

KING-SIZE ANNUAL

# EXTRA CONAN

EL BÁRBARO

MARVEL  
COMICS

forum

8 275  
PTAS



# UN ANNUAL REPRESENTATIVO DE LOS AÑOS 80

## El Conan de Michael Fleisher

Conan empezó el año 1983 con un episodio (*Conan the Barbarian* n.º 143) guionizado por **Bruce Jones** y dibujado por **John Buscema** y **Ricardo Villamonte**. En esta historia se vio claramente que el personaje se alejaba cada vez más de la casta estricta "ortodoxia" howardiana que **Roy Thomas** se había esforzado por mantener hasta el final, y que incluso **J.M. De Mattels** había tratado de asumir (aunque **Michael Fleisher**, el guionista de *The Savage Sword*, cuidaba mucho más la ambientación de sus historias y al menos en este aspecto era más fiel a las concepciones originales de **Howard**). En esta etapa, los primitivos cimnerios propios del mundo howardiano parecen haber sido olvidados. Desde este momento, nombres como **Nemedia** o **Zamora** serán poco más que nombres, sin mayor significación, y pocos autores tratarán de ceñirse a las descripciones de los distintos reinos del mundo hyborio que nos dejó **Howard**.

De todos modos, las historias de acción que escribió **Bruce Jones**, aunque poco tuvieran que ver con las densas sagas que escribió **Thomas** en sus mejores momentos, eran entretenidas. Y la colección siguió adelante. Es a partir del n.º 147, cuando **John Buscema**, que hasta entonces había sido entintado por plumillas muy diversas, tomó como colaborador fijo a **Ernie Chan**, con el que ya estaba trabajando en *The Savage Sword* of Conan. Además, en el n.º 150, **Bruce Jones** era reemplazado por **Michael Fleisher**, guionista habitual de *The Savage Sword*, con lo que el estilo de *Conan the Barbarian* se acercó todavía más

al de la serie en blanco y negro. En el n.º 154, **John Buscema** se tomó un respiro y le sustituyó **Gary Kwapisz** y aunque **Buscema** volviera en el n.º 155, **Kwapisz** había de tener un papel muy relevante en números posteriores de la colección.

**Michael Fleisher** guionizó también el *King-Size Annual Conan* de aquel año 1984, que **Ernie Chan** dibujó en solitario. Ambos autores son los más representativos del *Conan* de la primera mitad de los años ochenta. Presumiblemente, **Fleisher** había empezado por imitar los esquemas narrativos que, de hecho, **Roy Thomas** ya había adoptado un par de años antes de abandonar las series protagonizadas por el bárbaro cimnerio (en *Conan*

*the Barbarian* muy especialmente, desde el n.º 100 en que moría **Bélit**, o incluso desde el n.º 98, tras el final de la saga de **Aobombi**; en *The Savage Sword*, en cambio, es prácticamente imposible decir cuándo cambió de estilo, pues hasta el último momento estuvo adaptando al comic novelas y relatos que condicionaban mucho su labor). Así, **Conan** se convertía en un mercenario que alertaba con frecuencia de su dureza, y sin embargo se comportaba mucho más "heroicamente" (de acuerdo con el patrón tradicional del "héroe" bueno y generoso) que en los primeros tiempos de la serie. **Fleisher** se esforzaba por intro-

ducir algún elemento más propio de historias de intriga y, aunque no fuera tan escrupuloso como **Roy Thomas**, tuvo mucho más en cuenta que **Bruce Jones** y otros guionistas posteriores la descripción del mundo hyborio elaborada por **Howard** en sus relatos y notas.

Por su parte, **Ernie Chan**, llevaba tiempo realizando la parte gráfica de *Conan*, primero en *Conan the Barbarian*. Aunque **John Buscema** se hubiera apoyado siempre en la labor de sus entintadores, algunos colaboradores de categoría superior a la de **Chan**, como **Alfredo Alcalá** y **Tony DeZúñiga**, no pudieron igualar a su mentor al dibujar a *Conan* en solitario. A principios de los ochenta, sin embargo, **Buscema** parece descuidar cada vez más la realización de *Conan*, y acaba dependiendo casi por completo del trabajo de **Ernie Chan**. Por ello, los episodios que **Chan** dibujó a lápiz apenas difieren de los que **John Buscema** solía firmar por aquellos años.

Resumiendo, podemos decir que este *Annual* es muy representativo del *Conan* que se estaba haciendo a principios de los ochenta. Un *Conan* que pierde densidad narrativa y tiene como principal objetivo entretener. Constatemos un fenómeno curioso: Así como, después de 1980, *The Savage Sword* había seguido una línea muy coherente, en *Conan the Barbarian* se impusieron los continuos bailes de autores. La serie cambiaba de rumbo sin cesar. Durante los años setenta había ocurrido justamente lo contrario. Hasta el punto de que a lo largo de toda la década de los ochenta se tuvo con frecuencia la impresión de que *Conan the Barbarian* iba a remolque de *The Savage Sword*. ■ **Juan-José Mussarra**.



Cubierta de la edición original americana del *Conan the Barbarian Annual* n.º 9.

STAN LEE PRESENTA:  
**CONAN EL BARBARO**

LA MALDICIÓN DEL  
**DIOS**  
QUE CAMINA



*Michael Fleisher*  
guionista  
*Ernie Chan*  
*Christie Scheele*  
dibujante  
*Luís Vigil*, traducción  
*J. M. Peña*, rotulación  
*Josep M. Ricart*  
realización técnica

EXTRA / CONAN EL BARBARO N.º 6. Publicación bimensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arbas, 185, 28021-Barcelona. ISBN (Obras Completas): 84-395-9965-3. ISBN (N.º 6): 84-395-4673-4. Es una reedición de Comics Forum. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: F.M. Ullera. Copyright © 1984 Conan Properties, Inc. Reservados todos los derechos. Copyright © 1997 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 3 (1984) y sus personajes y características son propiedad de Conan Properties, Inc. y se editan bajo licencia de Marvel Characters Inc., New York. Imprenta: Litosa, Maestro Juan Comares, 62, Encarnación de Llorenç (Barcelona). Depósito Legal: B. 2.713-96. Distribuye: Magesa, Carretera de Irún, km. 13,350 Navearte de Fuencañal, 28004-Madrid. (84/97). El precio en Conanas, Costa y Melillá incluye gastos de transporte. Ventas en Argentina: Editorial Planeta Argentina SAIC, Independencia, 1.565, Buenos Aires. Distribuye Argentina, Capital, Huesca, Sabadell, Interior. D.G.P. Agosto 1997. Printed in Spain/Impreso en España.



¡JAJA! ESTOS MALIGNOS SACERDOTES-  
GUERREROS NO SABEN Luchar... SOLO  
SIRVEN PARA LIQUIDAR A LAS VÍCTIMAS  
DE SUS SACRIFICIOS, QUE TIENEN LAS  
MANOS ATACAS A LA ESPALDA... ¿EH,  
COMPARIEROS?

¡AARGH!



¡NOSE RENDIMOS, CORA-  
RRIOS! PERO NO HEMOS  
NADA DE VALOR...  
LO JURÓ!



ME TENGO QUE SER ASES  
CAPITÁN, NO HEMOS  
HALLADO NI UNA MUDA  
MONEDA DE ORO...



¿QUÉ PODRÍAN ESPERAR DE UNOS  
SIMPLES Y MISERABLES SACERDOTES...?

¿SACRIFICIOS? Y  
UNA MIERDA...



¿CÓME VAS A DECIR AHORA QUE VUESTROS ATAQUES A LOS PUEBLOS CÍTOS CONTESTOS DE VANHEM! FERA LOSBRAS VÍCTIMAS PARA VUESTROS SACRIFICIOS HUMANOS SON ACTOS DE PIEDAD Y AMOR FRATERNO?



¡POR LA ISA DE THORSEN! ¡NO VENGAS!  
¿QUÉ VAS A...?



¿NO HAGO FRENOS, PUERCO? ¿O QUÉ TE PARECE QUE ENTOY HABIENDO?  
ESO DE IMPEDIR DESUENOS...



...Y HERA VUESTRO CASITIO POR NO VEGAR POR SANTOS MAZOS DE VACIO...



PRONTO...

¡MADITOS SEAN SUSO BLAGNEROS!

¡OY, ANTES VAN CON UN BUEN VIENTO DE PORA...



¿Y NOSOTROS NO QUEREMOS AQUÍ  
EN GOBIERNO YA LA PERIVA?

¡UN VESAS,  
LÁMME DE  
NADA NOS SE-  
VE. ¡BATAD  
EL BOTE...



¿Y MANEJA A  
THOBASH CON REVE-  
RENCA! ¡CUENTE LO  
QUE CUENTE, NADA  
DEBE FROVABLE.



NO SOBREVIVIREMOS EN  
LA MAR EN ESTE BOTE...  
REVENOS HASTA LA  
COSTA MÁS CERCA,  
REDEBAREMOS POR  
LA ORELLA.

HOBASH AVISÓ TRAZAR, AL ANOCHECER.

SE ALZA UNA BARRERA  
NEBLA, CAPITÁN, PERO  
EL VIGÍA DE LA POPA DICE  
QUE LA MAR ESTÁ LI-  
BRE A PROA...

¿PUEB EL VIGÍA ES UN  
ESTÚPIDO CEGATO? ¿CÓMO  
NO VE QUE NOS HA METIDO EN  
UN LABERINTO DE ICEBERGS?







Y CIERTAMENTE,  
AL POCO...

¿CAPITÁN? ¿HABÉIS  
VISTO A DÓNDE NOS  
ORIGINAMOS...?



¡ES UN CASTILLO TALADO  
EN LA CARA DE ESE BARRO  
CUBIERTO DE HIELO...!



YO CREO QUE  
ESTAS TIERRAS TAN  
AL NORTE ERAN  
DESCUABITADAS... A  
EXCEPCIÓN DE ALGU-  
NAS TRIBUS DIS-  
PERGAS.

PRONTO...

OS RECIBO EN NUESTRA TIERRA, NAVE-  
GANTES. SOY YRLAK WOOD, JEFE  
SUPREMO DE TODAS LAS TRIBUS  
DE LOS WAMANK.



TIENEN NUESTRA GRATITUD  
ETERNA, JEFE. ANTES DE QUE TU  
GENTE NOS SALVASE, NOS CABA-  
MOS YA POR MUERTOS...













¿PORQUE NO ME GUSTABA BOTAR EN  
TU BOCA, DHUGAR, SE RESULTA  
QUE TE EQUIVOCAS ESPECTO AL  
BARBARO...?



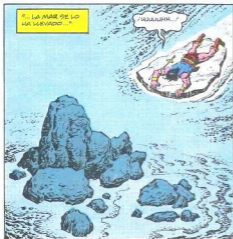
PIERDO SANGRE... NO  
PUEDO LUCHAR CONTRA  
LA CORRIENTE...



MI ÚNICA  
OPORTUNIDAD  
ES...!









¿COMO SABE CUANTO  
TIEMPO HA PASADO?

LA COSA ESTA A LE-  
GUA Y MEDIA.

SERÁ UN BAÑO FRÍO, Y  
QUIZÁ MORTAL...



... PERO PREFERO  
MORIR LUCHANDO, Y  
NO SENTADO.





MIENTRAS EN LA TUNDRA, EL CAMBIERO TORNA CON UNA INESPERADA FUENTE DE ALIMENTO...



ALIMENTO Y UNA GRUESA PIEL QUE LO PROTEGERÁ DEL TERRIBLE FRÍO DEL NORTE...



...ESO SIEMPRE QUE LOGRE CLAVARLE LA ESPADA A UNO DE ESOS MONSTRUOS PELUDOS SIN SER APARTADO EN EL INTENTO...



SIN EMBARGO, EL HECHO DE QUE SOLO HAYAN HEMBRAS EN ESTA MANADA LE DA QUE PENSAR.

PUEDE SABER QUE...

¡ESE ZURDO TIEMBLA EL QUE LO...!



EL MACHO NO  
PUEDE ANGAR  
LEJOS.



SOLO EL ATRONADOR TROMPETEO DEL MAMUT  
BASTARÍA PARA HACER QUE UN HOMBRE NORMAL  
CAYESE EN EL PÁNICO MÁS ABISMAL... PERO NO  
SUCEDE AHÍ CON CONAN...

— EL ATRONADO GRITO  
DE IRA DEL GIGANTE  
PELUDO ES LO QUE MENOS  
LE PREOCUPA...



PUES SÓLO SU INSIGNIFICANTE ANSIEDAD  
LE AYUDA DE SER SURTIDO EN  
LOS ENTORCEDOS COMULGOS, COMO  
UN CERDO A ASAR EN UNA ESPACA.

PERO, COMO PRONTO  
DESCUBRE EL  
MONSTRUO...



... AHORA LE TO-  
CA GOLPEAR  
AL SUELBRO

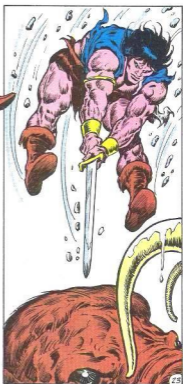


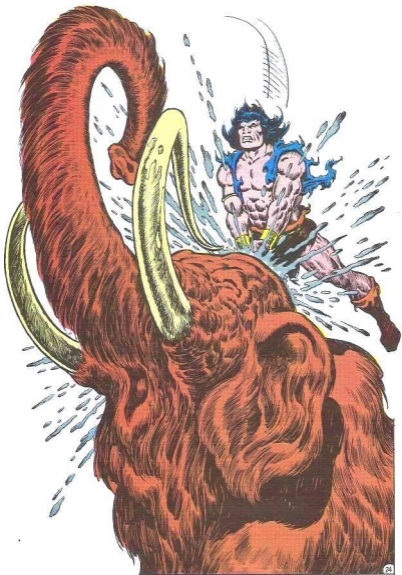
¡MIENTRAS EN ESTE MISMO MOMENTO...















¡TÁ JAJ! ¿POR QUÉ NO ESPERAS A MÁS TARDE PARA TRAERNOS MÁS CERVEZA...?

¡OOOOH...!

¡TACA! DEBÍAS DE PASAR MUCHO FRÍO EN ESTAS GÉLIDAS NOCHES DEL NOROESTE...



¿QUE ME ASPEN! ¿QUE HAY AQUÍ?



HUM... ES UNA PLANTA GIBO, DE MAL GUSTO...



NO SÉ QUE PASA. SI NO ES...

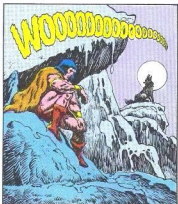


¿LA RAÍZ DE LOTO?



¿LA RAÍZ DE LOTO ESO ES LO QUE ES... LOS NOBIOS DE ADELONIA LO HEVAN EN CASTILOS DE PLATA PARA TOMARLO, PUES POTENCIA SU MASCULINIDAD...

ENTONCES DAME UN PUFFADO... SIEMPRE HE QUERIDO VIVIR COMO UN NOBIE ADELONIA!















¡AYUDAME,  
POR FAVOR!

¡MADRE! TUS OJOS CA-  
ÍZAN, PUERCO... ¿PORQUÉ  
DICES CON MÍ?

¿DICES  
QUE SON  
TIRANOS?



¡TE ENPEGARÉ LO  
QUE ENTUNDO Y LO  
QUE NO. RATA DE  
BOVEDIA!

¡VENIDA POR MÍ,  
CHUWA... PUEDO  
CON LOS DOS!

¡ÉSTE ES AHORA  
MI GRINO, ¿NO LO  
ENTENDÉIS?!



¡Y QUE ME ASPEN  
SI LO COMPARARE  
CON UN PIRE DE  
TIBURONES COMO  
SOLÓ VOSOTROS  
DOS!



¡JA, ZAAA! ¡SÍ,  
AHORA SOY UN  
REY!

¡NO, MÁS QUE  
UN REY... SOY...!



¡UN DIOS...  
JA, JA... UN  
DIOS!















# DICCIONARIO ETNOGEOGRÁFICO DE LAS EDADES HYBORIA Y PRECATACLÍSMICA / 8.ª Entrega

Por Lee N. Falconer

**HYRKANIOS:** Pueblo de origen lemurio que se desplazó al árido centro del Continente Hyboria mucho después de que, en el Gran Cataclismo, el archipiélago en el que habían vivido fuera engullido por los mares. Sufrieron esclavitud en el misterioso "reino no thurio" cuyos habitantes se convertirían luego en estigios, y obtuvieron violentamente su libertad. (Véase **ESTIGIA**.) Se apoderaron de las estepas y desiertos que había al oeste de la Gran Muralla de Khitai. Al parecer, habitaron en enclaves dispersos, entre muchas otras tribus aborígenes, hasta tiempos posteriores al establecimiento de los reinos hyborios. Entonces, una de las tribus hyrkánias asentadas más al sur emigró por la orilla meridional del Mar de Vilayet y estableció en su margen occidental el reino de **TURÁN**. Otros hyrkánios lanzaron periódicas incursiones contra las fronteras de Hyperborea desde la ribera septentrional del Vilayet; pero estas correrías no tuvieron importancia hasta bastante después de la Era de Conan. En tiempos del bárbaro dimmerio, los ciudadanos del Imperio de Turán se tenían por hyrkánios y se enorgullecían de su sangre hyrkánia. Eran grandes jinetes y astutos comerciantes, que defendían sus ciudades y rutas de caravanas contra todos los intrusos. Llegaron a dominar por completo el Mar de Vilayet. Mantuvieron estrechos vínculos con las tribus que se hallaban al este de dicho mar, quienes, al menos nominalmente, acabaron sometidas a Turán. Eran hombres altos, morenos y de constitución delgada. Existía un segundo tipo racial, de menor estatura y ojos rasgados, resultado de la mezcla de los genes lemurios originales con los de las tribus nativas de la ribera nororiental del Vilayet y de las taigas septentrionales. Podemos suponer también que los hyrkánios se mezclaron con otras tribus nómadas del interior, y con algunas de Khitai. Los guerreros hyrkánios, que solían cabalgar sobre robustos pony de las estepas, eran diestros en el manejo del arco de doble curva. (Datos extraídos de "La Edad Hyboria" I-II [**Conan/Conan el Vengador**], "La Torre del Elefante" [**Conan**], "La Reina de la Costa Negra" [**Conan el Cimmerico**], "El Coloso Negro" [**Conan el Pirata**], "La Ciudad de los Craneos" [**Conan**], "El Pueblo del Circulo Negro" [**Conan el Aventurero**, **Conan el Vengador**].)

**ILBARS, MONTES:** Cordillera situada al sur de los Colquios y del Mar de Vilayet, que se extendía por el sudoeste hasta la árida llanura de Iranistán. La re-

gión del Drujistán formaba parte de los Ilbars meridionales. Las poblaciones de los Montes Ilbars estaban nominalmente sujetas a Iranistán, pero eran hostiles a este reino. (Datos extraídos de "La Daga Lameante" [**Conan el Vagabundo**].)

**ILBARS, RÍO:** Nació en los Montes Ilbars e iba a desembocar más al norte, en el Mar de Vilayet. El gran macizo de las Montañas Brumosas impedía que el Ilbars alcanzara el Vilayet por el camino más corto; así, el río bordeaba los confines orientales del desierto hasta llegar a Akif. Allí se desviaba hacia el este, con el caudal aumentado por los glaciares de las Brumosas, e iba a desembocar en el Vilayet por el gran estuario de Aghrapur. Véase **BRUMOSAS, MONTAÑAS**. (Datos extraídos de "Sombras de la Luz de la Luna" [**Conan el Pirata**].)

**IMIRUS:** Baronia de Aquilonia. (Datos extraídos de **Conan el Vengador** y **Conan de las Islas**.)

**IRAKZAI:** Tribu montañesa de las estribaciones occidentales de los Himelios. Las tribus de Ghulistán les consideraban, despectivamente, "hombres del llano". (Datos extraídos de "El Pueblo del Circulo Negro" [**Conan el Aventurero**].)

**IRANISTÁN:** Nación situada al sur del Mar de Vilayet y de los Montes Ilbars, y al este de Vendhya. Rivalizó con Turán. Su capital se llamaba Anshan. Comerció con Vendhya y con los reinos negros y, probablemente, también con los reinos hyborios. Había yacimientos petrolíferos en sus regiones centrales. (Datos extraídos de "El Dios Manchado de Sangre" [**Conan el Cimmerico**], "El Camino de las Águilas" [**Conan el Pirata**].)

**ISSEDON:** Una de las Siete Ciudades Sagradas de Meru, que se hallaba a orillas del Sumero Tso. (Datos extraídos de "La Ciudad de los Craneos" [**Conan**].)

**JAGA:** Tribu de las estribaciones de los Montes Talakma, en Kusán. Coleccionaban las cabezas de sus enemigos. (Datos extraídos de "La Maldición del Monolito" [**Conan el Cimmerico**].)

**JELUBA, RÍO:** Río de Tombalku. Los habitantes de este reino no sabían si iba a desembocar al Zarkheba o si llegaba hasta Darfar o Keshan. Nosotros presuimos que desembocaba en un afluente del Zarkheba. (Datos extraídos de "Los Tambores de Tombalku" [**Conan el Aventurero**].)

**JERIDA:** Ciudad de Zingara. Sólo sabemos que fue hogar de un marinero, e inferimos de ello que debió de hallarse en la parte navegable del último trecho

del río Trueno. (Datos extraídos de **Conan el Bucanero II**.)

**JHELAI:** Comarca de Vendhya donde había cuevas habitadas por eremitas. (Datos extraídos de "El Pueblo del Círculo Negro" [**Conan el Aventurero**].)

**JHUMDA, RÍO:** Al parecer, nació en los Montes Himelios y atravesaba Vendhya en dirección sudoeste. Los invasores hyrkanios procedentes de Khorusan y Secunderam fueron derrotados a sus orillas por las tropas que dirigía Conan. Véase también **FEMESH, VALLE DE**.

(Datos extraídos de "El Pueblo del Círculo Negro" [**Conan el Aventurero**].)

**JHIJI:** Tal vez se tratara de un reino negro, o de una mera aldea del interior de Kush. (Datos extraídos de "El Valle de las Mujeres Perdidas" [**Conan el Cimmerio**].)

**JUGRA:** Aldea de tribeños wazuli situada en la región del Paso de Zhaibar, en los Montes Himelios. (Datos extraídos de "El Pueblo del Círculo Negro" [**Conan el Aventurero**].)

**JUNGLA PERDIDA:** Nombre que recibía una jungla de Khitai guardada por los sacerdotes de Yun, donde crecía el raro y mortífero loto negro. El polen y las flores de éste eran venenosos. Yag-Kosha, una criatura parecida a un elefante, fue adorada allí mucho antes del nacimiento de Conan. En esta región había Simios Grises. (Datos extraídos de "La Torre del Elefante" [**Conan**].)

**KADDONIA:** Provincia del Reino Fronterizo, adyacente a Phalkar. (Datos extraídos de la colección **Conan the Barbarian**, n.º 50.)

**KAMBUJA:** Reino oriental gobernado por un rey-dios. Al parecer, se hallaba al este de Vendhya. Su capital se llamaba **ANGKHOR**. (Datos extraídos de "La Bruja de las Brumas" [**Conan de Aquilonia**].)

**KAMELIA:** Una de las "ciudades desaparecidas" del reino precataclísmico de Valusia. Se hallaba al norte de la capital. Un antiguo mapa nos la muestra en lo que más tarde sería la región de Shem-Estigia, pero esta información es dudosa. (Datos extraídos de **Conan el Bucanero IV**.)

**KARABAN:** Provincia o región de Aquilonia. (Datos extraídos de "El Fénix en la Espada" [**Conan el Usurpador**].)

**KARA-SHEHR:** Llamada ciudad de los muertos. Se trataba en realidad de un antiguo asentamiento

acheronio, que se hallaba al este del Mar de Vilayet. (Datos extraídos de la colección **Conan the Barbarian**, n.º 35.)

**KCHAKA:** Nación o tribu negra que moraba al oeste de Zembabwei, y de la que se había escindido esta última nación. (Datos extraídos de "La Luna Roja de Zembabwei" [**Conan de Aquilonia**].)

**KELKA:** Ciudad situada en una isla del Océano Oriental, víctima a menudo de las incursiones de los piratas barachanos. Conan y Bêlit la visitaron. (Datos extraídos de la colección **Conan the Barbarian**, n.º 70.)

**KESHAAN:** Ciudad de la ribera oriental del Mar de Vilayet. (Datos extraídos de la colección **Conan the Barbarian**, n.º 39.)

**KESHAN:** Reino bárbaro situado al sur de Estigia, al oeste de Darfar y al este de Punt, cubierto en su mayor parte por selva tropical. Enemigo tradicional de Punt, sufría también por las incursiones de los esclavistas de Estigia y Shem. La población negroide estaba gobernada por una raza mestiza de piel más clara, que afirmaba descender del pueblo "mítico" de **ALKMEENON**. Su capital se llamaba **KESHIA**.

(Datos extraídos de "Los Tambores de Tombaiku" [**Conan el Aventurero**], "Las Joyas de Gwahlur" [**Conan el Guerrero** y **Conan el Bucanero XI**].)

**KESHIA:** Capital de Keshan. Se trataba, en realidad, de un poblado de chozas con techo de paja, en cuyo centro se hallaba el palacio real, construido a base de arcilla, piedra y bambú. (Datos extraídos de "Las Joyas de Gwahlur" [**Conan el Guerrero**].)

**KEZANKIOS, MONTES:** Cordillera que flanqueaba en dirección norte-sur las fronteras orientales de Zamora y Koth. Sus habitantes eran hostiles a los forasteros. Cerca de Arenjun se encontraba un paso de montaña, y también el Templo del Dios Manchado de Sangre. Parece ser que se trataba de una cordillera de formación reciente, no anterior al Cataclismo Menor en el que se formó el Vilayet. El río Nezvaya, más antiguo que la propia cordillera, pudo mantener su curso por las estribaciones meridionales de ésta y abrió un corredor hacia el Oeste. (Datos extraídos de "El Dios Manchado de Sangre" [**Conan el Cimmerio**].)

---

(Traducción del inglés y adaptación por Joan-Josep Musarra.)