.



LA ÚLTIMA VÍCTIMA NOS LO CONTE  
TODO ANTES DE MORIR. ¿POR QUÉ  
ES EL HUGAR Y ESTE ES EL  
MOMENTO...?

¡LOS MALAGNOS ADEMASSE-  
PIENTES DEBEN DE ESTAR  
AQUÍ!



¿POR QUÉ  
ESTO...?



EL SOL ESTÁ  
ALTO EN EL CIELO YA  
PODEMOS COMEN-  
ZAR...



EL PODER OSCU-  
RO DEL INNOVI-  
NADO DIOY-GER-  
PIENTE HA LO-  
GRADO...

...AQUELLO PARA LO  
QUE EL HOMBRE HU-  
BIERA NECESITADO  
MUCHO...

CON LA SANGRE  
DE CINCO VIRGE-  
NES...

...EL CÍRCU-  
LO ESTÁ  
COMPLETA-  
DO.









NO TE DEJES ENGAÑAR, SIVHEÓN:  
NO SON NIÑOS MORTALES, SINO  
EL VL. PRODUCTO DE LA BRUTE-  
ZA, QUE LES HA DOTADO DE  
GRANDES PODERES...

AUNQUE PAREZ-  
CAN HUMANOS,  
NO VIVEN.  
¡DEBEN SER  
DESTELADOS!



TU LLÉVATE A LOS BEBÉS AL RÍO  
Y ANÓVALOS... HECHO ÉSO QUE  
ATRÁSARLOS CON UNA ES-  
PADA.

AUNQUE MI MENTE CONO-  
CE SU MALICIO, MI COE-  
RÓN INTERCEDE POR  
ELLOS...



¡QUE Afortunado soy AL  
TENER UN CONSEJERO TAN  
FIEL COMO TU! - TU INTERE-  
TO COMPENSA LAS CAREN-  
CIAS DEL SUZERRANO QUE  
ES TU REY...



"A TI NO..."



"... TE ENGAÑAN, ¿VERDAD?"



ESSE PANTO: SU CARIÑO  
HEVA UNA GUARDAIA POR  
SU MUELTE DE UN HED.  
DEBE DE VER UN  
FANTO...



¡HOJA, PASTOR! ¿QUÉ ES  
ESE APODADO FÚNEBRE  
DE TU GOBRO?

MI ÚNICO HIJO DE AVAÑO  
EN LA ESTER DE ESTA  
PRIMAVERA...



LOS DÍOS DE  
LUEGAN A LOS  
ESUELOS, PERO  
PUERAN LAS  
TERRAS.

... ESTOS NIÑOS HAN  
PERDIDO A SU MADRE  
COMO TÚ A TU HIJO...



NO ME DUBO MÁS,  
ZINCANO: LOS CLIDA-  
RE CUAL SI FUERAN  
ALOS.

SÓLO UNA CORA  
MÁS, NO HABER DE  
ESTO CON MADRE.



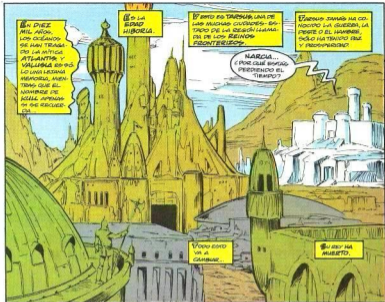
YA ESTÁ, MI  
QUEZ.

BIEN HECHO,  
MI FIEL COME-  
JERO.



EL CÍRCULO DEL DÍOS-  
SER-  
PIENTE ESTÁ ROTO Y LA HU-  
MANIDAD HERIBADA DE LA  
MAYOR MALICIA QUE PUE-  
DE EXISTIR.

*Fin del  
Prólogo*



EN DIEZ MIL AÑOS, LOS OCEANOS SE HAN TRANSFORMADO EN LAS MÍTICAS ATLÁNTIDA Y VALLENIA. SOLO LO UNAS LEGENDAS REMIENDEAN, MIENTRAS QUE EL NOMBRE DE SUENA APENAS SE RECUERDA.

LA CIUDAD HIBORJA.

EL REINO DE TRAVESIA, UNA DE LAS MUCHAS CIUDADES-ESTADO DE LA REGIÓN NORTA DE LOS REINOS FRONTERIZOS.

TRAVESIA JAMÁS HA CONOCIDO LA GUERRA, LA PESTE O EL HAMBRE, SOLO HA TRAVADO PAZ Y PROSPERIDAD.

NARCIA... ¿POR QUÉ SIGAS PERDIENDO EL TIEMPO?

TODO ESTO VA A CAMBIAR...

SU REINO HA MUERTO.



... LA MAGIA BLANCA ES MENOS POTENTE QUE LAS ARTES OSCURAS... / CON LO BUENA QUE SEES EN LA CIENCIA DE LA BELLEZA... SI YO TUVIERA TU HABILIDAD...

¿VA A SER CORONADA REINA MARINA, CANTRICA... ¿NO ES ÉSE EL SUYERENTE PODER EN PRINCESA?



MI PODER SERIA MANTENIR NADA SIGNIFICA, NARCIA, MIENTRAS LOS SUJETOS DE MI DEFUNTO PADRE TE ADORNAN A TI...

DESPUES DE TODO, ¿NO TE HAN...

... LA REINA BLANCA?







¿DE PASADIC  
CONAN? ¿CÓMO  
PUEDEN SER PO-  
SIBLES?

¡PREGUN-  
TALO A TU  
HERMANO!

¡CONAN...!



¿QUÉ PASA,  
ASAAD?

¡LOS RE-  
BELDES  
ASALTAN LOS  
PALACIOS!  
¡CORRE!



MUY  
BIEN.

HABLEMOS  
DEPOÉS...



¡FRENTE AL PALACIO...

¡A LAS ARMAS...  
LA REINA BLANCA  
QUIERE EL TRONO!

¡TRICIÓN! ¡MATA A  
LOS MERCENARIOS  
EXTRANJEROS!

¡AL ATAQUE!  
¡AL ASALTO!









A LA NOCHE.

A LA NOCHE  
INVOLUCADA,  
TIENE QUE HABER  
UNA AMBITIOSA  
CENA...



NARCIA... ¿ES  
NECESARIO TO-  
DO ESTO?

ALGUIEN DEBE DAR DE COMER  
A LOS POBRES, MI FUERTE GA-  
PYDÁN, ¿POR QUÉ NO YO?



Y COMO TE PASO,  
DEBES ACOMPA-  
ÑARME...

¡CRON!  
ALGUIEN CON TU  
PODER MágICO NO  
DEBERÍA NECESIT-  
TAR PROTEC-  
CIÓN...





/ MI AMOR, NO ES HORA DE CHISLAR...!



¡AYYYYYYYY!



EN UNA CÁMARA CERCANA...

/ ¡O... ME HECHO CASITICA! / ¡E-  
TÁ VIVO!



/ ¡E... AL... TODO TIENE  
YA SENTIDO...

/ ERAS EL  
PROFETIZADO,  
ALEXIS! / EL SUMO  
SACERDOTE DE SET...  
LOS VECES PENSABO  
QUE DECÍA VER-  
DAD!



/ GROM,  
MITRA E  
MHTAR!

NO SÉ DE  
CUAL DE LOS SETE  
INFIERNOS DE ARA-  
LUI HA SIDO CON-  
SUELA ESA COSA...



... PERO LA DEVOL-  
VERÉ ALA...



... EN  
OETE  
TROZOS...



¡CONAN!  
¿QUÉ SUCE-  
DE?

EL GALLINA  
HA CONTRIBUIDO  
UN MONSTRIO...



ALGO...  
CHASGADO  
TÚ QUIÉN?

¡CÁLLATE!



¡DE... AL FIN SÉ QUIÉN  
SOY... QUIÉNES SONOS...!  
¡Y YA NO TE NECESITO  
NUNCA, HERMANA!



¡AHORA  
TENGO EL  
PODER!

¿TAMBIÉN ESTÁS  
EN ESTO, CAP-  
TRICIA?

¡PASA QUE  
ERAMOS MÁS QUE LO  
QUE REVELA MI DISTÉN-  
CO PADRE... LO HALLÉ EN  
LOS PERSASINOS...

SI LOS PRISIONEROS ME HAN DEVELADO, HERMANITA, CUAL ES MI DESTINO? / EL PODER!



CUANDO SALGA AL OTRO LADO ESTARÉ EN MI CASTILLO DESPUÉS DE MI ATREVIMIENTO...





¿VAYANOS  
TRÁS DE ÉL...

¡EHAH! DEJA  
A ESE CA-  
GÓN!



YA VOLVERÉ  
EN SÍ.  
NO, CONAN,  
NO LO ENTEN-  
DES...



NO PUEDES  
ENTENDERLO.

¡QUEREMOS  
AL ALBA.



EL ALBA.

¿NACIA, ¿RECORDO QUE  
ALEXUS ESTÁ AHÍ?

SIEMPRE  
SÉ DÓNDE SE  
HALLA MI HERMANO.  
NO, CONAN...

EL CASTILLO DE  
ALEXUS ES IDENTICO  
AL PALACIO DE NAR-  
CIA, Y ESTÁ EN LAS  
COLINAS QUE SO-  
BRAN TRÁS DE LOS  
MONTES. ERIGI-  
DO PARA PROTE-  
GER AL REY DE FO-  
NIA DE LAS REVI-  
LIONES, TIENE UNOS  
MUROS SENSITIVOS.





¡VAYA... HOLA HERMANA! HA-BÍAS VENIDO A CAPTURARME, ¿VERDAD?

¡A SALVARME DE MI MISMO... ¿NO? ENTONCES, DEBES DE HABER LEÍDO EL VIEJO MANUSCRITO. ¡BIEN!



VEO QUE TU DEVOTO MERCENARIO BARBARO TE ACOMPAÑA, MUCHO MEJOR.

¡DIBUJA ALGO ANTES QUE TE MATE, CANNIBO!

NO MALGABO AHENTO EN UN GALINA.



¡MORIRÁS POR ESTO, CANNIBO!



¡FUERZA UNA LUNGA DE ASESINOS AS- DIENDO!





¡AAAAHHHHH!

¡FUEBO!  
/ EL BRUTO HACE  
/ LOVER FUEBO FO-  
/ BEE HONOROS!



¿QUÉ HACES  
AHORA,  
CONAN?

CUENTO...

¿CUENTO?

¡LAS MUNE-  
/ RAN DE DESGLAR-  
/ TIZAR A TU  
/ HERMANO!



¡VALIENTE PA-  
/ LARAS FURA QUE  
/ UN MUERTO!

DEMONIO-  
/ MURCIELAGO, ¿EH,  
/ BRUTO ? / PUEDES  
/ VACAR LOS IN-  
/ FIERNOS...

¡MI PRÍO  
/ ACERO  
/ AGUARD!



¡LLEGAAD  
COMPAÑE-  
ROS!

¡HADE  
CAER!

¡DESO  
ACABAR.



¡NO!

¡ACABE-  
MOS ES-  
TO.



¡BIEN,  
HERMA-  
NITA!

¡JUSTO COMO  
LO DESEA-  
BA...



¿A QUÉ  
ESPERABAS,  
MOLDA-  
NES?

¿PARA QUÉ  
DEBÍO?





LA PARECE...



... PARECE QUE ALEXUS NO HA VUELTO LA DE CARGA.

NO TENGO NUNCA TIEMPO PARA EXPLICARTE...



... ALEXUS DEBE DE SER CAPTURADO VIVO. HE DE APREHENDERLO TRAZO UNA BARRERA MÁGICA PARA OBLIGARLE A LA ILUMINACIÓN DE SU PODER...



PARA BIEN...

... SI LO QUIERO PRIMERO, YO PIENSO DESTRIERTE A ESE GUARDO...

¿CÓMO... TENGO TANTO QUE EXPLICARTE ?

CUANTO MÁS USO MI PODER, MÁS ME ENVENENO CON LA MAGIA NEGRA, COMO ALEXUS...



ESPIA MUY SORDO YA DEBO HALLARLO Y APRESARLO, ANTES DE QUE ...



¡GRRA!



...EL LADO DE LOS MURCIÉLAGOS QUE HOP ATACÓ ANTE FUERA...

...ES MÁS QUE DEO...



...ESO QUERPIA EN EL CASTILLO DE ALEXUS.



LOS TRANSFORMÉ A TODOS EN MONSTRUOS, Y ME ENGAÑÉ PARA QUE LOS MATASE...

LO ARROJARON DESHOE AREUBA...



¡BUEN ATRIA... ME PALLADO...



TRANQUILA, CHICA... NO QUERO ANUNCIAR MI LLEGADA...



HABA POR AQUÍ, ALEXUS... PEDE...











¡TEMERÁ QUE MATA-  
TARÉ, HERMANO...  
MHA...

¡SABER QUE CONAN  
NO PUEDE COMETER  
UN GRANDE ERROR AL  
TEMERLO AQUÍ!



... SUS INTENTOS ENVA-  
ÑARON, TODO LO QUE LE  
HACE SER LO QUE  
ES... DE NACER LE  
«PIEVE AQUÍ»

¿NI SIQUERA  
SE TIENE EN  
PIE?



¿LO AMAS, CNO? PUEDO LEER  
LOS PENSAMIENTOS DE TU  
MENTE...



¿QUERERÍA QUE  
FUERAS MÁS  
BRONCO Y TE SO-  
DREARAS Y TE  
OPRESIONES EN  
SU AMOR MÁS  
BASTO...

¿ESO  
NUNCA  
SUCEDE  
SÍ, HER-  
MANITA!



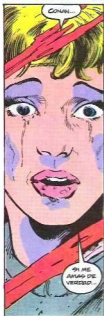
VOY A MA-  
TARLO...

















# DICCIONARIO ETNOGEOGRÁFICO DE LAS EDADES HYBORIA Y PRECATACLÍSMICA / 7.ª Entrega

Por Lee N. Falconer

**HIMELIOS, MONTES:** Cordillera de gran elevación y extensión, situada al Norte de Vendhya, que posteriormente había de conservarse, en parte, en la moderna Cordillera del Himalaya. Sus estribaciones meridionales, pobladas por fieras tribus, recibían el nombre de Ghulistán. Al Norte de los Himelios se hallaba la gran depresión conocida como Meru, en cuyo centro se hallaba el lago Tsumero Tso. Presumiblemente, los Montes Talakna, que rodeaban dicha depresión por el Norte, lindaban con los Montes Himelios al Oeste y al Este de Meru. (Datos extraídos de "El Pueblo del Círculo Negro" [Conan el Aventurero], "La Ciudad de los Cráneos" [Conan], *Conan de las Islas IX*.)

**HO, LAGO:** Se halla en Khital. Viven en él cangrejos. Parece ser el mismo gran lago adyacente a Wan Tengri. (Datos extraídos de *Conan el Vengador IX* y *Conan the Barbarian* n.º 32.)

**HYBORI:** Tribu de origen desconocido, conducida hasta el Lejano Norte en tiempos del Cataclismo por un jefe legendario, Bori. Tras expulsar a los simios blancos indígenas de la región, prosperaron en aquel difícil entorno. Al principio, los hybori practicaban el nomadismo y vivían en tiendas de piel de caballo. Entonces, algún anónimo genio descubrió cómo construir con piedra, y los hybori edificaron poderosas fortalezas amuralladas. Dado que, a pesar de su utilidad para la defensa, estas fortalezas debían de ser húmedas, frías e incómodas en la vida de cada día, su perímetro exterior contenía probablemente edificios residenciales, establos, almacenes y demás. Los campesinos y comerciantes, todos los que dependían de la protección del castillo, vivían seguramente en cabañas apiñadas alrededor de los muros. (Léase el artículo "Hyperborea", de Roque González en *Conan*, para conocer algunas de las especulaciones en torno a la primitiva economía hyboria.) Unos 1.500 años después de los tiempos de Bori, los hybori habían alcanzado un nivel cultural bastante elevado. Eran gentes robustas de cabello leonado y ojos grises. Al crecer su población, fueron conquistando y asimilando a otras tribus más débiles, y establecieron al fin el primero de los reinos hyborios, Hyperborea la Antigua. Las tribus hyborias que no se sometieron a los señores de Hyperborea la Antigua iniciaron un vasto desplazamiento hacia el Sur que duró varios siglos. Esta horda, probablemente, emigró a través del fácil Paso de la Puerta del Cráneo. Encontraron pictos, dispersos en torno a las

tierras del Reino Fronterizo, y les obligaron a huir hacia el Oeste. Entonces, los hyborios tuvieron la opción de dirigirse hacia el Este, bordeando la Gran Marisma Salada, hacia la futura Brythunia, o bien hacia el Este, hacia lo que había de ser Nemedía, que por aquel entonces formaba parte del Imperio de **ACHERON**. Creemos que el cuerpo principal de la horda invasora se dirigió a Nemedía, pues sus exploradores debieron de informar de las tentadoras riquezas del imperio del Sur. **BRYTHUNIA**, un yermo difícilmente habitable, no sería poblada hasta más tarde. Es posible que las decadentes y confiadas ciudades de la Nemedía acheronia cayeran sin apenas ofrecer resistencia ante los bárbaros, sobre todo si, tal y como suponemos, el ejército acheronio estaba ocupado en pacificar algunos territorios que acababa de arrebatar a la Antigua Estigia en el Lejano Sur. Creemos que tanto la geografía como la historia hyborias apuntan a que fue Nemedía el primero de los reinos hyborios meridionales (véase, sin embargo, **KOTH** y **OPHIR**). La riqueza de Nemedía, y su emplazamiento fácilmente defendible al Este de la Aquilonia acheronia, habría permitido prosperar a los hyborios mientras Acheron decaía. Un poder hyborio en Nemedía habría tenido mucha fuerza frente a los ataques acheronios (nótese que sólo Nemedía, entre todos los reinos hyborios, no fue destruido en la turbulenta época que siguió a la Era de Conan). Según la Saga, pasaron por lo menos 2.500 años antes de que los hyborios gozaran de total seguridad tanto en Nemedía como en Aquilonia. Cimmericia era demasiado fuerte, y no fue invadida. Lo mismo sucedió con las tierras pictas. La conquista de los territorios que habían de pertenecer a los demás reinos hyborios se iría llevando a cabo, lentamente, a medida que crecía la población hyboria (véase **ESTIGIA** en relación con las posibles invasiones hyborias). Argos debió de caer fácilmente, así como el Koth occidental. Las montañosas Ophir y Corinthia debieron de someterse con mayor dificultad. (Estos tres últimos reinos, según se dice en *Conan el Conquistador*, disfrutaron de un breve período de independencia anterior a la invasión hyboria, debido a la retirada de las tropas aquilonias. Véase **CORINTHIA**, **KOTH**, **OPHIR** y **VALUSIA**.) El asediado reino de la Antigua Estigia debió de detener el avance de los hyborios cerca de la frontera entre Koth y Shem. Durante los siglos posteriores, fueron formándose en Shem, hasta entonces una tierra nomi-

nalmente sometida a Koth, reinos y ciudades-estado donde se mezclaban shemitas e hyborios. Finalmente se formó el Reino fronterizo, probablemente por obra de algunos barones rebeldes cuya supervivencia se toleró porque contribuían a desanimar posibles invasiones de Hyperbórea la Nueva en Nemedía. En tiempos de **Conan**, la tribu original de los hyborios se había mezclado por completo con otras razas. La raza hyboria sólo se había mantenido como tal en Gunderland. (Datos extraídos de los relatos "La Edad Hyboria I" [Conan], "La Cosa de la Cripta" [Conan], "El Dios del Cuenco" [Conan], "La Mano de Nergal" [Conan], "El Cubil del Gusano de Hielo" [Conan el Cimmerio], "El Coloso Negro" [Conan el Pirata], "La Ciudadela Escarlata" [Conan el Usurpador], **Conan el Conquistador** I, y otros.)

**HYBORIOS, REINOS:** Nombre común a Aquilonia, Nemedía, Brythunia, Hyperbórea, Koth, Ophir, Argos, Corinthia y el Reino Fronterizo, reinos fundados por los bárbaros llamados hyborios. Algunos estudiosos incluyen también en este grupo a Zingara. (Datos extraídos de "La Edad Hyboria I" [Conan] y fuentes variadas.)

**HYPERBÓREA:** Reino noroccidental situado al Este de Asgard y al Oeste de Turán, y al Norte de Brythunia y del Reino Fronterizo. Se presume que la frontera occidental de Hyperbórea debía de hallarse en el Río de la Gélida Muerte, cuya fuente se hallaba en los montes Eglóphios. Parece ser que se trataba de un río superficial, adonde iban a parar restos de glaciares. Puesto que se helaba durante los inviernos, no ofrecía una verdadera barrera contra las invasiones **AESIRES**. La frontera hyperbórea oriental quedaba también muy abierta, vagamente delineada por bajas colinas, unos pocos lagos, y un pequeño río que fluía hacia el Norte desde los montes Graaskal. En invierno, el agua helada habría podido ser fácilmente atravesada por invasores bien equipados. La frontera meridional hyperbórea debía de ser la amplia Cordillera de los Graaskal, o tal vez el Río Helado. Conan atravesó aquellas montañas de camino a Brythunia, pero no le resultó fácil. Su principal puerto era el Paso de la **PUERTA DEL CRÁNEO**. Hyperbórea la Antigua fue el primer reino fundado por los **HYBORIOS**. Se supone que el clima de Hyperbórea debió de ser algo más suave en el tiempo de su florecimiento, y permitió algunos cultivos, así como la ganadería. Aquellos primeros barones edificaron fortalezas de piedra. Las clases inferiores moraban en cabañas o chozas. Éstas se hallaban cerca de los castillos protectores, y en ellas criaron, primero pony y renos, y más adelante ganado lanar. A medida que los señores feudales consolidaban sus posiciones e Hyperbórea se iba convirtiendo en un reino, las tri-

bus rebeldes emigraron al Sur a modo de horda invasora, y entraron en Achéron. Mucho más tarde, Hyperbórea la Antigua cayó ante una horda de hyperbóreos más primitivos. El nivel cultural de los recién llegados no superaba el del mesolítico. Tal vez la economía de Hyperbórea se hubiera resentido de un cambio climático, así como de la pérdida de varias cosechas y de cabezas de ganado. Los invasores se instalaron entre las ruinas, se mezclaron con los supervivientes del antiguo reino, y crearon una nueva nación que también se llamó Hyperbórea. Ésta prosperó y con el tiempo alcanzó también un nivel cultural elevado. Parece ser que le asistió en el camino una camarilla de hechiceros de origen foráneo. En tiempos de Conan, la captura de esclavos había añadido sangre hyrkania, zamoria y aesir a la de los pobladores originales. Los hyperbóreos eran hombres de piel pálida, muy altos y enjutos, de cabello muy claro y ojos verdes. Los hyperbóreos no tuvieron que luchar tan sólo con los aesires, sino también con los vanires y, en ocasiones, con los cimmericos. El clima empeoraba, y su cultura fue decayendo. El poder político residía en una cofradía de hechiceros llamada Mano Blanca, que trató de aliarse con otras fuerzas ocultas de Estigia, Nemedía y la lejana Kambuja. Después de la Era de Conan, Hyperbórea fue conquistada por hyrkianos que llegaron a caballo por la helada tundra que se hallaba al Norte del Mar de Vilayet. (Datos extraídos del ensayo "La Edad Hyboria III" [Conan/Conan el Vengador], "La Cosa en la Cripta" [Conan], "El Cubil del Gusano de Hielo" [Conan el Cimmerio], "La Bruja de las Brumas" [Conan de Aquilonia].)

**HYRKANIA, ESTEPA:** Gran región, que variaba desde áreas subhúmedas hasta praderas, estepas, desiertos, bosques de taiga y tundras. Se hallaba en Mar de Vilayet. En tiempos de Conan, existían en esta zona numerosas ciudades estado, dominadas con mayor o menor firmeza por el Imperio Turanio. Había regiones autónomas a lo largo de la ribera nororiental del mar y en el interior, y vasallos turanios a lo largo de la costa sudoriental y de la ruta oriental de caravanas. (Datos extraídos de los relatos "La Edad Hyboria I" [Conan], "La Torre del Elefante" [Conan], "Helicones sobre Shem" [Conan el Pirata], "El Coloso Negro" [Conan el Pirata], "La Maldición del Monolito" [Conan el Cimmerio], "La Ciudad de los Cráneos" [Conan], "El Camino de las Águilas" [Conan el Pirata], **Conan el Vengador**, y otros.)

**HYRKANIA, ESTEPA:** Gran comarca de Hyrkania, desprovista de árboles. (Datos extraídos de "La Edad Hyboria I" [Conan], y otros.)

(Traducción del inglés y adaptación por Joan Josep Mussarra.)

# COMENTARIOS, NOTAS y AVISOS

## Sobre los Comics de los Universos Bárbaros

Ante todo: ¡Feliz Año 1997, amigos!

Ha comenzado un nuevo año y también un nuevo ciclo en los universos bárbaros de la **Fantasia Heroica**. Acaba la colección de comic-books a color **Conan** y se inician nuevos derroteros de la aventura fantástica.

Se están moviendo fuerzas telúricas, que constantemente crecen y decrecen para volver a surgir con más fuerza aún.

**Conan** ha sido una serie debatida, con muchos lectores críticos, bastante entusiastas y todos participando en la movida del cimmerio. **Larry Hama** sí o no. **Barry Crain** no o sí... Lo importante es que ninguno de vosotros, los seguidores de la **Fantasia Heroica** habéis permanecido indiferentes a esta colección, y es que **Conan** y los "héroes bárbaros" conmueven y tocan siempre las raíces más profundas de nuestro inconsciente colectivo, allí donde la acción se impone, donde la reflexión se alía con la fuerza directa, donde todos nos sentimos tocados por un soplo vivo de energía pura.

Al cerrarse en este primer mes del nuevo año la colección **Conan** con su número 11 (último editado en los USA por Marvel) se abren nuevas perspectivas...

— En diciembre 1996 se la puso a la venta — con presentación en la **Librería Universal**, de Barcelona — **Fian**, la primera serie limitada de "bárbaros" que publicamos de la mano de autores españoles. Hay que recordarlo que ya, antes, han plasmado en **Forum** al héroe bárbaro **José María Martín Sauri**, **Rafael Garrés**, **Enrique Jiménez Corominas**, **Carlos José Arroyo Saavedra**, **Juan Román Cano**, **Ferran Xalabardell**... Ahora, la serie **Fian** aparece realizada por **Roque González** al guión y **Enric Rebollo** al dibujo, que dan vida a los dos números de esta serie. Puede decirse que se trata de un experimento o, mejor dicho, de una experiencia incógnita: **Roque González** es conocido en el reino de los aficionados ( *fandom* ) por sus artículos sobre **Rol Bárbaro**, **Conan**, **Mundo Hyborio**, etc. y ahora prepara para **Forum** una serie de cuentos de **Fantasia Heroica**, un **Gran Juego de Rol Bárbaro** y nuevos guiones. **Enric Rebollo** es un valor prácticamente desconocido, que como tantos profesionales de la historieta viene del campo del fanzine y la pasión por el dibujo, su trazo a lápiz (reproducido directamente, sin entintado) propone a los lectores un nuevo acercamiento al Héroe, recogiendo el magisterio de otros autores. Por parte de **Forum**, tanto el crear un nuevo héroe bárbaro, como el hacerlo con autores jóvenes, como la propia edición desde el lápiz... supone un atrevimiento y una experiencia, que pedimos a los lectores que valoréis... ¿Es éste el camino o, al menos, uno de los senderos del camino, hacia el futuro? De todas modos querremos y vamos a avanzar con vosotros, los seguidores de la **Fantasia Heroica**.

— Este mes se publica también el n.º 8 de **La Espada Salvaje** (Volumen 2) con un espléndido **Conan de Val Mayerik**; el **Extra Conan** n.º 7 también con **Val Mayerik** sobre guión de **Jim Owsley**; y el **Ruff el Conquistador** n.º 10, con 56 páginas. Además, también estará en nuestro quiosco o librería la **Novela Gráfica** a color **Conan el Bárbaro**, con **John Buscema** recreando la primera película del héroe.

— Y es que la propuesta para el **Proyecto Universos Bárbaros**, lanzado el mes pasado, ha sido un éxito increíble. Están llegando a la Redacción libros y sobres de toda España, con dibujos, guiones, relatos, poesías, artículos... en una cantidad inaspectada por quienes decían — como buitres agoreros — que el interés por la **Fantasia Heroica** había caído en España.

No es así, nuestros amigos de **Proyectos** lo demuestran. Voy a recordáros nuestra propuesta: **Estamos buscando nuevos dibujantes realistas de aventuras de acción protagonizadas por personajes "bárbaros", similares o del tipo de Conan. También buscamos escritores.**

La mecánica del trabajo a seguir es la siguiente: **Necesitamos ilustradores a color / Necesitamos ilustradores en blanco y negro / Necesitamos dibujantes de historietas / Necesitamos guionistas de**

historietas / **Necesitamos** articulistas / **Necesitamos** escritores de Cuentos y Relatos... Con todo ello iremos configurando nuevos universos bárbaros de la **Fantasia Heroica**, siempre siguiendo el camino de las obras de máximo interés para los lectores.

Para quienes quieran colaborar en este **Proyecto**, la mecánica de trabajo a seguir es: Cualquier posible colaborador deberá enviar fotocopias de su trabajo en un sobre dirigido a: **Proyecto Universos Bárbaros/Forum, Planeta-DeAgostini, Aribau, 185, 08021-Barcelona**. En el caso de los guionistas de historietas es necesario que junto con su argumento o guión envíen también bocetos realizados por un dibujante que visualice el ambiente de época y el personaje imaginado por el guionista. El envío de estas muestras es libre y voluntario por parte de los dibujantes y escritores y no nos comprometemos a devolver las fotocopias ni a mantener correspondencia sobre los envíos.

Eso sí, tenemos ya a un experto en **Fantasia Heroica** trabajando exclusivamente en la revisión de los envíos, la valoración de los **Proyectos** propuestos y la posibilidad de llevar adelante alguno de ellos. En los casos en que la propuesta recibida sea interesante se contestará bien sea por correo o bien a través de las páginas de nuestras publicaciones "bárbaras"...

¡Os esperamos!

Y nos hemos puesto ya en marcha para comenzar a editar series de **Fantasia Heroica** de famosos autores españoles. Los primeros serán **Andrax**, el **Último Guerrero** de **Jordi Bernet**, una saga que nos lleva dos mil años en el futuro a una Tierra en la que la civilización ha desaparecido y se ha enseñoreado la barbarie, donde el héroe, **Andrax**, deberá luchar por la supervivencia espada en mano entre monstruos, magos, bellas mujeres y peligros de todo tipo. En paralelo se editará **Taar el Rebelde**, cuyas aventuras se desarrollan en las Tierras de Afeuras, en un mundo bárbaro donde el héroe impone su ley entre mil peligros, llevado por la mano de **Jaime Brocal Remohí**, en la mejor tradición de la **Fantasia Heroica** y a través de una saga plena de acción y emociones.

— Estos dos primeros títulos, junto con **Fian**, con **Eponim** de **Carlos J. Arroyo**, **Gorka** de **Sergi Sanjulián** y **Corazón Negro** de **Quim Bou**, ponen la base de una nueva dimensión de los universos bárbaros, que se verá configurada por un lema distintivo que permita a todos los seguidores de la **Fantasia Heroica** identificar sus títulos preferidos. Junto con estas obras, españolas, tendremos también, en 1997, fantásticas aventuras de **Fantasia Heroica** procedentes de **Delcourt**, **Dark Horse**, **Maximum Press**, **Bolton**, etc. O sea, más claro: Estamos dando forma editorial alternativa al modelo clásico...

¡Atentos todos a las **Novedades** que iremos comentando!

— Siguen llegando cartas recordando la re-edición de **Conan el Bárbaro**, con mil propuestas diferentes acerca del cómo hacerla, que si en color y en blanco y negro, que si de dos en dos números o de uno y tres, que si a formato comic-book o en tomos, que semanal o mensual... ¡Por Tutatú! La decisión editorial en estos momentos es: **Conan el Bárbaro**, 2.ª Edición, comenzará a editarse en enero de 1998, desde el n.º 1. Edición, con nueva traducción y nueva rotulación (con nuevas cubiertas?), y saldrá en formato comic-book, con 24 páginas más cubiertas y en papel clásico (no de lujo) y a color. ¿Qué os parece? ¿Alguien quiere que se modifique este proyecto...?... pues, si hoy queréis (cartas al canto, claras y concretas) se estudiarán vuestras sugerencias y se procederá en razón a ellas.

— Y no lo olvidéis: Acaba la colección **Conan**... pero a partir de enero podéis reengancharos con **Conan el Aventurero** (con el estandup **Rafael Kayanan**) todos los que no tengáis esta colección, que volverá a aparecer mes a mes.

Acabo por hoy y aprovecho para deseáros que las fuerzas que mueven la vida y la muerte, la aventura y lo diario, el amor y la guerra... os sean propicias en este nuevo año 1997, que os deseo mejor y más feliz. **Florentino M. Ureña**.