HÉROE.COM



DC AÑO DOS

http://heroecom.blogspot.com

Este documento es una recopilación de los artículos sobre DC Comics publicados originalmente en el *weblog* Héroe.Com (heroecom.blogspot.com) entre el 1 de septiembre de 2005 y el 4 de agosto de 2006. El presente archivo, así como los artículos que contiene, se pueden distribuir con arreglo a la licencia Creative Commons que se incluye a continuación.Los personajes y series sobre los que trata este documento, así como las imágenes que lo acompañan, son propiedad de DC Comics y se utilizan de forma no lucrativa.

This document is a collection of the articles concerning DC Comics which were originally published in the Héroe.Com (heroecom.blogspot.com) weblog between 1 September 2005 and 4 August 2006. Both this file and the articles included herein may be freely distributed as per the Creative Commons licence included below. All characters and magazines dealt with in this document, as well as the images depicted, belong to DC Comics. No benefit is taken from using them in this text.

creative commons

COMMONS DEED

Reconocimiento-NoComercial 2.1 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

INTRODUCCIÓN

Como el año pasado, me gustaría celebrar con vosotros el segundo aniversario de **Héroe.Com** con una recopilación de los textos dedicados al rico universo de ficción que es DC Comics. Durante estos meses, han pasado por el *blog* personajes tan dispares como el Espectro, Adam Strange, Power Girl o Guy Gardner cuyo único nexo en común es formar parte de la mitología de dicha editorial. Hemos hablado de héroes, de heroínas, de supergrupos, de villanos, de series y sagas de ayer y hoy y también hemos tenido algún que otro especial. Este documento pretende una vez más recopilar de una forma ordenada lo que ha dado de sí este segundo año.

Como lector de cómics y seguidor irredento de DC, han sido doce meses de lo más cargado. A la expectación por ver cómo funciona la editorial que actualmente dispone de los derechos de DC en España, se ha unido el evento que celebró el setenta aniversario de la casa. *Infinite Crisis* nos ha dado muchas alegrías, algún disgusto y, sobre todo, muchas emociones. Como *blogero* (o como se llame tan curiosa afición), el año no ha dado menos de sí. Lo más importante de todo es el poder haber conocido, bien en persona o bien por correo electrónico, a gente de lo más maja. Entre ellos, a los compañeros de Universo DC.Net, una *web* que, a pesar de algún que otro contratiempo, seguro que saldrá adelante. Uno de ellos, Raúl Peribáñez, escribió en octubre el artículo sobre el origen del multiverso que se incluye también ens estas páginas.

Este *DC Año Dos*, como el *DC Año Uno*, se organiza alrededor de diversos temas. Si el año pasado los textos se distribuyeron en familias, este año están más diversificados. De ese modo, la sección principal consta de los siguientes apartados: héroes, heroínas, héroes o heroínas jóvenes, grupos, villanos y series. El control de los *spoilers*, esos pequeños fragmentos de texto con los que algunos *blogeros* tenemos como afición destripar las tramas al personal, se han convertido durante las últimas semanas en una prioridad. Si los *posts* más recientes cuentan con un botón que oculta o muestra dichos *spoilers* a gusto del usuario, este documento no podía ser menos. No, no hay botoncitos, pero sí he sombreado las partes "conflictivas" de los textos para que nadie se entere de nada antes de la cuenta. La sección "Series y sagas" incluye al principio de cada texto una breve nota sobre los *spoilers*, si procede, pues muchos de ellos deberían haberse sobreado enteros.

A estos textos se añaden otros agrupados en cuatro secciones que han conformado ciertos momentos "especiales" del *blog* durante este año. El primer apartado recopila todo lo publicado sobre *Crisis infinita*, su cuenta atrás y sus consecuencias. El segundo recoge ese pequeño reto personal que supuso el especial sobre la Legión de Superhéroes. A continuación, tenéis la recopilación de los artículos del "Especial Vertigo" que acaparó el *blog* durante junio de 2006. Para terminar, tenéis todos los textos correspondientes a la edad de oro de Era DC, esa sección que salva los lunes y los viernes de servidor semana tras semana.

Sin más dilación, os dejo con la recopilación propiamente dicha y espero que, el año que viene, nos volvamos a "ver" por estas mismas fechas.

Fran San Rafael

Castellón, septiembre de 2006

HÉROES



... Y VILLANOS

Surtido de héroes

El Batman de Tierra-2

Con la edad de plata, los superhéroes clásicos quedaron relegados a una dimensión alternativa llamada Tierra-2. El Batman original no fue una excepción. Lo que no fue tan normal era que llevara una vida normal e incluso feliz en las historias que más tarde se publicaron sobre su vida y que realizaron autores como Roy Thomas, Paul Levitz o Joe Staton. Hablamos hoy de este "Batman feliz", de su vida, de su heroica muerte y de su familia.

Batman y Tierra-2

Batman fue uno de los últimos personajes de DC que fueron renovados durante la edad de plata. En *Detective Comics* nº 327 (mayo de 1964), Julius Schwartz se convirtió en editor de las series del Hombre Murciélago. Los autores responsables de aquella etapa llamada *new look* en la que debutó el óvalo amarillo fueron John Broome y Carmine Infantino. Batman había comenzado de nuevo y todo lo anterior no había existido nunca. Schwartz no quería saber nada de extravagancias espaciales, de Batfamilias ni de Batman vestidos de leopardo.



Gardner Fox y el propio Infantino habían creado Tierra-2 en *The Flash* nº 123. Ese universo paralelo se convirtió en el hogar de los héroes de la edad de oro. Con mayor o menor exactitud, las aventuras de Batman antes del *Detective Comics* nº 327 fueron trasladadas a Tierra-2. La primera vez que se mencionó la existencia de un Batman de Tierra-2 fue en *Justice League of America* nº55 (agosto de 1967), pero él no apareció como tal hasta *The Brave and the Bold* nº84 (junio de 1969). Siendo una historia ambientada en la Segunda Guerra Mundial, el Batman de Tierra-1 nunca podría haberla protagonizado. El *Señor de la Noche* original se diferenciaba de su homónimo de Tierra-1 por la ausencia de óvalo en el símbolo del pecho y por el aspecto menos estilizado. Se podría decir que se utilizó el Batman dibujado por Dick Sprang como diseño del personaje.

Aunque la mayor parte de los cómics de DC se centraban en los héroes de Tierra-1, sus predecesores de Tierra-2 siguieron apareciendo aquí y allá y, por supuesto, evolucionando. A Batman le montaron toda una vida en la que se casaba, se retiraba, tenía una hija... Protagonizó incluso algunos números de *The Brave and the Bold*, la serie de *team-ups* del personaje de Tierra-1, e hizo apariciones en los seriales de la SJA (Sociedad de la Justicia de América) en *All-Star Comics* y *Adventure Comics*; de forma retroactiva, formó parte del All-Star Squadron de Roy Thomas. A continuación, intentaremos reconstruir la vida del Batman de Tierra-2 a partir de la información algo dispersa que se publicó en las diferentes series.

Como de costumbre, un pasado trágico

La vida del Batman de Tierra-2 fue una mezcla de cómics clásicos de la edad de oro, historias retroactivas que ampliaban su pasado y las aventuras que vivía pasados los años cincuenta. En el primer grupo, destacan los cómics de toda la vida de Batman, los que ayudaron a definir al personaje y su mitología a principios de los años cuarenta. Se trata de *Detective Comics* nº 27, su primera aparición; *Detective Comics* nº 33, su origen; *Detective Comics* nº 38, la primera aparición de Robin; *Batman* nº1, su primer enfrentamiento contra el Joker y Catwoman; *Batman* nº 47, donde supimos que el asesino de sus padres se llamaba Joe Chill. Y así, otros muchos en los que Batman y Robin luchaban contra el Pingüino, el Espantapájaros, Dos Caras... También sucedieron en Tierra-2 las aventuras conjuntas de Batman, Robin y Superman en *World's Finest* y los despiporres de la Batfamilia con Batwoman, Batgirl, Batmite... O no, que de esta última hablaremos luego.

Entre las historias retroactivas, podemos destacar unas cuantas. En *America vs The Justice Society* nº1 (enero de 1985, por Roy Thomas, Jerry Ordway y otros), se estableció que Bruce Wayne había nacido en 1915 como único hijo de Thomas y Martha Wayne. *Secret Origins* nº6 (septiembre de 1986, por Roy Thomas y Marshall Rogers) ampliaba el origen de Batman y mezclaba varias historias clásicas de la edad de oro. Cuando vio la luz ese *Secret Origins*, el personaje ya había sido borrado por *Crisis en tierras infinitas*, pero la historia se publicó igual a modo de ejercicio nostálgico. En él se contaba que los Wayne fueron asesinados por Joe Chill en 1924 y que Bruce se crió con su tío Philip hasta que ingresó en la Academia Hudson. En ella, destacó física e intelectualmente, y fue donde conoció a Julie Madison. Ésta es la primera novia conocida de Bruce históricamente, y en este episodio se supo cómo se conocieron. En esta relación ha profundizado hace poco Matt Wagner en *Batman and the Monster Men*. Volviendo al *Secret Origins*, en él también se relataba el primer encuentro entre Bruce y Jim Gordon, la inspiración en forma de murciélago y los primeros casos de Batman.

Aunque las aventuras de Batman en la edad de oro no lo metieron en la Segunda Guerra Mundial, las revisiones del personaje de Tierra-2 sí lo hicieron. En *The Brave and the Bold* nº 84 (junio de 1969, por Bob Haney y Neal Adams), compartió aventuras con el Sargento Rock en pleno conflicto. No fue la única vez que vimos a Batman luchando contra los nazis en *retcons*; otro ejemplo sería *The Brave and the Bold* nº 167 (octubre de 1980, por Marv Wolfman y Dave Cockrum), donde compartió protagonismo con los Blackhawks. La presencia de Batman en terreno bélico se justificaba con que los héroes con poderes no podían pisar suelo europeo debido a un hechizo de Hitler y a la Lanza del Destino. Entre estos héroes, se encontraban sus compañeros de la SJA.

En *DC Special* nº 29 (agosto de 1977, por Paul Levitz y Joe Staton), se explicó cómo había contribuido a fundar el grupo aunque no hubiera sido nunca miembro habitual. En *All-Star Squadron* nº3 (noviembre de 1981, por Roy Thomas y Rick Buchler), se explicó que formó parte de este grupo durante la guerra. Otro aspecto de la relación entre Batman y la SJA que se aclaró *a posteriori* fue el que el grupo se hubiera desbandado por no haber querido revelar sus identidades secretas. En plena caza de brujas, la SJA se había disuelto por no ceder a la presión de su gobierno. Como se explicó en "The Defeat of the Justice Society!" (*Adventure Comics* nº 466 de noviembre de 1979, por Levitz y Staton), Batman y Robin siguieron en activo a finales de los cuarenta debido a su buena relación con la policía de Gotham City. Sin embargo ¿por qué no volvió con sus compañeros de la SJA en los sesenta durante los encuentros de ésta con la LJA de Tierra-1? Enseguida lo veremos.

Para variar, un presente feliz

Para el lector actual, seguro que resultará chocante que un personaje con una vida tan dura como Batman fuera feliz en un universo alternativo. Es cierto que su pasado había sido traumático y que su cruzada contra el crimen era consecuencia de éste. No obstante, todo cambió cuando se cruzó en su camino por enésima vez una de sus principales adversarias:

Catwoman. En *Justice League of America* nº 55 (agosto de 1965, por Gardner Fox y Mike Sekowsky), el Robin de Tierra-2 se unía a la SJA. Con un uniforme horrible como pocos que amalgamaba el suyo y el de Batman, Dick Grayson se hacía un lugar en la formación y afirmaba que Batman estaba retirado. ¿Por qué? Al fin y al cabo, había seguido en activo cuando sus compañeros se retiraron. La respuesta llegaría muchos años más tarde, en octubre de 1981, en *Superman Family* nº 211. La historia "The Kill Contract" de E. Nelson Bridwell y Kurt Schaffenberger contaba cómo Selina Kyle y Bruce Wayne se habían casado en 1955. En abril de 1983, *The Brave and the Bold* nº 197 (por Alan Brennert y Joe Staton) contaba cómo, tras salir de la cárcel, Catwoman había ayudado a Batman a derrotar por enésima vez al Espantapájaros. La tensa relación que mantenía la pareja se resolvió de forma favorable con una declaración de amor y Batman colgaba la capa para llevar una vida mejor.

El feliz enlace se explicó porque, en la cronología de Tierra-2, había debutado en noviembre de 1977 la Cazadora, la hija de ambos. Sucedió en *All-Star Comics* nº69 y su origen se explicó el mismo mes en *DC Super-Stars* nº17. A cargo de Levitz y Staton, la historia contaba cómo Catwoman había dejado viudo a Batman. Un antiguo socio suyo llamado Cernak *El Sedoso* le exigió ayuda a cambio de no desvelar que había matado a un hombre en 1950. Accidentalmente, Selina murió y su hija comenzó una cruzada contra el crimen con un traje y unos accesorios que mezclaban los estilos de sus padres.

La muerte de Catwoman supuso la retirada definitiva de Batman, que de vez en cuando se volvía a poner el traje. No obstante, Bruce Wayne continuó luchando contra el crimen como comisario de la policía de Gotham tras la jubilación de Jim Gordon. La manipulación mental del Psicopirata lo volvió a reunir con sus compañeros de la SJA en *All-Star Comics* nº 66 a 68 (1977). Fue en el serial que el grupo protagonizaba en *Adventure Comics* donde el Batman de Tierra-2 murió. Sucedió en una saga publicada entre los números 461 y 463, realizada por Levitz y Staton. El brujo Federic Vaux utilizó a un ex presidiario llamado Bill Jensen para sembrar el caos en Gotham City. Bruce Wayne, que ya estaba enfermo de cáncer, se vistió por última vez de Batman para sacrificarse por su ciudad, e incluso desveló su identidad secreta. Esto último se arregló con un hechizo del Doctor Fate, pero no se pudo evitar la muerte de uno de los primeros superhéroes de la historia.

La Batfamilia de Tierra-2

Ya hemos visto que Robin fue miembro de la SJA durante las aventuras que unían cada año a este grupo con la LJA. Años más tarde, Levitz y Staton contaron cómo él, Power Girl y Star-Spangled Kid formaron el Super Escuadrón como novatos de tan veterana formación. Robin comenzó a lucir un uniforme igualmente horrible que era una versión adulta del que llevaba originalmente. En su vida privada, Dick era socio del bufete de abogados Cranston, Grayson and Wayne. El Wayne venía de Helena, la hija de Batman y Catwoman que se convirtió en Cazadora tras la muerte de su madre. La joven, que protagonizó su propio serial como complemento de *Wonder Woman*, fue miembro de la SJA y de Infinity Inc. y también la mejor amiga de Power Girl como analogía a Batgirl y Supergirl de Tierra-1. Fue abogada y enlace entre la policía de Gotham y la fiscalía del distrito. Tanto la Cazadora como Robin murieron al final de *Crisis en tierras infinitas* después del nacimiento de la tierra única que los había olvidado. Su funeral tuvo lugar en *The Last Days of the Justice Society*, el especial en que la SJA acabó en el Ragnarok y que era muy curioso desde el punto de vista de la continuidad.

No querría acabar este repaso sin hablar brevemente de Batwoman ya que está tan de moda últimamente. Como personaje de los cincuenta, la Mujer Murciélago debería haber estado en Tierra-2, pero la presencia de su sobrina Batgirl en *Teen Titans* hizo necesaria su existencia en Tierra-1. El *Who's Who in the DC Universe* nº 2 consideró que hubo una Batwoman en cada tierra. La versión de Tierra-2 se retiró en los cincuenta y se convirtió en una ciudadana muy respetada de Gotham City; apareció en el *The Brave and the Bold* nº 197 del que hablábamos

antes. La versión de Tierra-1, tras regentar un circo por puro aburrimiento, acabó muriendo a manos de Tigre de Bronce y la Liga de Asesinos.

Y para acabar, algunos *spoilers*

Tanto las Batwomen como Batman, Catwoman, Robin y la Cazadora de Tierra-2 fueron borradas de la continuidad por *Crisis en tierras infinitas*. ¿Cómo es posible que haya *spoilers* sobre personajes que llevan veinte años sin aparecer? Si no quieres enterarte, más vale que no sigas leyendo.

Como ya dijimos hablando de *Infinite Crisis*, el multiverso regresó durante un breve período de tiempo antes de volverse a unificar y crear una nueva tierra. Ahora, todo el mundo recuerda que hubo un Batman en Tierra-2 que no es el actual. En *Infinite Crisis* nº 3, el Superman de Tierra-2 llega la Batcueva a contar al actual Batman que "su" Bruce Wayne fue feliz. En un momento de gran frustración para el personaje, esta revelación será el detonante que lo conducirá a retirarse temporalmente con Nightwing y Robin durante un año. Por otra parte, Paul Levitz contó en *JSA* nº 82 (dibujado por George Pérez) una historia retroactiva en la que Superman y Batman de Tierra-2 escondían los secretos de la SJA tras la disolución del grupo en los cincuenta. En *JSA* nº 85, este Batman ha aparecido como uno de los muertos ilustres del grupo junto con Atom I o Sandman; con esto, su presencia en la continuidad está garantizada aunque, como le dicen a Jakeem Thunder, "sea algo complicado".

El Espectro

El Espectro es uno de los héroes más poderosos de DC. Desde su nacimiento en 1940 hasta la actualidad, ha tenido dos "huéspedes" diferentes, ha formado parte de la Sociedad de la Justicia, ha participado en los eventos más importantes de la editorial y se ha convertido en un personaje con profundas raíces religiosas al que algunos llaman "La ira de Dios".

El Espectro en la edad de oro

Su primera aparición tuvo lugar en una historia titulada simplemente "The Spectre" en el *More Fun Comics* nº 52 (febrero de 1940), una de las revistas estrella de All American Publications. Sus creadores fueron Jerry Siegel y Bernard Baily, que infundieron en el personaje un tono tenebroso acorde con su apariencia, con sus poderes y con su origen. El policía James Bredan *Jim* Corrigan acudió tarde a una cita con su novia Clarice Winston por detener a unos secuaces del mafioso Gat Benson. Éste raptó a la chica e hizo que sus hombres lanzaran a Corrigan al río metido en un tonel lleno de cemento. El policía murió, pero cuando estaba a punto de entrar en la otra vida algo llamado la Voz se lo impidió. Debía regresar a la Tierra como un fantasma y luchar contra el Mal; sólo entonces se cumpliría su destino y podría descansar en paz. El espíritu de Corrigan despertó junto a su cuerpo muerto.

En el número siguiente, el policía "resucitado" persiguió a sus asesinos y logró liberar a Clarice con métodos de lo más expeditivo, como la mirada que mataba a sus enemigos. Consciente de que no podría llevar una vida normal, rompió con la chica y creó una indumentaria con la que luchar contra el crimen. Ésta no era otra que su aspecto característico de piel pálida y capa con capucha verde. Con el tiempo, Corrigan pudo recuperar su cuerpo físico y dejó de ser un fantasma a todas horas.

Ya en sus dos primeras apariciones, el Espectro se mostró como un héroe muy poderoso capaz de volar, atravesar paredes e incluso matar con la mirada. Con el tiempo, Siegel fue ampliando sus habilidades y lo hizo capaz de leer mentes y de aumentar su tamaño hasta proporciones gigantescas. Esta última habilidad, introducida en "Terror at Lytell's" de *More*

Fun Comics nº 56, resultaría la más vistosa y muchos dibujantes la han utilizado desde entonces para mostrar al Espectro a plena potencia.

Las aventuras fantasmagóricas de Corrigan tuvieron un éxito notable durante sus primeros meses. Esto se podía deber a las tramas de Siegel, tan oscuras como apropiadas para el estilo de Baily; también tuvo su atractivo el propio carácter de Corrigan, que hablando claro era un imbécil acabado totalmente opuesto a Superman, la otra gran creación de Siegel. Con esto, el Espectro mantuvo el protagonismo en las portadas de la colección y su serial era el principal de *More Fun Comics* hasta que le comieron el terreno el Doctor Fate primero y Green Arrow después. No obstante, su serial duró hasta el número 101 (enero de 1945), que fue el último en que *More Fun Comics* se dedicó a los superhéroes. Por otra parte, el Espectro había formado parte de la SJA (Sociedad de la Justicia de América) desde la fundación del grupo en *All-Star Comics* nº 3, si bien dejó de aparecer al cabo de una veintena de entregas.

La cancelación de su serial, que no fue más que la primera de muchas, se debió a las circunstancias históricas por las que pasaba el género de superhéroes y a problemas con la venta de los derechos del personaje, al que acababa de comprar oficialmente National Periodical Publications. Ya bastante antes de que ocurriera, Siegel y Baily tuvieron que suavizar el tono del Espectro, cuyos actos como defensor de la justicia resultaban algo excesivos para el tipo de lector al que se dirigía *More Fun Comics*. Para ello, introdujeron a un insoportable personaje llamado Percival Popp (de Popplaski), compañero policía de Corrigan que con su simpatía suavizó la tónica del serial como Robin había hecho con Batman. Desde su debú en *More Fun Comics* nº 74 (diciembre de 1941), Popp hizo que el Espectro se convirtiese en poco más que un ángel de la guarda que carecía de mayor interés.



El Espectro desapareció del mapa en 1945 y no se le volvió a ver el pelo hasta bien entrada la edad de plata. No obstante, sus aventuras en los años cuarenta se ampliaron en 1977, cuando Paul Levitz y Joe Staton relataron por primera vez el origen de la SJA en *DC Special* nº 29. Roy Thomas amplió ese origen en *All-Star Squadron* primero y en *Secret Origins* nº 31 después. Durante la Segunda Guerra Mundial, el Espectro y otros héroes como Flash, Green Lantern o el Doctor Fate se unieron para evitar que Hitler matara a Roosevelt por medio de unas valquirias. Las había invocado usando la mítica Lanza del Destino o Lanza de Longino, con la que el soldado romano del mismo nombre había atravesado a Cristo en la Cruz según los *Evangelios*. También la usó para evitar que la SJA pudiera entrar en Europa y acabar con el régimen nazi, lo cual supuso una agonía para el Espectro. La Voz le había dejado presagiar el Holocausto y otras atrocidades, y no podía hacer nada para vengar y combatir esa injusticia como era su deber.

El Espectro en Tierra-2

En enero de 1966, Gardner Fox y Murphy Anderson recuperaron al Espectro en *Showcase* nº 66. Tras veintiún años apartado de los quioscos, el personaje resurgió como parte de los héroes de los años cuarenta a los que DC había estado revisando. Fox no creó una nueva versión del personaje, sino que explicó qué había estado haciendo durante aquellos años. Cuando un espíritu maligno llamado Azmodus llegó a la Tierra, el Espectro se refugió en el cuerpo de Jim Corrigan porque no podía coexistir con el recién llegado. Por su parte, Azmodus se metió en un tal Paul Nevers.

A principios de los sesenta, Corrigan contactó con un vidente para que lo ayudara a resolver un caso: encontrar la herencia de un anciano millonario que acababa de morir. Durante la sesión de espiritismo, el Espectro se manifestó y llevó a Corrigan hasta Nevers. Tras una lucha entre los dos humanos en la Tierra y los dos espíritus en el "otro mundo", el Espectro regresó con todo su poder. Aquel mismo año, apareció en solitario en *Showcase* nº 61 y 64, y formando parte de la SJA en *Justice League of America* nº 46 y 47; en 1977 compartió aventuras con Flash II y Batman en *The Brave and the Bold* nº 72 y 75, respectivamente. Tanta aparición propició el lanzamiento de la primera serie regular del personaje, titulada simplemente *The Spectre*.

La colección comenzó en noviembre de 1967 y se canceló tras diez números en mayo de 1969. Durante aquel breve período, Fox hizo que el Espectro se acercara más a historias superheroicas al uso y que combatiese a supervillanos disfrazados. Corrigan manejaba perfectamente el poder del Espectro, por lo que su sed de venganza disminuyó. Este nuevo enfoque no se ganó el favor de los lectores, y eso que la colección contó con estrellas como los propios Fox y Anderson y un Neal Adams al que le costó encontrar su sitio debido al realismo de su estilo. Fue en aquellos tiempos en los que el Espectro desligó del cuerpo de Jim Corrigan y acabó dentro de una tumba.

Dennis O'Neil y Dick Dillin hicieron que saliese del cementerio en *Justice League of America* nº 83 (septiembre de 1970). Durante una de aquellas reuniones anuales de la SJA y la LJA (Liga de la Justicia de América), el Doctor Fate invocó al Espectro para que le ayudara a combatir a unos alienígenas llamados Creador2. Éstos pretendían destruir Tierra-1 y Tierra-2 haciendo que chocaran, y la única forma que encontró el Espectro de impedirlo fue separarlas con su propia esencia. A efectos retroactivos, en *Justice League of America* nº 220 (noviembre de 1983, por Roy Thomas y Chuck Patton) se explicó que el héroe había migrado a Tierra-1, donde había ocupado el cuerpo del Jim Corrigan de allí. Había sido en esa dimensión en la que el Espectro había vivido durante los setenta una de sus etapas más recordadas; se trata de la saga conocida como "La ira del Espectro".

La Ira del Espectro



Con perdón de los seguidores del Espectro de Ostrander, "La ira del Espectro" es probablemente la mejor etapa del personaje, si bien su misma genialidad fue el motivo de su cancelación. Entre *Adventure Comics* nº 431 a 440 (enero de 1974 a julio de 1975), Michael Fleisher y un impecable Jim Aparo hicieron que el Espectro fuera más allá en su forma de impartir justicia. Se convirtió en un sádico capaz de acabar con los malhechores de formas de lo más expeditivas. Tal vez la más recordada de sus sangrientas hazañas sea aquélla en que convertía a su enemigo en madera y luego lo trozeaba con una sierra. De algún modo, Fleisher y Aparo lograron que el personaje empastara con escenas tan cruentas como ésta, que sólo es un ejemplo, pero la editorial no las vio con buenos ojos. Así pues, se canceló sin más.

Sin embargo, Fleisher había escrito algunos guiones más que Aparo nunca llegó a dibujar. Esto cambió en 1988 con la miniserie *Wrath of the Spectre*. Los primeros tres números reeditaron lo ya publicado en *Adventure Comics*, y el cuarto constó de las historias inéditas que Aparo dibujó para la ocasión. Hay que reconocer que el Espectro ha hecho muchas cosas desde aquella etapa, y algunas bastante gordas, pero ninguna tan original y expeditiva.

Entre 1975 y 1988, el Espectro no contó con título propio pero se afianzó como héroe fundamental del Universo DC. En *Crisis en tierras infinitas* nº 10, Marv Wolfman y George Pérez nos mostraron a un Espectro colosal capaz de derrotar al poderoso Antimonitor. El combate al principio del tiempo es uno de los momentos estelares de la colección, aunque el Espectro no terminó de triunfar sobre su enemigo y se quedó en coma. Fue poco después que descubrió que en los años cuarenta Hitler iba a usar la Lanza del Destino para dominar el mundo, y envió a sus amigos de la SJA a derrotarlo. Como resultado, el grupo acabó atrapado en el Limbo luchando en un Ragnarok eterno en *Last Days of the Justice Society*, especial con el que DC se quitó de encima a la SJA durante un tiempo porque resultaba algo incómoda. Años más tarde, volverían gracias al propio Espectro durante los noventa en *Armagedón 2001*. Fue también él quien salvó la situación durante una situación similar a la vista en *Crisis* en la penosa *Hora Cero*, si bien el enemigo era Parallax. Ironías del destino, un Hal Jordan con ganas de redimirse tendría bastante importancia en el futuro del personaje.

Enviado de Dios

Con el Espectro desligado de la SJA, comenzaba una nueva etapa para el personaje en forma de serie regular. *The Spectre* (vol. II) se publicó entre abril de 1987 y noviembre de 1989, en 31 entregas en las que Doug Moench y numerosos dibujantes como Gene Colan o Gray Morrow situaron al Espectro en una nueva situación. Tras despertar de la batalla contra el Antimonitor, Corrigan vio cómo sus poderes habían menguado de forma considerable. Se convirtió en una especie de detective esotérico que compartía edificio en Nueva York con Madame Xanadú, otro de los personajes mágicos del Universo DC. La serie tuvo un tono muy diferente al primer volumen publicado en los sesenta, aunque tuvo que entrar en terrenos más superheroicos por imposición editorial durante el evento *Millennium*.

La cancelación de la segunda serie regular tuvo como consecuencia un tercer título publicado entre 1992 y 1998. Fueron más de sesenta entregas realizadas por John Ostrander y Tom Mandrake, y es lo máximo que ha resistido en el mercado una colección de este personaje. Ostrander, que estudió teología mientras iba para cura, aprovechó la relación entre el Espectro y la Presencia (o la Voz, o simplemente Dios) para crear una serie con un transfondo moral y religioso muy fuerte. Profundizó mucho en el origen del Espectro como ente, y también en Jim Corrigan y en su difícil infancia como hijo de un sacerdote cruel. Con el tiempo, se estableció un paralelismo extraño de hijos descontentos con sus padres; Jim, con el reverendo Corrigan y el Espectro, con el propio Dios.

Aunque la serie era tan densa que resultaba indigesta en algunos momentos, Ostrander construyó un origen fascinante para el Espectro como ángel de la venganza, y le devolvió ese papel dentro del Universo DC. Tras pasar por varias etapas como superhéroe, como justiciero despiadado y como detective místico, el personaje obtenía un objetivo cercano a la concepción original: combatir el crimen e impartir justicia y venganza proporcionalmente al delito cometido. Para ello, contaba de nuevo con todo su poder y, claro, si el crimen era grande, su castigo también; véase como ejemplo la destrucción de Vaklava. El entramado histórico y bíblico con que el guionista enlazó al personaje es algo confuso a veces, pero intentaré resumirlo brevemente.

Antes incluso de que naciera la Tierra, hubo una guerra entre el Cielo y el Infierno en el que varios servidores de Dios fueron tentados y manipulados por Lucifer. Uno de ellos fue Raguel, al que la Presencia acabó perdonando. Cuando, muchos milenios más tarde, la humanidad comenzó a adorar a Dios, éste convirtió a Raguer en una pequeña porción de sí mismo que representaría su ira cuando se enfadara con el mundo en ocasiones concretas. Así, Raguel, que pasó a llamarse Espectro, encarnó el ansia de venganza de Dios y se ocupó de momentazos como la destrucción de Sodoma y Gomorra, o las plagas que asolaron el Egipto faraónico en época de Moisés. Con el nacimiento de Cristo, el Espectro desapareció de la Tierra porque

Dios había enviado a su hijo para perdonar los pecados del hombre. Sin embargo, tras la Pasión, el Espectro volvió y, muy a su pesar, adoptó forma física por orden divina. Dicha forma sería la de un mortal injustamente asesinado. El primero fue un indio llamado Calaka. El último, Jim Corrigan. Cuando el huésped del Espectro tenía la suficiente voluntad, como en el caso del policía, la sed de venganza y justicia del Espectro se suavizaba.

Pero todo tiene un final, y Jim Corrigan acabó ingresando en el Cielo tras sesenta años de periplo con el Espectro de un lado a otro. En *The Spectre* (vol. III) nº 62, el policía encontró por fin la paz gracias a su amigo, el padre Cramer. Corrigan descansó en paz por fin, y el Espectro se fue al Limbo en espera de su próximo huésped. Éste llegó un año después.

Hal Jordan

Antes de que el nuevo huésped del Espectro apareciese oficialmente, Grant Morrison y Howard Porter intentaron mostrarnos en *JLA* nº 30 y 31 (enero y febrero de 1999, visto en España en el tomo *JLA: Justicia para todos* de Norma) de lo que era capaz la Ira de Dios sin un alma mortal que lo tranquilizase. Centinela y Zauriel acudieron al Limbo en busca del Espectro para que los ayudase en un problemilla que tenían con los demonios de la Quinta Dimensión y con Triunfo. Una vez en la Tierra, la reacción de la Ira fue desproporcionada, y había que buscarle pronto algún humano con quien juntarse.

Pero primero había que ver qué pasaría si el Espectro se unía a otro ángel caído y, más concretamente, a Asmodel (que no Azmodus). Aquélla fue la premisa de *Day of Judgment* uno de los macro eventos peor contados de la historia de DC con perdón de *Armagedón 2001*. Los artífices de la serie central fueron el dibujante Matt Smith y el guionista Geoff Johns, y es que todos tenemos algún punto oscuro en nuestro pasado. Durante cinco números de tedio y sopor, vimos cómo los superhéroes se unían para contener al Espectro - Asmodel y buscaban algo con qué detenerlo. Como nos había contado Ostrander en *The Spectre* (vol. III), la Lanza del Destino era la debilidad del Espectro, pero aquello era una medida provisional. Había que buscarle un nuevo cuerpo y Jim Corrigan estaba tranquilo en el Cielo y no quería saber nada, así que un grupo de héroes encabezado por Alan Scott y Wonder Woman se fueron al Purgatorio en busca de alguien adecuado. Allí encontraron a un Hal Jordan dispuesto a seguir redimiendo los pecados que había cometido como Parallax. No, sacrificarse para detener al Devorador de Soles no era suficiente. También tenía que fustigarse.

El nuevo Espectro, a parte de adoptar un uniforme más estúpido aún que la propia idea de Hal Jordan como huésped, tuvo su propia colección regular. Durante veintisiete números, J. M. DeMatteis y Ryan Sook hicieron lo que pudieron con este nuevo personaje. Básicamente, se dedicaron a hacernos creer que Jordan, con su imparable fuerza de voluntad, consiguió que el Espectro se decantara por la justicia y no por la venganza. Jordan también colaboró con sus antiguos compañeros y amigos. Ayudó en ocasiones puntuales a la SJA, a Young Justice y a la LJA en algo indescriptible titulado *JLA / The Spectre: Soul War* perpetrado por el propio De Matteis y Darryl Banks.

Actualmente...

Cuando DC quiso devolver a Hal Jordan a su puesto como Green Lantern, el Espectro se quedaba nuevamente sin huésped. En *Green Lantern Rebirth* nº 1 a 3 (2004), un Geoff Johns más centrado nos contó junto con Ethan Van Sciver que el Espectro no contenía sólo a Hal Jordan, sino también al ser malvado llamado Parallax que lo había poseído. Era éste quien hizo que el Espectro volviera poco a poco a su eterna sed de venganza, y así nos lo demostraron en una memorable escena en que le arrancaba una mano a Mano Negra. Por cierto, esto le ha servido a Johns para reconstruir a un villano otrora intrascendente en la serie regular *Green Lantern*, pero eso es otra historia.

Según *Rebirth*, cuando el Espectro aceptó a Jordan como huésped, lo hizo no para redimir sus pecados como nos decían en *Day of Judgment*, sino para liberarlo de la influencia de Parallax. Al final, se los quitó a los dos de encima pero, en vez de exiliarse de nuevo al Limbo, el Espectro se quedó en la Tierra. Su sed de venganza, manipulada por la nueva y ya difunta Eclipso, le ha llevado a destruir la magia del Universo DC en la miniserie *Day of Vengeance*. Actualmente, el Espectro aparece en *Crisis infinita* y derivados convertido en un ser implacable que no perdona una y que está dando más de un dolor de cabeza. Su última fechoría ha tenido lugar en Atlantis, ciudad que ha destruido tras despojar de su magia a Tempest y otros hechiceros del lugar. Esta situación insostenible ha terminado en *Day of Vengeance Infinite Crisis Special*, donde un combate entre el Espectro y Nabu zanja por fin su sed de justicia.

Para el próximo año, DC ha anunciado una miniserie dedicada al Espectro escrita por Bill Willingham, el escritor de *Day of Vengeance*, que está más que familiarizado con personajes mágicos gracias a *Fables*. El nuevo huésped del Espectro no es otro que un viejo conocido de los lectores de *Gotham Central*, como hemos sabido en *Infinite Crisis* nº 4[1].

El Starman original

Ted Knight, héroe por aburrimiento

La primera aparición de Ted Knight, más conocido como el Starman original, tuvo lugar en *Adventure Comics* nº 61 (abril de 1941). La historia "The Amazing Starman" de Gardner Fox y Jack Burnley contaba cómo Knight, un millonario de Gotham City con una vida algo ociosa y vacía, era en realidad un superhéroe llamado Starman. Gracias a su prodigioso cetro de gravedad, era capaz de manipular la susodicha y proyectar rayos de energía. Una noche, mientras cenaba con su novia Doris Lee, lo llamó el agente Allen, su enlace con el FBI. La Hermandad del Electrón amenazaba con controlar el suministro eléctrico mundial con algo llamado ultradinamo. Con su peculiar traje de Starman, Ted detuvo los planes de la Hermandad y su líder, el Doctor Dogg, y de pasó rescató al profesor Davis, al que habían secuestrado. Este señor era, precisamente, el inventor del poderoso cetro de Ted, que había llegado a sus manos de forma no aclarada.



El serial de Starman quitó al de Hourman el protagonismo de la portada y la historia principal de *Adventure Comics* hasta que comenzaron a publicarse las aventuras de Manhunter. Curiosamente, el Hombre Estrella también sustituyó a Hourman en la alineación de la Sociedad de la Justicia de América (SJA, en adelante) en *All-Star Comics* nº 8 (diciembre de 1941); era, por cierto, el cómic donde debutó Wonder Woman. Durante aquellas aventuras de la edad de oro, Starman tuvo varios enemigos recurrentes, pero sin duda hubo uno que marcaría su existencia. Se trataba de The Mist, que debutó en "The Menace of the Invisible Riders" (*Adventure Comics* nº 67 de octubre de 1967, por Alfred Bester y Jack Burnley). Este científico, que entonces carecía de nombre real, había inventado un suero de la invisibilidad que intentó vender al gobierno de Estados Unidos. Cuando lo rechazaron, secuestró a varias personas. Una de ellas era Doris Lee, con lo cual tuvo que cruzarse con Starman, y sólo sería la primera ve

[1] Para más señas, el nuevo huésped del Espectro no es otro que Crispus Allen, uno de los protagonistas de *Gotham Central*. Sus primeras aventuras se han narrado en *Crisis Aftermath: The Spectre*, una miniserie de tres números escrita por Will Pfeiffer y dibujada por Cliff Chiang. Aunque ésta es más que recomendable porque devuelve al Espectro a sus orígenes (en parte), el nuevo diseño es poco menos que irrisorio.

El amigo Ted siguió con su serial de *Adventure Comics* hasta el número 102. A partir del mes siguiente, llegaron a la publicación pesos pesados de *More Fun Comics* como Superboy o Green Arrow, así que Starman, Sandman y compañía acabaron desapareciendo. Pero no para siempre, claro. Con la edad de plata bien entradita ya y con el concepto de Tierra-2 establecido, Starman regresó a la SJA en *Justice League of America* nº 29 (agosto de 1964). Según la continuidad pre *Crisis*, Ted se retiró después de casarse (con Doris Lee, supuestamente), y regresó a la SJA tras la muerte de su esposa. En 1965, compartió *team-up* con Canario Negro en *The Brave and the Bold* nº 61 y 62. Finalmente, se retiró en *All-Star Comics* nº 58 (1976) y cedió su cetro cósmico, porque había cambiado de nombre, a Star-Spangled Kid, que lo usó como base para su cinturón.

Es evidente que Starman no era el personaje más popular de DC Comics. Sin embargo, no deja de ser curioso que no se conociera su origen hasta cuarenta y cuatro años después de su debú en *Adventure Comics*, donde ya era héroe en activo. Ese origen llegaría en *All-Star Squadron* nº 41 (enero de 1985), en el que Roy Thomas, Paul Kupperberg y Arvell Jones revisaban lo sucedido antes de aquella primera aventura. Y claro, Thomas tuvo que cambiar algunas cosas de forma retroactiva para poderse quedar tranquilo.

Según aquella revisión, Ted Knight era aficionado a la astronomía y había descubierto una energía cósmica que no sabía cómo aplicar. También era millonario y vivía en Gotham sólo porque le parecía emocionante compartir ciudad con Batman, Robin y Green Lantern. Una noche, Doris y él estaban en un restaurante en el que irrumpieron unos ladrones a los que detuvo el *Dúo Dinámico*. Ted se quedó muy impresionado pero se seguía aburriendo, así que se fue a Washington D.C. a visitar a su prima Sandra. Ésta, que no era otra que Phantom Lady en una de aquellas *retcons* espectaculares de Roy Thomas, le enseñó un cetro inventado por un tal profesor Davis. Ted pensó en emplearlo para absorber la energía cósmica que había descubierto. Fue así como nacieron el cetro cósmico y Starman, que se ofreció al FBI como colaborador. Su primera aventura fue una revisión muy fiel del *Adventure Comics* nº 61.

Otra *retcon* de aquella época tuvo como protagonista a toda la SJA. En *All-Star Squadron* nº 3 (1984). El grupo y aliados como Hawkgirl, Robin, Lois Lane y el propio Starman se vieron afectados por la energía de Ian Karkull. De este modo, Thomas explicaba la longevidad de todos estos personajes en aventuras que transcurrían en los años ochenta, como *Infinity Inc*. o *The Last Days of the Justice Society*. En este especial, DC se sacó de encima a los personajes que le resultaban molestos para su renovación post *Crisis*. Buena parte de la SJA, incluyendo a Starman, acabó encerrada en el Limbo.

El defensor de Opal City

La SJA acabó volviendo en *Armageddon: Inferno* nº 4 (julio de 1992, por John Ostrander y Luke McDonnell) para protagonizar dos series tan mediocres como fallidas. Los primeros héroes del Universo DC no pasaban por su mejor momento, y aún les quedaba lo peor. En *Hora Cero* nº 3 (septiembre de 1994, por Dan Jurgens), el Existente devolvía a sus miembros su edad original. Ted, convertido en un anciano de repente, cedió su cetro y su nombre a su hijo David pero, cuando éste fue asesinado en *Starman* nº 0, el puesto lo ocupó Jack, su otro hijo. *Starman* de James Robinson y Tony Harris duró ochenta y dos números en los que Ted Knight ejerció básicamente de consejero de Jack, pero aún le quedaba un buen puñado de *retcons* por recorrer. Para empezar, lo más vistoso fue la ubicación de sus aventuras. En la continuidad "oficial", Starman siempre ha actuado en una ciudad imaginaria llamada Opal City que apareció por primera vez en *Starman* nº 0. Creación de Robinson y Harris, Opal se convirtió en un personaje secundario más de las aventuras de Jack Knight.

La revisión del origen de Ted Knight se realizó en *Starman Secret Files and Origins* nº 1. Por lo general, estos especiales no suelen ser nada del otro mundo, pero de vez en cuando hay

excepciones como ésta que son una auténtica delicia. Escrita por James Robinson y dibujada a medias por Lee Weeks y Phil Jiménez, "Talking with Ted... Talking with Jack" narraba de forma paralela los orígenes de padre e hijo. Ted resultó ser un hombre con más inquietudes que su encarnación original y trabajó codo a codo con el profesor Davis. Y con Einstein, porque esas "inquietudes" le llevaron a colaborar en la creación de la bomba atómica. Ted, años después de convertirse en Starman y unirse a la SJA, se casó con Adele Drew, cuya existencia borró todo resto de un posible matrimonio con Doris Lee. Juntos, tuvieron a sus hijos David y Jack. Aunque en principio el matrimonio fue feliz, Robinson reveló en *Starman Annual* nº 2 (1997) que Ted mantuvo una relación extramatrimonial con la Canario Negro original. Sucedió poco antes de que Adele se quedara embarazada de su primer hijo, y lo dejaron cuando casi los descubren.

Robinson profundizó en la enemistad entre Ted Knight y Mist por exigencias del guión y como parte de una especie de enemistad generacional. En *Sandman Mystery Theater* nº 37 a 40 (1997), Matt Wagner relató el origen de ese odio. Cuando descubrió la energía cósmica y antes de conocer a Davis, Ted buscó una forma de financiar la forma de canalizarla. En aquella época, conoció a Wesley Dodds (futuro Sandman) y juntos se enfrentaron a un saboteador llamado Jonathan Smythe que se convertía en gas con un suero de su invención. El tal Smythe no era otro que The Mist. Su enemistad creció con el tiempo y terminó de un modo de lo más poético en *Starman* nº 72 (diciembre de 2000), esto es, con la muerte de ambos. Tras un largo drama de hijos, inseminaciones clandestinas y demás (de las que hablaremos otro día), Mist pretendía suicidarse con una bomba atómica y llevándose detrás Opal City. Ted se sacrificó para evitarlo como el gran defensor de la ciudad que, *retcons* mediante, había protegido durante sesenta años.

Barry Allen

El renacimiento de Flash

Durante la década de los cincuenta, el género de los superhéroes casi había desaparecido del mundo del cómic. Sólo Superman, Batman y Wonder Woman habían conseguido resistir en los quioscos, y era gracias a historias de ciencia-ficción que los acercaban a los gustos de la época. Las historias de marcianos estaban de moda, y también las del oeste y las que trataban los complejos romances de castas jovencitas. Muchos de los artistas que despuntarían en los años sesenta se dedicaron a este tipo de historias hasta que llegase el momento de que los héroes con trajes de colores y poderes imposibles volvieran a estar de actualidad. Uno de ellos era Carmine Infantino, que años después sería el responsable del relanzamiento de Batman y, por supuesto, Flash, un personaje al que ya había dibujado durante los cuarenta. Sin embargo, el héroe al que iba a revitalizar no era el mismo.



Jay Garrick, el primer Flash, llevaba sin aparecer por los quioscos desde hacía bastante tiempo. En 1948, se canceló la serie *Comic Cavalcade*, en la que compartía protagonismo con Wonder Woman y Green Lantern. Un año más tarde, en febrero de 1949, se canceló *Flash Comics*, donde también vivía aventuras en solitario. La colección donde se editaban sus aventuras con la Sociedad de la Justicia de América duró un poco más, pero también desapareció en 1951. El pobre Jay cayó en el olvido como otros tantos de sus contemporáneos. Pocos años antes de su desaparición, DC había comprado los derechos de todos estos personajes a All-Star Publications, pero no tuvo tiempo de disfrutar de la enorme popularidad

de la que habían gozado durante la Segunda Guerra Mundial. De todos aquellos héroes, sólo Wonder Woman siguió adelante de forma ininterrumpida.

En 1956, Julius Schwartz echó números y vio que, aunque la temática estuviera muy enfocada a la ciencia-ficción, los tres superhéroes "supervivientes" (incluyendo a Superboy, la versión juvenil del *Hombre de* Acero) seguían funcionando bien. Si a eso se le añadía la buena acogida que había tenido un nuevo personaje llamado Detective Marciano y que se había rescatado a Aquaman del olvido, parecía un buen momento para que los superhéroes volvieran.

El elegido fue Flash porque, al fin y al cabo, era el personaje más popular de la All American después de Wonder Woman. Schwartz reunió al guionista Bob Kanigher, a Infantino y a Joe Kubert como entintador para resucitar al personaje en *Showcase* nº 4 (septiembre de 1956). Pero el Flash de los nuevos tiempos no sería Jay Garrick sino un nuevo personaje llamado Barry Allen. Es curioso que una de las razones para el cambio fuera que el uniforme de Garrick se había quedado anticuado, porque aun hoy en día sigue llevando el mismo traje. A pesar de todo, Barry Allen debutó con todos los honores a finales de 1956 y repitió en los números ocho, trece y catorce de *Showcase*.

Barry Allen era un policía científico bastante ensimismado e impuntual que, una noche de tormenta, fue alcanzado por un relámpago mientras manipulaba productos químicos en su laboratorio. En lugar de matarlo, el accidente le dio el poder de moverse a supervelocidad, como pudo comprobar enseguida cuando unos bandidos amenazaron a su novia Iris West. Cuando vio de lo que era capaz, el tímido policía decidió poner su poder al servicio de la justicia y se llamó Flash en honor al personaje de cómic cuyas aventuras había devorado durante la infancia. Su primer supervillano fue la Tortuga (Hombre Tortuga, al principio), que era justo su antítesis, un ser capaz de hacer que todo se moviera lentamente.

En aquellas primeras apariciones en *Showcase*, se sentaron las bases de lo que sería toda la trayectoria del segundo Flash. Aparecieron Iris West, Central City, un par de villanos recurrentes como Míster Elemento y el Capitán Frío y, por supuesto, su traje rojo. Carmine Infantino diseñó el nuevo uniforme para que, cuando corría, Flash pareciese un borrón rojo y amarillo, de ahí la capucha que el personaje original no lucía. Con todos los elementos, Flash se convirtió en un éxito instantáneo que desencadenó el resurgir del género superheroico conocido como "edad de plata".

Los años de éxito

La popularidad de Flash propició la aparición de su propio título, titulado simplemente *The Flash*. La colección continuaba con la numeración de *Flash Comics*, con lo que su primer episodio fue *The Flash* nº 105 (febrero de 1959). Las andanzas de Barry se prolongaron hasta el número 350, publicado en octubre de 1985. A Carmine Infantino se le unió desde el primer número el guionista John Broome, que sustituyó así a Kanigher como escritor del nuevo velocista.

Desde aquel primer número hasta el 174 (noviembre de 1967), Broome e Infantino desarrollaron a toda una pléyade de supervillanos y secundarios. Como tantos otros autores de la época, el dúo fue de lo más prolífico en este aspecto, tanto que la mayor parte de sus creaciones siguen vigentes en la actualidad. Los enemigos de Flash se presentaron desde el principio como versiones descafeinadas de los villanos de Gotham City. Eran todos unos tíos bastante raros, pero les faltaba ese componente psicótico que hacía que los enemigos de Batman fueran tan característicos. Los enemigos de Flash eran simples ladrones que, con algún artefacto raro, disfrutaban fastidiando la vida de su némesis. A los ya conocidos Míster Elemento y Capitán Frío, Broome e Infantino añadieron al Amo de los Espejos original (nº 105), Gorila Grodd y el Flautista (nº 106), el Hechicero del Clima (nº 110) y el Capitán Bumerang (nº

117), por citar sólo a algunos. En *The Flash* nº 130, cinco de estos malvados se unieron para formar la primera encarnación de la Rogue Gallery o Galería de Villanos.

Además de a los villanos, Broome e Infantino nos presentaron durante los sesenta a dos ayudantes del *Velocista Escarlata* que, con el tiempo, se han ganado su propio lugar en el Universo DC. Uno fue Wally West, el joven sobrino de Iris que se convirtió en Kid Flash en el número 110 (1961). El otro, el entrañable Hombre Elástico, que debutó dos números más tarde y colaboró en varias ocasiones con su amigo Barry. Por si no fuera suficiente, Barry contó en el número 123 (1963) con un invitado muy especial. Se trataba de Jay Garrick, el primer Flash, que vivía en la ciudad de Keystone City en Tierra-2, el mundo paralelo en que DC ubicó a los personajes "antiguos" de la edad de oro. Como ya hemos visto en anteriores ocasiones, fue aquel número el que, con el tiempo, hizo que el multiverso DC se embrollara tanto que fueron necesarias las *Crisis en tierras infinitas*. Los otros amigos de Barry fueron los miembros de la Liga de la Justicia de América, de la que fue fundador y primer presidente. Entre ellos estaba Green Lantern (Hal Jordan), del que se hizo gran amigo y con quien compartió aventuras fuera del grupo.

Como todo lo bueno se acaba, Broome e Infantino dejaron *The Flash* en el número 174 (noviembre de 1967) en manos de otros autores. La competencia de Marvel ejerció una forzosa influencia en muchos títulos de DC, y en las aventuras de Barry fue ganando terreno el conflicto amoroso como parte del proceso de maduración del personaje. Con autores tan capaces como Irv Novick, Mike Friedrich y Don Heck, Barry siguió con sus villanos, sus amigos y su eterna novia Iris, pero cada vez se distanciaba más de los lectores. La colección siguió adelante hasta mediados de los ochenta, pero nunca tuvo la popularidad de sus comienzos. Esto no quiere decir que no tuviera calidad, porque la llegada de Cary Bates en *The Flash* nº 209 (septiembre de 1971) supuso un nuevo avance para el personaje.

El juicio de Barry Allen

Iris y Barry se casaron tras muchos años de mentiras sobre sus actividades heroicas, y la joven se enteró de la identidad de su marido poco después de casarse. Sin embargo, su matrimonio no iba a ser uno feliz debido a la existencia de uno de los villanos más extraños y carismáticos de la Galería: el Profesor Zoom. Desde *The Flash* nº 139 (1963), este viajero del tiempo había estado empleando un traje que imitaba los poderes de Barry. Sin embargo, llegó un momento en que fue más allá y suplantar a su enemigo para casarse con Iris. Barry lo impidió y fue él quien se casó con su amada, pero no pudo evitar que el rencor del villano le hiciera matar a Iris en *The Flash* nº 275 (julio de 1979). Fue en aquel punto en que la colección maduró y el personaje creció interiormente, y no fue la única vez que el cómic de superhéroes vivió una maniobra similar durante aquellos tiempos.

En *The Flash* nº 314 (octubre de 1982), comenzó la trama que conduciría a Barry al peor momento de su vida, si es que eso era posible visto lo ocurrido con Iris. El policía se enamoró de una joven llamada Fiona Webb que estaba prometida con un villano llamado Erradicador. Cuando supo que su novio era tal, se enamoró de Barry y planearon su boda. Por supuesto, la cosa no salió bien porque Zoom volvía dispuesto a acabar de nuevo con la felicidad de Flash. Sin embargo, esta vez Barry lo evitó cuando el Green Lantern Tomar-Re le dijo a través de un Guardían del Universo lo que Zoom planeaba. La única forma que tuvo Flash de impedir la tragedia fue matando accidentalmente a su enemigo, y fue así como empezó la larga trama conocida como "El Juicio de Flash". Toda esta historia estaba dibujada de nuevo por Carmine Infantino, que había regresado a *The Flash* en el número 296 (abril de 1981).

Los meses siguientes fueron una auténtica locura para Flash. Fiona enloqueció y Barry tuvo que desaparecer del mapa porque Flash estaba acusado de homicidio. Mientras, sus enemigos aprovechaban la situación y, por su fuera poco, su abogada, Cecile Horton, lo odiaba

profundamente porque lo consideraba culpable de la muerte de su padre a manos de Clayface. A pesar de los muchos testimonios que se presentaron en su contra, incluido el del propio Kid Flash que admitió que podría haber detenido a Zoom sin matarlo porque no le faltaban recursos, Flash fue absuelto. Eso sí, su identidad secreta salió a la luz.

Pronto supo por qué no le habían declarado culpable. Iris Allen no estaba muerta, o al menos su espíritu no. Y es que había nacido en el siglo XXX y sus padres la habían dejado en nuestro tiempo a cargo de Ira West. Cuando murió su cuerpo, sus padres biológicos recuperaron su mente y la transplantaron. El cerebro de Iris hizo un nuevo viaje al siglo XX para meterse en el cuerpo de uno de los miembros del jurado e influir en el veredicto. Barry se fue a vivir con ella, y sus suegros enviaron información al siglo XX que limpiaría para siempre la reputación de Barry.

Pero Barry sólo pudo pasar un mes en compañía de su amada Iris. La velocidad de Flash le permitía viajar entre dimensiones, algo que no era conveniente para los planes del Anti Monitor en *Crisis en Tierras Infinitas*. Así pues, el villano lo secuestró y lo puso bajo la siniestra tutela del Psicopirata en Qward, donde había un cañón de antimateria que destruiría las tierras que habían sobrevivido gracias al Monitor. En *Crisis* nº 8 (octubre de 1985), Barry supo que la única forma de detener el cañón era atrapando el taquión que desencadenaría la tragedia y, tras liberarse, tuvo que correr como nunca lo había hecho para atrapar esa partícula. Lo logró, pero dio su vida en el intento. El segundo Flash se convirtió así en una leyenda para los héroes que quedaron tras la Crisis, para su sustituto Wally West y para los lectores. DC necesitaba muertes importantes en aquella colección, y la de Barry fue la más recordada.

Barry Allen después de *Crisis*

Tras la unificación del multiverso, se estableció que Barry había existido y había muerto en las mismas circunstancias. Bueno, más o menos. En *Secret Origins Annual* nº 2 (1988), Robert Fleming y Carmine Infantino revisaron el origen de Barry y establecieron algo tan poético como extraño: el rayo que le dio los poderes era él mismo tras desintegrarse en el cañón de antimateria. Esta teoría se puso en entredicho cuando Mark Waid introdujo el concepto de fuerza de la velocidad en la serie regular del tercer Flash (Wally West), y se borró finalmente en una historia corta titulada "Cambios" que se publicó en *JLA Incarnations* nº 5 (2001). En ella, John Ostrander y Norm Breyfogle explicaron que Barry se había unido a esa fuerza de la velocidad al morir, y que estaba en una especie de "cielo de los corredores".

Barry pasó por otros cambios menores después de *Crisis*, como el nuevo origen de la Liga de la Justicia que a él no le afectaba en absoluto. También se revisaron sus aventuras mano a mano con Hal Jordan en la miniserie *Flash and Green Lantern: The Brave and the Bold* de Mark Waid y Barry Kitson. Por otra parte, las ciudades de Keystone y Central que compartían el mismo espacio en tierras diferentes, son ahora ciudades gemelas separadas por un puente. En Central City, a Flash se lo recuerda con un gran héroe, y cuenta con un museo propio.

Recientemente, los cambios hechos *a posteriori* a la vida de Barry sí han sido significativos. En septiembre de 2003, Wally West aceptaba una propuesta del Espectro que hacía que su identidad secreta y la de Barry desapareciesen de la mente colectiva. El mundo sabe ahora que hubo un segundo Flash que murió heroicamente, pero no que fuera Barry Allen. Otro cambio sustancial se ha debido a *Crisis de identidad* y los hechos que allí se cuentan. Como veréis pronto en la serie regular de Planeta, Barry hizo algo con uno de sus enemigos clásicos, Peonza, que hará que la concepción que tenía Wally de su mentor cambie ligeramente.

Wally West

Concluye hoy esta serie dedicada a los *sidekicks* que han crecido para apartarse de sus mentores con el único que ha ocupado de forma permanente el puesto de su predecesor. Hablamos de Wally West, actualmente conocido como Flash III y anteriormente llamado Kid Flash I. De paso, haremos un resumen de su serie regular, ya que parece que vamos a verla por aquí. Por cierto, para un resumen de los Flashes varios, véase el texto "Flash: Los hombres más rápidos del mundo" de este mismo *blog*.

Kid Flash

Wally West era el sobrino de Iris West, la novia y futura esposa de Barry Allen, más conocido como el superhéroe Flash (II). Cosas de la vida, Wally era el presidente del club de fans de Flash en su ciudad natal, Blue Valley. Su tía Iris arregló un encuentro de Wally con el héroe en Central City. Mientras tenía lugar la reunión, un accidente igual al que dio poderes a Barry tuvo lugar con Wally como víctima; un rayo cayó sobre un estante de productos químicos que se desplomó encima del joven. Desde entonces, adquirió el poder de la supervelocidad. Todo esto ocurría en "Meet Kid Flash!", historia publicada en *The Flash* nº 110 (diciembre de 1960) y realizada por John Broome y Carmine Infantino. En el número 120, Barry confió a Wally su identidad secreta, que hasta entonces sólo había compartido con Iris.

Al principio, Wally llevaba un uniforme igual que el de Flash, algo inusual en los *sidekicks* de la época. El momento para darle su propio uniforme fue *The Flash* nº 135 (marzo de 1963), donde debido a una influencia alienígena Kid Flash lucía el traje que Barry había estado pensando que debería llevar. El nuevo uniforme dejaba al descubierto el color de cabello del joven. Para disimularlo, Barry incluyó en el anillo donde se escondía el traje un esprai que le teñía el pelo de castaño en cuanto aparecía el uniforme.



Además de sus muchas aventuras con su mentor, Wally participó en la fundación de los Titanes y fue miembro regular del grupo hasta que se disolvió. Los componentes se graduaron en *The Flash Spectacular* (1978), pero se reunirían brevemente poco después antes de disolver el equipo definitivamente. O no, porque mientras estaba en la universidad, la mística Raven lo reclutó para los Nuevos Titanes. Wally no quería volver a su vida de héroe y, para convencerlo, Raven lo hechizó para que se enamorase de ella. Fue eso lo que lo mantuvo en el grupo al principio y, aunque siguió con sus amigos tras enterarse, pronto lo dejó debido a problemas cardíacos. Cuando usaba su poder, el corazón de Wally se resentía y podía perder la vida en cualquier momento. En *The New Teen Titans* nº 39 (febrero de 1984), Kid Flash se retiraba oficialmente junto con Robin y, si bien ayudó a sus amigos durante la crisis provocada por Trigon (*The New Teen Titans* vol. II nº 2 a 5), no recuperó su identidad superheroica hasta *Crisis en tierras infinitas*.

La transición

Permitidme que retroceda en el tiempo, concretamente hasta *The Flash* nº 275 (julio de 1979). Barry Allen se había casado con Iris West cuando la desgracia cayó sobre ellos. El profesor Zoom, más conocido como el Flash Reverso, asesinó a Iris en aquel número realizado por Cary Bates y Alex Saviuk. Pasado el tiempo, Barry se enamoró de otra mujer llamada Fiona Webb y, cuando estaban a punto de casarse, Zoom intentó matarla también. En el número 324 (agosto de 1983), Barry mató al Flash Reverso por accidente. Comenzó así una larga saga que culminaría en el último número de la colección, el 350

(octubre de 1985). Flash iba a juicio por asesinato y era absuelto tras muchas penurias. Sin embargo, en el último episodio Barry se enteraba de que Iris estaba a salvo en el futuro y se iba a vivir con ella una existencia pacífica y feliz. Las narices.

En 1985, vio la luz *Crisis en tierras infinitas*. Y a Barry le tocó ser una de las víctimas del evento. Flash tendría una muerte heroica realizada por las hábiles manos de Marv Wolfman y George Pérez (con unas magníficas tintas de Jerry Ordway, por cierto). Tras volver del futuro, era atrapado por el Anti Monitor y encarcelado en Qward, donde el villano estaba construyendo el cañón de antimateria con el que acabaría con el universo. En uno de los momentos más memorables del Universo DC, Barry se sacrificaba para impedir que tal cosa ocurriese. Y sigue sacrificado, que tiene su mérito hoy en día; pero eso es otro tema.

La cuestión es que los héroes reunidos contra el Anti Monitor tenían que viajar hasta el fin del tiempo para acabar con el villano, y para eso necesitaban la energía cinética de dos velocistas. Uno era Jay Garrick, más conocido como Flash I; el otro debería haber sido Barry, pero nadie sabía dónde estaba. Recurrieron, pues, a Wally, que no tuvo más remedio que arriesgar su vida por la causa. Los héroes viajaron al fin del tiempo y, más tarde, libraron la batalla final en el universo de antimateria, donde Wally descubrió los restos del traje de Barry. Supo entonces que había muerto y, una vez superada la Crisis, adoptó en su honor el manto de Flash. Wally tenía una espina en el corazón desde que había declarado en contra de Barry en el juicio antes mencionado. Bueno, no es que declarase en contra; más bien contó lo que él había visto. De todos modos, del "Juicio de Barry Allen" hablaremos otro rato.

Las dudas del nuevo Flash

El mundo en general y la comunidad superheroica en particular siempre habían visto a Barry Allen como uno de los héroes más respetables de la Tierra. Esto se acentuó con su sacrificio, y Wally tuvo que comenzar su carrera bajo la permanente sensación de que no estaba a la altura de su tío. Sus poderes ya no eran un peligro para su salud, pero habían disminuido considerablemente. Lejos de poder correr a la velocidad de la luz, apenas llegaba a la del sonido y "El hombre más rápido del mundo" ya no era tal. Fue así como Wally volvió una temporada con los Nuevos Titanes y participó en los acontecimientos de *Legends*.

En 1987, DC Comics sacó la nueva serie *The Flash* protagonizada por Wally donde se vio todo lo de sus poderes y donde ganó seis millones de dólares en la lotería que despilfarró de mala manera. Además, rompió con su novia Frances Kane, que años más tarde volvería bastante loca y convertida en la resentida y malvada Magenta. También se lió con una mujer casada y descubrió que su padre era un manhunter durante el *cross-over* Millennium. Y todo en catorce números escritos por Mike Baron y dibujados por Jackson Guice. En el número quince, con el cambio de editor, llegarían William Messner-Loebs y Greg LaRocque para hacerse cargo de una larga etapa que llegaría hasta el número sesenta y uno. Wally maduró bastante como personaje cuando tuvo que vivir sin el dinero de la lotería y, sobre todo, cuando se enamoró de la periodista Linda Park. Fue también en esa etapa cuando se reformó (y salió del armario) el Flautista. A pesar de los cambios, Flash seguía viviendo a la sombra de su tío. Esto es una característica del personaje que aún sigue vigente hoy en día, pero sería el sustituto de Loebs quien daría un paso adelante a este respecto.

Mark Waid se hizo cargo de la colección desde el número sesenta y dos hasta el ciento sesenta y tres. Casi nada. Para muchos, este escritor es el definitivo, y poco más hay que decir sobre el personaje que él no estableciese durante su dilatada etapa. Además de

afianzar la relación entre Wally y Linda hasta su boda (*The Flash* nº 159), inventó el concepto de la fuerza de la velocidad. Casi tan difícil de definir como el hipertiempo, podríamos decir que es una energía mística que otorga sus poderes a los corredores del Universo DC y a la que Wally tiene más acceso que nadie. Recordemos que sus poderes habían menguado tras la muerte de Barry, y Waid explicó el porqué. Al parecer, el accidente que dio los poderes a Kid Flash no fue tal accidente, sino que Barry, inconscientemente, le había transferido parte de su acceso a la fuerza de la velocidad. Cuando murió, esa fracción de poder fue abandonando a Wally, y fue en la saga principal (si puede haber alguna) de Waid donde el nuevo Flash conseguía plenos poderes. Dicha saga era "Velocidad Terminal", dibujada por Mike Weringo y unos primerizos (en Estados Unidos) Carlos Pacheco y Salvador Larroca.

Además de lo anterior, Waid hizo que Wally estableciera fuertes vínculos con el resto de los velocistas de la DC. Para empezar, se hizo gran amigo de Jay Garrick, ya integrado en el universo post *Crisis* después de *Hora Cero* y el regreso de la Sociedad de la Justicia. Por otra parte, se hizo amigo de Max Mercury, velocista de los cuarenta, y Jesse Quick, una mezcla entre velocista y yupi adicta al trabajo. Y también entró en juego Impulso, el nieto de Barry e Iris West llegado del futuro. Su tía, que por cierto también volvió, lo envió al siglo XX para que Wally lo enderezase. Impulso hizo su primera aparición en *The Flash* nº 91 (junio de 1994), y pronto obtendría una serie propia que duraría unos cien números. Construyó así Waid una "Familia Flash" que nada tenía que envidiar a los clanes de Superman y Batman. También estableció este escritor las "ciudades gemelas" Central City y Keystone City. Recordemos que, en el universo pre *Crisis*, Central era donde vivía el Flash de Tierra-1 (Barry) y Keystone, donde actuaba el Flash de Tierra-2 (Jay). Wally se instaló en Keystone, ciudad en la que todo el mundo sabía su identidad secreta, que había hecho pública para ahorrarse dolores de cabeza.

Como vemos, Waid dispuso muchos de los elementos para que Wally avanzase como personaje. Su mayor logro fue aligerar el lastre que suponía la herencia de Barry Allen, pero dejó una asignatura pendiente.

La nueva etapa

Antes que nada, me gustaría constatar que no le doy a Geoff Johns un epígrafe aparte por mis gustos personales sino porque es la etapa que estamos viendo en España. No querría, ni mucho menos, desmerecer con ello la excelente labor de Mark Waid. Johns llegó a la serie en el número 164 y la abadona este mismo mes en el número 225. Otra larga etapa, como veis, que Norma Editorial ha publicado hasta el número 182 y que Planeta retoma desde ya en tres tomo que llegarán hasta el doscientos para dar paso a una serie regular.

Decía que Waid había dejado pendiente algo. Estoy hablando de los villanos de Flash. A parte de algunas incorporaciones propias, como la ya mencionada Magenta, Wally seguía viviendo de los enemigos de su tío. Gente como el Capitán Frío, el Amo de los Espejos, el Capitán Bumerang y un largo etcétera seguían siendo los tipejos raros que ahora hacían la puñeta a Flash en vez de a Barry. Cuando llegó a la colección, Johns vio que poco se podía añadir a Wally como personaje sin alterar lo que ya estaba bien dispuesto, así que se centró en los villanos. Otras grandes aportaciones de Johns han sido la caracterización de Keystone como urbe industrial y fría que recuerda a su Detroit natal y los espléndidos secundarios del Departamento de Policía, por no hablar de la temible prisión para metahumanos Iron Heights y su sádico alcaide.

Johns comienza presentando sus cartas en la saga "Wonderland" que ilustró el español Ángel Unzueta. Pero no era más que un prólogo, pues donde comienza a dar caña es en la historia "Que corra la sangre", donde ya se incorporó el dibujante Scott Kolins, que lo

acompañó hasta el número doscientos salvo *fill-ins* ocasionales. Alberto Dose y Howard Porter tomarían el relevo gráfico de la serie a partir de entonces, y son a los que veremos en la serie regular de Planeta. Con un magistral uso de las subtramas, elaboró una confrontación entre Flash y una reunión de sus peores enemigos que, lejos de concluir hacia el número ciento noventa como parecía, se ha ido extendiendo hasta el propio número veintinco. Por el camino, Johns nos ha presentado villanos nuevos como Cícada y nos ha hecho creíbles a *frikis* como el Capitán Frío o el Flautista. También ha dejado de lado a la Familia Flash, que no aparece con demasiada frecuencia; supongo que será porque ya tiene a Jay y a Impulso (o Kid Flash II) en *JSA* y *Teen Titans*.

Pero claro, algo tenía que tocar del protagonista principal. A Johns no le gustaba que Wally no tuviese identidad secreta, y montó un pollo de campeonato para eliminarla. OJO SPOILERS A CONTINUACIÓN (ya estaba tardando ¿no?). Durante un combate entre Flash y Gorilla Grodd, Hunter Zolomon, uno de los policías de Keystone, se queda paralítico. Desesperado, suplica a Wally que use la máquina del tiempo que hay en el Museo Flash de Central City para manipular los hechos, pero se niega. Así, Hunter en persona intenta activarla, pero la máquina explota y le da el poder de manipular el tiempo en que se mueve; es una especie de supervelocidad, pero no es lo mismo. Se convierte así en la nueva encarnación de Zoom (ver más arriba); su objetivo es enseñar a Wally lo que es el dolor.

A todo esto, Linda está embarazada de gemelos y se convierte en el blanco ideal para Zoom. Wally consigue detenerlo, pero no antes de que le provoque un aborto a su mujer. Desolado, Wally recurre al Espectro (Hal Jordan) para que borre de la mente colectiva su identidad secreta y la de Barry, ya de paso. Es en ese punto donde arranca el número doscientos, con un Wally que no sabe que es Flash y que debe descubrirlo poco a poco. Mientras sus enemigos se siguen posicionando en dos bandos que conducirán a "The Rogue War", última saga y traca final de Johns y Porter, Wally debe volver a ganarse el respeto de la Liga de la Justicia y de sus "familiares". También tiene que apechugar con un elemento del pasado de Barry relacionado con *Identity Crisis* y estabilizar su matrimonio tras el ataque de Zoom.

Sobre el futuro de Wally, al parecer la serie va a estar una temporada sin autores fijos. Según dijo el ilustre señor Didio en una reciente convención: «¿Para qué? Hay una Crisis cerca, y ya sabemos que a los Flash no les sientan bien las Crisis».

J'onn J'onzz, el Detective Marciano

Definido por muchos como el "alma de la Liga de la Justicia", el Detective Marciano nació en 1955 como parte de una moda proclive a la ciencia-ficción y se ha mantenido presente en el Universo DC hasta nuestros días. Repasamos a continuación la historia de este personaje, uno de los héroes más respetados y poderosos del mundillo.

Los primeros años

La portada de *Detective Comics* nº 225 (noviembre de 1955), anunciaba la presentación de un nuevo personaje, "The Manhunter from Mars". Creado por Joe Samachson y Joe Certa bajo la tutela del editor Jack Schiff, este Detective Marciano protagonizó los complementos de seis páginas de las aventuras de Batman y Robin durante ciento dos entregas. Desde la primera aparición de Canario Negro en 1947, DC no había presentando ningún superhéroe nuevo debido a la crisis del género durante la década de los cincuenta. Sin embargo, la obvia relación de un justiciero marciano con la ciencia-ficción, que sí estaba de moda, propició su debú y un moderado éxito. Para muchos, la primera aparición del Detective Marciano es el comienzo de

la edad de plata; no obstante, la opinión mayoritaria está en dar por abierto el período con Flash y *Showcase* nº 4.

"The Strange Experiment of Dr. Erdel", como se tituló aquella primera entrega, contaba cómo el susodicho científico había inventado un cerebro artificial con que explorar otras dimensiones. El problema era que la máquina acabó transportando a la Tierra a todo un marciano verde de más de dos metros de altura. Aunque era pacífico y contó telepáticamente a Erdel que quería volver a su planeta, Marte, el anciano científico no superó el susto y murió de un infarto. Sin sus conocimientos, el pobre J'onn J'onzz, pues así se llamaba, se quedó atrapado en la Tierra. Para conseguir dinero, extrajo oro del agua del mar. Posteriormente, adoptó la identidad humana de John Johns y se hizo detective de policía en una pequeña ciudad de Estados Unidos. En *Detective Comics* nº 228, J'onn descubrió que un ladrón llamado Durskin había robado la máquina de Erdel y pretendía repararla. Era su oportunidad perfecta para volver a casa (de hecho, la historia se titulaba "Escape to the Stars"), pero antepuso su deber como policía y detuvo al malhechor.

Por lo general, J'onn actuaba de manera encubierta por miedo a mostrar al público su verdadero aspecto. Sólo usaba la plenitud de sus poderes (fuerza, vuelo, telepatía, cambio de forma, visión marciana, etc.) cuando se hacía invisible, y el resto del tiempo lo pasaba como un detective humano con muchos recursos. Esta situación cambió en el número 273 (1959), cuando no pudo usar sus poderes siendo invisible y tuvo que mostrar su auténtico aspecto. El serial del Detective Marciano terminó en *Detective Comics* en el número 326 (1959). El mismo Durskin era el responsable de la aparente muerte de John Johns cuando salvaba la vida de un niño de un ídolo maligno. Sin identidad secreta y con la aceptación del público, el serial se trasladó a *House of Mystery* cuando Julius Schwarts, el nuevo editor de *Detective Comics*, lo sustituyó en esta última por el Hombre Elástico.

Entre *House of Mystery* nº 143 y 173, Jack Miller, guionista de buena parte de la etapa anterior, y Joe Certa, dibujante de toda ella, contaron cómo el Detective luchaba contra dos enemigos recurrentes. Uno era Diabolu, el ídolo del que hablábamos antes; el otro, un cártel llamado Vulture. En la mayor parte de sus aventuras, J'onn estaba acompañado por su amigo alienígena, Zook. El personaje compartió el protagonismo de *House of Mystery* con los muchachos de "Dial H for Hero" hasta que la publicación empezó a dedicarse a historias de terror.

La Liga de la Justicia de América

J'onn fue uno de los miembros fundadores de este conocido grupo en *The Brave and the Bold* nº 28 (febrero de 1960), y apareció regularmente en *Justice League of America* durante unos setenta números. El Detective compartió aventuras con personajes de la solera de Batman, Superman, Wonder Woman, Flash, Aquaman o Green Lantern en lo que se llamó "el grupo de los siete grandes". Todos se reunieron cuando una raza alienígena del planeta Appelax pretendía conquistar la Tierra. Aunque le resultó difícil adaptarse a sus compañeros humaos tal como se vio en *JLA Year One* a modo retroactivo, el Detective se ganó la confianza de todos ellos y se convirtió en un miembro clave de la Liga. Ya puetos, al personaje no le vino mal su afiliación al grupo cuando se quedó sin seriales fijos. J'onn dejó la LJA en el número 71, en que Dennis O'Neil y Dick Dillin aprovecharon para repasar el origen del personaje antes de su llegada a la Tierra. Un viaje a Marte acabó con la amnesia que sufría y, cuando regresó con sus compañeros, estaba bastante afectado.

En Marte, J'onn era un científico militar y un hábil estratega en quien confiaban sus congéneres, los marcianos verdes. Cuando estalló una guerra civil con los marcianos blancos, se convirtió en una suerte de líder. Su rival era Blanx, que pretendía utilizar la Llama Azul, única fuente de calor del planeta, para conquistarlo. Él, por su parte, la quería con fines

científicos pero perdió la guerra y fue desterrado. Fue durante el exilio por las llanuras de Marte cuando la máquina de Erdel lo llevó a la Tierra. Cuando J'onn volvió por fin a Marte, descubrió que Blanx estaba matando al resto de los marcianos con la Llama Azul porque quería vender el planeta a unos alienígenas y, para ello, debía ser el último nativo vivo. Con ayuda de sus compañeros de grupo, J'onn acabó con la amenaza de Blanx y se marchó al espacio en busca de los marcianos que habían escapado.

Aunque apareció de vez en cuando aquí y allá, el Detective no volvió a tener una presencia regular en DC hasta *Justice League of America Annual* nº 2 (1983). Se había enterado de que Marte iba a conquistar la Tierra, alertó a sus antiguos compañeros y, por ayudarlos, volvió a quedarse exiliado en la Tierra. J'onn se convertiría pronto en el líder de la llamada "Liga de la Justicia de Detroit", la última encarnación pre *Crisis* del grupo. Recuperó su identidad humana de John Johns y se instaló en Brooklyn para trabajar para Biloxi Investigations como detective privado. Poco después, tuvo que ver como sus jóvenes compañeros de equipo morían o resultaban heridos a manos del Profesor Ivo, y disolvió la Liga.

El nuevo origen y la Liga de la Justicia Internacional

En el Universo DC post *Crisis*, el Detective Marciano obtuvo un pasado más trágico que el original. Sin familia ni congéneres, J'onn se refugió en la Liga de la Justicia como su única familia. En *Legends* nº 6 (abril de 1987), aunque aún no había superado la tragedia de haber perdido varios compañeros, aceptó unirse a una nueva encarnación de la Liga formada por héroes de primera fila y por segundones de todo tipo. Se trata de la etapa que actualmente podéis leer en *Clásicos DC: JLA/JLE*, y que marcó un cambio de tono para el personaje. Entre tanto desmadre y tanto chiste, el Detective se convirtió en el único personaje serio del grupo junto con Batman, y a menudo ejercía como una especie de padre que intentaba controlar la situación. Keith Giffen y J.M. De Matteis lo convirtieron en adicto a las galletas de chocolate y le dieron un tono sarcástico que le vino bastante bien para soportar el día a día. Con todo, J'onn se convirtió en líder del grupo cuando obtuvo estatus internacional. En tan delicada posición, tuvo que lidiar también con los excesos de Maxwell Lord, el supuesto benefactor del grupo que no hacía más que manipularlos.

La presencia de J'onn en una serie de éxito como *Justice League International* hizo que DC confiara a J.M. De Matteis una miniserie de cuatro números en la que repasaría su origen post *Crisis*. Esto debería haber sucedido en *Secret Origins* nº 35 en una historia escrita por Keith Giffen y dibujada por Mark Verheiden, pero ante la inminente miniserie, se quedó en un simple repaso a los primeros años del personaje en su identidad como John Johns. La miniserie, titulada sólo *Martian Manhunter*, vio la luz en mayo de 1988 con Mark Badger como dibujante. De Matteis optó por un tono muy alejado del desenfado de *Justice League International*. Siguiendo una moda de cómics trágicos que ya estaba pasando, recreó el origen del personaje como superviviente de una catástrofe que, en principio, lo dejó amargado. Esto no hizo sino acentuar el tamaño de J'onn como superhéroe, porque había conseguido salir adelante de una situación extrema.

En esta revisión, el doctor Saul Erder había crecido leyendo novelas de ciencia-ficción. Esta afición lo llevó a inventar una máquina que trajera a la Tierra formas de vida alienígenas. Lo que no sabía era que el artilugio también viajaba en el tiempo, y atrajo a J'onn J'onnz que, furioso, destruyó la máquina. El marciano contó a Erder que era el último superviviente de una raza que murió asolada por una plaga. Gracias al vínculo telepático que mantenían, Erder aisló los recuerdos de J'onn para evitar que siguiera amargado y, cuando se hubo recuperado, dejó que creyese que había muerto. Años más tarde, ambos se reencontraron cuando J'onn tuvo que hacer frente a H'Ronmeer, el dios marciano de la muerte que le devolvió los recuerdos. La miniserie también profundizó en la única debilidad de J'onn a lo largo de toda su historia: el fuego. A pesar de sus enormes y variados poderes, era incapaz de resistir la

proximidad de una cerilla. De Matteis estableció esa vulnerabilidad como psicosomática, y es que a J'onn el fuego le recordaba el cuerpo quemado por la plaga de su esposa muerta.

La miniserie no tuvo continuidad como serie regular, pero J'onn siguió apareciendo regularmente en las aventuras de la Liga de la Justicia. En 1992, una segunda miniserie llamada *Martian Manhunter: American Secrets* realizada por Gerard Jones y Eduardo Barreto profundizó en John Johns como detective pulp. A partir de 1994, adquirió aún más protagonismo en la Liga gracias al fallido *spin-off Justice League: Task Force*, donde compartía aventuras con equipos variables de héroes jóvenes como su amiga Gypsy.

JLA y Martian Manhunter

En 1997, DC Comics relanzó la Liga de la Justicia con una nueva reunión de los siete grandes en sus encarnaciones de entonces. El Detective Marciano, por supuesto, estaba en el grupo porque ya se había convertido en un icono del grupo. Prácticamente, no podía haber una Liga sin él. La serie regular, *JLA*, escrita por un inspirado y contenido Grant Morrison, obtuvo un enorme éxito contando historias cósmicas más grandes que la vida. Algunas de ellas fueron muy trascendentes para J'onn, como "Nuevo orden mundial", la saga comprendida entre *JLA* nº 1 a 4. Un grupo de villanos llamado Hiperclan conseguía desacreditar a la Liga y capturarla. En realidad, eran marcianos blancos. Era ésta su primera aparición post *Crisis*, y su historia era distinta. Sus congéneres verdes los habían exiliado a la Zona Fantasma por sus crímenes; cuando escaparon, decidieron conquistar la Tierra y se instalaron en Z'onn Z'orr, una antigua ciudad fundada en la Antártida por exploradores marcianos milenios atrás. Después de que la LJA los derrotase, J'onn se instaló allí.

El descomunal éxito de *JLA* hizo que, esta vez sí, DC confiase en una serie regular del Detective Marciano. *Martian Manhunter* duró treinta y ocho números entre octubre de 1998 y noviembre de 2001. Los responsables fueron John Ostrander y Tom Mandrake, que habían estado a cargo de la celebrada *The Spectre*. Si en ésta afianzaron las raíces religiosad del Espectro como vimos hace dos semanas, en *Martian Manhunter* se dedicaron a explorar la historia de Marte en el Universo DC. Durante el primer año, narraron cómo el hermano malvado de J'onn, Ma'lefaa'ak o Malefic, lo suplantaba. Por supuesto, el original vencía pero perdía Z'onn Z'orr.

Resumiendo, Ostrander estaleció que los marcianos eran una raza cinco mil años más vieja que la humana. Durante ese tiempo de "ventaja", aprendieron a explorar el universo. Esto incluyó la Tierra, donde instalaron diversas colonias. Una de ellas estaba en el Antiguo Egipto. J'onn nació allá por nuestro siglo XVIII y coincidió con la conquista de Marte por parte de Darkseid. El villano espacial había visto cómo la cultura y la filosofía marcianas le podrían servir para descifrar su dichosa ecuación anti vida. J'onn y su madre, Sha'sheen, ayudaron a liberar a su pueblo. Sin embargo, en la familia había una oveja negra, Malefic, que odiaba a los demás marcianos porque era el único nacido sin poderes telepáticos. Para acabar con todos, liberó una plaga llamada Maldición de Hronmeer que se contagiaba por vía psíquica y quemaba a sus víctimas con piroquinesia. Cuando M'yri'ah y K'hym, esposa e hijas de J'onn respectivamente, murieron víctimas de la enfermedad, él se dedicó a vagar por Marte hasta que la máquina de Erdel lo trajo a la Tierra.

Hechos recientes

El Detective Marciano ha sido siempre un personaje muy poderoso. De hecho, se podría decir que sería capaz de derrotar al propio Superman. Este tipo de héroes siempre han sido incómodos para los autores que los tratan y, por narices, han tenido una debilidad que los deja indefensos para evitar que sean una especie de dioses. Así, donde Superman ha tenido la kriptonita, el Detective ha sido vulnerable al fuego. En los noventa, este defecto fue un

recurso muy habitual y Joe Kelly, guionista de *JLA* tras Grant Morrison y Mark Waid, decidió explorar qué pasaría si no existiese. En *JLA* nº 80 (2003), J'onn recurrió a la villana Scorch, que se convertiría en su novia, para que lo ayudase a superar su problema. Finalmente, lo consiguió, pero pagó un precio muy alto. La saga "Trial by Fire" (*JLA* nº 84 a 89) contó cómo J'onn se convertía en Fernus, un villano que era la reencarnación de los marcianos originales, que estaban hechos de fuego. Según descubría el Green Lantern John Stewart, fueron los Guardianes del Universo quienes, para limitar el poder de los marcianos, manipularon a aquellos seres ardientes y los hicieron verdes o blancos. Por supuesto, Fernus desaparecía y J'onn volvía a ser el de siempre.

La polémica *Identity Crisis* supuso para algunos una forma de ver qué podía llegar a ser una LJA sin J'onn J'onzz. Brad Meltzer y Rags Morales exploraron el pasado del grupo durante una era, la del Satélite Orbital, en que el Detective no estaba en el grupo. Fue la única vez, y pasó lo que pasó. Más recientemente, J'onn está ejerciendo un papel forzosamente pasivo en *Infinite Crisis*. Tras la macrosaga, y comenzando por el especial *DCU Special: Brave New World*, el Detective Marciano tendrá en verano de 2006 una nueva colección mensual escrita por A.J. Lieberman y dibujada por Al Barrionuevo.[2]

Guy Gardner, el único y verdadero Green Lantern

Al menos, eso es lo que él piensa. Tras haber sido secundario ocasional en las aventuras de Hal Jordan, Guy Gardner llegó a los ochenta convertido en uno de los personajes más carismáticos del Universo DC en el peor sentido de la palabra. Egocéntrico, machista, violento, impulsivo, rencoroso y facha, comenzó bien en manos de Steve Englehart y Joe Staton y alcanzó la cumbre en Justice League International *gracias a Keith Giffen y J.M. DeMatteis. A pesar de las buenas intenciones de Gerard Jones, los años noventa trataron al personaje muy mal y le quitaron todo el atractivo que había tenido. La renovación de la franquicia de Linterna Verde que comenzó en 2004 con* Green Lantern: Rebirth *ha devuelto al primer plano a Gardner, cuya vida repasamos a continuación.*

El sustituto apaleado

John Broome y Gil Kane, los creadores de Hal Jordan, establecieron durante el tiempo que pasaron al frente de *Green Lantern* un alto porcentaje de los secundarios y la mitología que rodean aún hoy a la franquicia. Uno de ellos fue Guy Gardner, y los autores no podrían haberse imaginado cómo crecería una creación tan circunstancial como él. En "Earth's Other Green Lantern", historia publicada en *Green Lantern* (vol. II) nº 59 (marzo de 1968), Hal Jordan descubrió que Abin Sur tenía dos candidatos para que lo sustituyeran. El anillo lo eligió a él porque estaba más cerca, pero en la misma California había un joven llamado Guy Gardner tan indómito y valiente como él. Hal lo quiso conocer, claro, y la cosa no fue más allá por el momento.

Unos años más tarde, Dennis O'Neil y Neal Adams habían tomado las riendas de la colección, cuyo nombre había cambiado a *Green Lantern / Green Arrow*. Tan celebrada y recordada etapa se caracterizó por anteponer con frecuencia las inquietudes sociales a la aventura superheroica. No debería extrañarnos que los autores quisieran mostrar un Green Lantern negro que viviera en un barrio marginal y que se convirtiese en el sustituto oficial de Hal Jordan. El problema es que ya estaba Gardner para eso... a no ser que se lo quitasen de

[2] Finalmente, y por lo que pueda pasar, DC ha lanzado *Martian Manhunter* como miniserie de ocho números con opción a seguir adelante si las ventas acompañan. El avance publicado en *DCU Special: Brave New World* es, simplemente, inenarrable.

encima. En *Green Lantern / Green Arrow* nº 87 (diciembre de 1972), O'Neil y Adams mostraron a Guy como profesor de educación física de un instituto. Durante una excursión con los alumnos, un terremoto sorprendió al autocar. Para salvar la vida de una niña, Guy se expuso a un grave peligro que le causó heridas graves en la espalda cuando el vehículo se precipitó sobre él. El resultado fue que se quedó cojo y que John Stewart se convirtió en el nuevo Green Lantern suplente del sector 2.814.

Como Stewart no estaba muy por la labor, Jordan recurrió a Gardner cuando tuvo que abandonar la Tierra. Su anillo funcionaba mal y se marchaba a Oa para repararlo. En su ausencia, Guy se convertiría en Green Lantern de la Tierra con un anillo propio. Comenzaba así una saga realizada por O'Neil y Alex Saviuk que abarcó *Green Lantern* (vol. II) nº 116 a 121 (1979). Jordan no sospechaba que lo que funcionaba no era el anillo sino la batería con que lo recargaba. Cuando Guy necesitó esa batería, que estaba en casa de Green Arrow, la utilizó y desapareció en un haz de luz verde.

Al profesor lo dieron por muerto y, rota por el dolor, su novia Kari Limbo, una vidente gitana, se echó en brazos de Hal Jordan. Guy no estaba muerto sino en una dimensión similar a la Zona Fantasma, y enloqueció al ver lo que pasaba en la Tierra. Un día antes de casarse con Hal, Kari sintió que su Guy seguía vivo y, con ayuda de Superman, lo rescataron. Los dos Green Lanterns se enfrentaron, y es que Sinestro, archienemigo de Jordan, había llevado a Gardner a Qward, donde presuntamente sufrió un daño cerebral irreparable que lo dejó en coma. Kari y Hal rompieron, porque ella no podía casarse mientras su verdadero y primer amor, esto es, Guy, siguiera vivo. En *Secret Origins* nº 7 (octubre de 1986), Steve Englehart y Ernie Colon profundizaron en cómo se enamoraron Guy y Kari.

Despertares

A finales de 1985, la colección *Green Lantern* se hallaba metida en plena *Crisis en tierras infinitas*. Con Steve Englehart y Joe Staton al frente de la serie, Hal Jordan ya no era el Linterna Verde de la Tierra y su puesto lo ocupaba finalmente John Stewart porque Guy Gardner seguía en coma. Un grupo de seis Guardianes (los hombrecillos azules que crearon los Green Lantern Corps) decidieron alejarse de sus hermanos en previsión de un ataque del Antimonitor a la Batería de Poder de Oa. Así sucedió, y esos renegados ya tenían terminada una segunda Batería que sirviera como fuente de poder alternativa en la lucha contra tan temible enemigo. Para utilizarla, crearon un nuevo grupo de Green Lanterns mucho más reducido que el oficial. Su primer miembro no fue otro que Guy Gardner, a quien despertaron del coma.

Sin embargo, no fue un regreso feliz. El tiempo que pasó en el limbo y en Qward había afectado muy gravemente a Guy. El que antes fuera un hombre cariñoso, amable y generoso era un casi un psicópata. Sentía un profundo odio por Hal Jordan y los Guardianes que habían permitido que siguiera en coma cuando habían podido despertarlo tan fácilmente en cuanto lo necesitaron. A pesar de esto, Gardner no pudo despreciar el poder que le ofrecía su nuevo anillo y aceptó la misión que le fue encomendada. Debía reunir un ejército para destruir la luna de Qward, el lugar de nacimiento del Antimonitor. A Gardner no se le ocurrió nada mejor que formar un grupo con villanos reconocidos como el Tiburón, Sonar o Hector Hammond. Muy a pesar de John Stewart, con quien intercambió más que palabras, Gardner se salió con la suya y armó el belén en Qward. Al fin y al cabo, él era el mejor y los demás, poco más que escoria. Sólo él podía ser un buen Linterna Verde, porque era su destino.

Terminada la Crisis, en *Green Lantern* nº 200 relató la partida de los Guardianes del Universo y de sus novias, las Zamarons. Antes de marcharse, consintieron que Guy conservase su anillo de poder no oficial a cambio de que se entrenase en Maltus. Appa Ali Apsa, uno de los Guardianes, se quedaría en ese planeta para reconstruirlo, y Gardner quedó bajo custodia de

su Guardia de Honor. El terrícola consideraba indignas las tareas que le encomendaban y, tras otro altercado, acabó en manos de Hal Jordan y John Stewart. Los Guardianes les habían aconsejado que formasen una célula de los Green Lantern en la Tierra porque sería el planeta fundamental del nuevo milenio. Ambos acogieron a Gardner, que apareció así en el reparto de *Green Lantern Corps*, la serie que había recogido la numeración de *Green Lantern*, aún con Englehart y Staton al frente. El tema del milenio fue tratado en *Millennium*, tercer macro evento de DC del que se hicieron cargo los mismos autores.

El momento más apoteósico de Gardner en *Green Lantern Corps* tuvo lugar entre los números 207 y 210 (diciembre de 1986 a marzo de 1987). Su compañero Kilowog se había marchado engañado a la Unión Soviética para crear los Rocket Red, el ejército metahumano de la potencia. Gardner, republicano convencido y defensor de que la Guerra Fría era muy sosa, se marchó allí ni corto ni perezoso y estuvo a punto de liar la Tercera Guerra Mundial. Guy estaba descontrolado y ni Jordan ni Stewart sabían qué hacer con él. Pero muy pronto iba a conocer a Batman…

Gardner y la Liga de la Justicia Internacional

Mientras en *Green Lantern Corps* armaba el pifostio del año, Gardner aparecía también en *Legends*, el evento de la casa que sirvió para lanzar nuevos personajes y nuevas series después de *Crisis*. El autoproclamado único y mejor Linterna Verde fue uno de los protagonistas de la serie y, a su término, ingresó en la Liga de la Justicia, después conocida como Liga de la Justicia Internacional. *Justice League* nº 1 (mayo de 1987) presentaba a un Gardner que se nombraba líder del grupo. Hubiera sido interesante verlo de no ser por la oposición frontal de todos sus compañeros. En aquel primer episodio, se manifestó lo que iba a ser una relación muy tensa con Batman y con Canario Negro. Y no es que el resto del grupo le tuviese aprecio, ni mucho menos. Los autores de la serie, Keith Giffen, J.M. De Matteis y Kevin Maguire, vieron a Gardner como la elección perfecta para el elenco de su comedia de situación superheroica. El trío recogió al héroe trastornado de Englehart y Staton, lo adaptó a su concepción de la Liga de la Justicia y, como resultado, Guy Gardner se convirtió en uno de los personajes más populares y, al mismo tiempo, más detestables de la serie.

Justice League nº 5 marcó un punto de inflexión para el carácter de Guy. Tras muchos enfrentamientos verbales, la tensión entre Batman y él creció hasta tal punto que el primero le propinó un puñetazo que lo dejó inconsciente. Cuando despertó, su personalidad se había invertido, y era el hombre más afable del mundo. Tras varios meses en los que Giffen y DeMatteis se lo pasaron pipa con esta situación, un tubo boom con el que Big Barda había transportado a Lobo en la Tierra estalló a sus espaldas. El impacto recuperó al Gardner arrogante y orgulloso de serlo. Este retorno a los orígenes no impidió que Hielo, una de sus compañeras, se mostrara interesada en él. Su relación fue bastante difícil, pero Gardner, a su estilo, estaba loco por ella.

Guy permaneció en el grupo hasta que, tras la remodelación de la saga "Rupturas", tuvo que ponerse a las órdenes de Superman y todo lo que representaba. Si a eso le sumamos que Hielo mostró cierto interés (o fascinación) por el *Hombre de Acero*, Guy abandonó el grupo en *Justice League America* nº 63 (junio de 1992, por Dan Jurgens). No obstante, el personaje no desaparecería con esta dimisión.

El anillo de Sinestro

El mismo mes, Gerard Jones y Joe Staton relataron un agrio enfrentamiento entre Guy y Hal Jordan en *Green Lantern* (v. III) nº 25. La situación entre ellos era insostenible y Jordan le destruyó el anillo de poder. Sin embargo, a Gardner aún le quedaba una oportunidad para seguir siendo un Lintena Verde o algo similar. La miniserie de tres números *Guy Gardner:*

Reborn, por los mismos Jones y Staton, mostró cómo buscaba el anillo de Sinestro que forjaron los arponeros de Qward. Lo encontró y aprendió a utilizarlo, y también supo que para recargarlo no necesitaba una batería sino atacar a auténticos Linternas Verdes. Con ese nuevo anillo, volvió a unirse a la Liga de la Justicia y, lo que era más importante, contó con su propia serie regular.

Guy Gardner comenzó en enero de 1994 con Gerard Jones y Joe Staton al frente. Chuck Dixon se convertiría en guionista regular poco después, justo para la saga más importante. "Guy Gardner: Año Uno" (números once a catorce) relató cómo los Draal's secuestraban a varios Green Lanterns y entregaban sus anillos a duplicados que ellos controlaban. Guy fue uno de los elegidos y, mientras lo clonaban, afloraron los recuerdos de un trágico pasado. Nacido en Baltimore, era hijo de Rolly y Peggy Gardner. Su padre era alcohólico y lo maltrataba con frecuencia. Lo peor para el niño era que siempre se lo dejaba en segundo plano en favor de los méritos de su hermano Mace. Su único refugio fueron los cómics del General Glory, una afición que ya mostraron Giffen y compañía en *Justice League America*. De hecho, su personal corte de pelo se inspiraba en el de Ernie, el compañero juvenil de dicho personaje. Con el tiempo, Guy se convirtió en delincuente hasta que Mace, que era policía, lo rescató de una vida que iba siempre cuesta abajo. Guy fue a la universidad (donde compartió clase con Steel, por cierto) y acabó siendo profesor.

Joseph, el clon de Guy, se fue a la Tierra y ocupó su lugar en la Liga. Se enfrentó a sus compañeros, lo cual no era moco de pavo teniendo en cuenta que andaban por allí Wonder Woman, Maxima o el Capitán Atom. Sucedió esto en la saga "The Trouble with Guys", un *cross-over* entre *Justice League America* nº 83 y *Guy Gardner* nº 15 del que, por supuesto, resultó vencedor el único y verdadero Guy Gardner. Esta historia se puede considerar el momento en que todo cambió. En plena década de los noventa, los cómics de DC entraron en una espiral de muertes y renovaciones absurdas de la que no se libraría ninguno de sus personajes más populares. Guy no sería la excepción.

El Guerrero de Vuldar

A partir del número diecisiete, *Guy Gardner* pasó a llamarse *Guy Gardner: Warrior*. Muy en la moda de los noventa, el personaje cambió radicalmente después de perder sus poderes y se convirtió en un arma humana. Durante un enfrentamiento con Milicia, que en realidad era su hermano Mace, el anillo de Guy se quedó sin poder. Ted Kord le construyó un horrendo exoesqueleto que utilizó para reclutar a un puñado de héroes y marcharse a Oa para investigar qué estaba pasando. En plena destrucción del mito de Green Lantern, Hal Jordan se había convertido en Parallax tras la destrucción de Coast City y estaba acumulando el poder de los anillos. Durante un nuevo combate entre Jordan y Gardner, el anillo de Sinestro fue destruido.

Durante los números siguientes, Gardner buscó poderes con los que seguir ejerciendo como superhéroe. Una excursión al Amazonas lo puso en contacto con un cáliz que le desveló su verdadero origen. *Guy Gardner: Warrior* nº 0 apareció en octubre de 1994 como parte del lavado de cara parcial que fue *Hora Cero*. Escrito por Beau Smith y dibujado por Mitch Byrd, uno de tantos pseudo clones de Jim Lee, el número situó a Gardner como el último descendiente de un híbrido entre humana y vuldariano. En otras palabras, era medio alienígena. Vuldar había sido un planeta de guerreros siempre vigilantes que, un buen día, se tuvieron que marchar por culpa de sus enemigos, los Tormocks. Los vuldarianos recorrieron el universo sembrando semillas varias, y Gardner era la última. Como consecuencia de su origen, era capaz de generar con su cuerpo cualquier tipo de arma. Un nuevo uniforme y un nuevo nombre de guerra, Warrior, destruyeron durante bastante tiempo al personaje. La colección aguantó un par de años más en los que Guy se enfrentó, entre otros, a su "hermano" genético Dementor. El número cuarenta y cuatro fue el último.

Con su bar, Warrior's, Guy pasó a formar parte del elenco de secundarios de *Green Lantern*, colección entonces protagonizada por Kyle Rayner. También participó en *JLA: Our Worlds at War* en 2001. Realizado por Jeph Loeb y Ron Garney, el especial parecía relatar la muerte de Guy, pero en realidad estuvo atrapado en una especie de infierno de bolsillo creado por el General Zod. Por supuesto, escapó para vivir un momento algo extraño de la su historia. Cronológicamente, su siguiente intervención en el Universo DC habría sido "Can't Believe It's not the Justice League" en *JLA: Classified* nº 4 a 9 (2005). Giffen, DeMatteis y Maguire recuperaron a los personajes de su clásica Liga de la Justicia Internacional en *Anteriormente conocidos como Liga de la Justicia*. Su secuela contó con un Guy Gardner que aún poseía el anillo amarillo y su carácter de los ochenta, algo que a todas luces se daba de narices con los acontecimientos de *Guy Gardner: Warrior* y *Green Lantern: Rebirth*.

Guy Gardner y el renacimiento de la franquicia Green Lantern

La miniserie *Green Lantern: Rebirth* no podría haber tenido un nombre más apropiado. A parte de recuperar a Hal Jordan como Linterna Verde principal de la Tierra, sirvió para relanzar una franquicia maltrecha por los desastres de los noventa y el rechazo de muchos lectores hacia Kyle Rayner. El éxito de ventas que DC previó cuando lanzó la serie funcionó y, como parte del evento, Guy regresó a su antigua posición. Debido a la influencia del ente Parallax, su ADN humano anuló al vuldariano y recibió la mitad del anillo de Hal Jordan. Convertido en Linterna Verde de nuevo, Guy ayudó al propio Jordan, a John Stewart, Kyle Rayner y Kilowog a vencer a Parallax.

Los últimos acontecimientos han demostrado que el viejo Guy ha vuelto y para quedarse. Impulsivo y arrogante, ahora ha aprendido a respetar a los Guardianes y a Hal Jordan, y también ha conseguido que lo respeten a él. En *Green Lantern Corps: Recharge* (2005-2006, por Dave Gibbons, Geoff Johns y Patrick Gleason), se convirtió en uno de los instructores de los nuevos Green Lantern Corps. Tras una accidentada misión de rescate, los Guardianes lo han distinguido como Lantern Number One, el miembro más importante de la formación intergaláctica y líder de campo. Es ostentando ese cargo que ha aparecido en *Infinite Crisis* dirigiendo sus tropas contra un enemigo más poderoso que todos ellos juntos y como aparecerá en la inminente serie regular *Green Lantern Corps*. Si a esto le sumamos que también aparece en la actual saga de *Green Lantern*, podríamos decir que tenemos a un Guy que ha conseguido su objetivo de ser el mejor y al que le queda cuerda para mucho tiempo[3].

El Capitán Atom

El Capitán Atom en Charlton Comics

A principios de los años sesenta, en plena edad de plata, DC Comics había vuelto a triunfar con los superhéroes tras varios años de incertidumbre. Charlton Comics, una editorial fundada en 1944, se subió al carro del pijama con personajes como Nightshade, Son of Vulcan, Judomaster, The Question o sus más emblemáticas creaciones, Blue Beetle y el Capitán Atom. Éste hizo su primera aparición en *Space Adventures* nº 33 (marzo de 1960), en una historia de nueve páginas titulada "Introducing Captain Atom" escrita por Joe Gill e ilustrada por Steve Ditko. Nathaniel Christopher Adam trabajaba para las fuerzas aéreas del ejército de Estados Unidos. Experto en física, química y balística, Adam trabajaba en los últimos ajustes previos al lanzamiento de un misil cuando se le cayó un destornillador dentro y, por querer recuperarlo,

[3] A sus apariciones en *Green Lantern Corps* y *Green Lantern*, hay que sumar una miniserie de dos números realizada por Howard Chaykin que se publicará a finales de 2006; el título, *Guy Gardner: Collateral Damage*.

se quedó atrapado. El cohete se lanzó y Adam pareció desintegrarse en la explosión de su cabeza nuclear. Cosas de los cómics, el soldado reapareció convertido en un ser de energía atómica a quien el presidente del país ofreció trabajar como "arma encubierta". Los científicos del ejército diseñaron un colorido traje dorado y granate con el que contener la radiación. Entre sus vistosos poderes, figuraban la superfuerza, la invulnerabilidad, el vuelo y la capacidad de lanzar descargas de energía nuclear.

Las aventuras del Capitán Atom lo enfrentaron a malvados alienígenas e irredentos comunistas hasta *Space Adventures* nº 42. Los supervillanos llegarían en su siguiente etapa, que comenzaría en *Strange Suspense Stories* nº 75 (junio de 1965). Al principio, sólo se reeditaban las historias originales, pero pronto hubo nuevas y, en el número setenta y ocho, la cabecera se cambió por *Captain Atom*. Adam se convirtió así en protagonista absoluto del título, aunque pronto compartiría aventuras con Nightshade, su aliada contra villanos como el Fantasma. El héroe cambió de aspecto tras una trama en la que contuvo una explosión nuclear y sus poderes desaparecieron temporalmente. Volvieron, claro, y más incontrolables que nunca, por lo los científicos del ejército recubrieron su piel con metal líquido. El nuevo uniforme, más presentable que el original, formó parte del personaje hasta la cancelación de la serie en 1967. Ditko había firmado un contrato exclusivo con Marvel Comics para ocuparse de su más célebre creación, Spiderman. Sus sustitutos no estuvieron a la altura y el Capitán se acabó resintiendo.

El personaje siguió saliendo de vez en cuando en los cómics de Charlton. La última ocasión fue *Charlton's Bullseye* nº 7 (mayo de 1982), en una historia de Benjamín Smith y Dan Reed en la que recuperó su uniforme rojo y amarillo. En 1983, DC compró los derechos de los superhéroes de Charlton y los metió en un cajón hasta *Crisis en tierras infinitas* nº 4 (1985, por Marv Wolfman y George Pérez). Allí supimos que el Capitán, Blue Beetle y compañía vivían en una dimensión paralela, Tierra-4, y vimos cómo se unían a la lucha contra el Antimonitor. Tras la unificación del Universo DC, estos héroes quedaron plenamente integrados en él.

Los años ochenta

DC recuperó a Adam en *Captain Atom*, una serie regular que se publicó entre marzo de 1987 y septiembre de 1991. Los primeros autores que se ocuparon de ella fueron Cary Bates y Pat Broderick, que recibieron el encargo de reescribir su origen. En 1968, Nathaniel Christopher Adam era un militar al que acusaron de traición y al que condenaron a cadena perpetua tras un consejo de guerra. Su única alternativa era ingresar en el "Proyecto Capitán Atom" del Doctor Megala y el General Eiling. Si sobrevivía, recibiría el perdón presidencial y podría seguir adelante con su vida. Aunque era una locura, Adam pensó que necesitaba tiempo y oportunidades para limpiar su nombre, y aceptó.

El proyecto consistía en introducirlo en una vaina fabricada de un material alienígena que se había descubierto en un OVNI. Presuntamente, la aleación podía salvar a un hombre de una explosión nuclear, y Adam sería el conejillo de indias. Tras colocar la vaina encima de una bomba de hidrógeno, la detonaron y, presuntamente, Adam murió. Sin embargo, lo que hizo fue viajar en el tiempo hasta 1986 convertido en un ser plateado de pura energía cuántica. Eiling lo encontró y le contó que se había casado con Angela, su mujer, que ya había muerto. Por si fuera poco, también había criado a los dos hijos de Adam, Margaret y Randall. Eiling le ofreció seguir trabajando para el gobierno como su superhéroe oficial. El Capitán Atom adoptó una nueva identidad secreta, Cameron Scott, y se convirtió así en un fenómeno de masas gracias a una hábil campaña publicitaria. No era de extrañar que ingresara en la LJI (Liga de la Justicia Internacional) por imposición de Estados Unidos.

Aunque parecía que el origen del Capitán se había alterado tras *Crisis*, realmente sus aventuras originales siguieron vigentes. En *Secret Origins* nº 34 (1988), Bates y Alan Weiss

relataron cómo el gobierno había hecho creer que Atom había estado en activo durante los sesenta y había sido un superhéroe de los grandes. Sus aventuras originales en Charlton se mantuvieron así como parte de una ficción implantada por el ejército en "los amigos del Capitán"; éstos eran los civiles salvados por Adam durante esa supuesta época.

El personaje gozó de cierta popularidad a finales de los ochenta gracias a su propia serie y a su aparición en *Justice League Internacional*. A parte de las aventuras que vivió en grupo, la serie regular se centró en su carrera en solitario y en su relación con sus hijos y con el gobierno. De este último se desvinculó en *Captain Atom* nº 27 a 29 cuando logró limpiar su nombre, pero volvió más adelante como mayor y de forma voluntaria. Fueron sus dotes como militar las que lo llevaron a liderar el ejército de superhéroes que protegió la Tierra durante la macrosaga *Invasión!* en 1989. Después de aquello, era lógico que se convirtiera en líder de la rama europea de la LJI.

Otra de las cosas buenas que le ocurrieron en la época fue encontrar a su segunda esposa, Plastique. Se trataba de una antigua enemiga de Firestorm y aliada de Killer Frost que militaba como terrorista contra los gobiernos canadiense y estadounidense. La villana se enfrentó al Capitán en *Captain Atom* nº 2, pero pronto se hicieron medio amigos y se acabaron prometiendo en *Captain Atom* nº 50. Sin embargo, la felicidad no podía durar por aquello de la necesidad de conflictos, y el Capitán pareció morir durante otra saga, *Armageddon 2001*. En realidad, lo que hizo fue trasladarse al pasado, pero durante una temporada, se pensó que había fallecido luchando contra Monarca, el corrompido Hank Hall. Curiosamente, Hall, como Halcón, también era una creación original de Steve Ditko.

Justicia Extrema y L.A.W.

El Capitán Atom volvió con sus compañeros de la Liga en *Justice League Europe* nº 65 y se quedó en el grupo durante unos tiempos. Sin embargo, sus discrepancias ideológicas con Wonder Woman lo llevaron a fundar su propio equipo. Llamado Justicia Extrema, contaba con Booster Gold, Firestorm, Blue Beetle, Maxima y otros, y su propósito era actuar antes de recibir los palos. Las aventuras de este grupo se narraron en una efímera colección titulada *Extreme Justice* que no superó las dieciocho entregas entre 1995 y 1996. No es de extrañar, porque era realmente mala y fue un ejemplo paradigmático de lo malos que fueron para DC los años noventa. Sí sirvió la serie para enredar la continuidad del personaje por razones que no alcanzo a comprender. El Capitán Atom resultó ser, como se contó en *Extreme Justice* nº 13 (febrero de 1996, por Robert L. Washington III y Tom Morgan), una copia cuántica de Nathaniel Adam creada durante el accidente de 1968. El original era un segundo Monarca que apareció por allí. Al final, el Capitán adoptó definitivamente el nombre de Cameron Scott.

Disuelta Justicia Extrema para siempre, y gracias, el Capitán pasó a la reserva de la Liga de la Justicia pero participó brevemente en un nuevo equipo llamado LAW (*Living Assault Weapons* o Armas de Asalto Vivientes). El grupo se reunió cuando el villano Avatar raptó a la Liga, y estaba formado por antiguos personajes de Charlton como Blue Beetle, Nightshade, Pacificador, Question, Judomaster o el propio Capitán Atom. Los LAW no volvieron a aparecer por el Universo DC tras la miniserie homónima de seis números que realizaron Bob Layton y Dick Giordano en 1999.

Si la energía no se destruye…

Jeph Loeb y Ed McGuinness sacrificaron heroicamente al Capitán Atom en *Superman / Batman* nº 6 (*Superman / Batman* nº 5 de Planeta, *Superman / Batman: Enemigos públicos* de Norma). Heroicamente y sin sentido. El héroe pilotó el *batsupermazinger* que destruyó el meteoro de kriptonita que avanzaba hacia la Tierra y pareció morir otra vez. Y otra vez, no murió. En el número veinte de la misma colección, ha aparecido brevemente afirmando no recordar dónde

había estado. La respuesta se encuentra en la maxiserie de nueve números *Captain Atom: Armageddon* que Will Pfeiffer y Giuseppe Camuncoli realizan actualmente en el sello Wildstorm de DC Comics. En una aventura que cruza ambos universos, el Capitán se está encontrando con Majestic o The Authority, entre otros. Cómo volverá al Universo DC, al parecer lo veremos pronto[4].

Relámpago Negro

Relámpago Negro fue concebido con el objetivo de tener un superhéroe negro protagonizando su propia serie. El invento duró poco tiempo y cayó víctima de la "implosión DC" de 1978, pero el personaje sobrevivió en diversas colecciones como miembro de un grupo de éxito, protagonista de un complemento e incluso como secundario. Hoy en día, Relámpago Negro es superhéroe a tiempo parcial y sufrido padre de Trueno de los Outsiders en uno de los muchos ejemplos de relevo generacional que existe en el Universo DC.

Black Lightning de Tony Isabella

En realidad, Relámpago Negro no fue el primer superhéroe negro de DC, porque ya se había presentado a Tyroc de la Legión de Superhéroes, a Mal Duncan de los Jóvenes Titanes y al Green Lantern John Stewart. No obstante, ninguno de éstos tenía su propia colección regular. En Marvel, por el contrario, sí había un afroamericano, *Power Man*, protagonizando un título mensual. Así pues, Paul Levitz se hizo con Tony Isabella, uno de los guionistas de las aventuras de Luke Cage, para que creara una colección con un afroamericano como estrella. Isabella estudió un proyecto previo que tenían en DC y que, al parecer, era horrible y lo desechó. En su lugar, creó a Relámpago Negro en *Black Lightning* nº1 (abril de 1977) junto con el dibujante Trevor Von Eeden. Como curiosidad, diremos este personaje no fue el primero que se llamó así; en la edad de oro, recibía ese nombre el caballo de Johnny Thunder.

Jefferson Pierce, atleta olímpico y ganador de una medalla de oro en la modalidad de decatlón, regresaba a su Metropolis natal y, más concretamente, al Barrio del Suicidio en que había crecido. Obviamente, era una zona alejada del glamour que rodeaba el centro de la ciudad, y estaba dominada por mafias. Pierce volvió como profesor del instituto del barrio y se enfrentó a los capos por el bien de la comunidad. Cuando uno de sus estudiantes fue asesinado, Jeff vio que debía asumir un papel más activo. Un amigo suyo llamado Peter Gambi que era sastre le diseñó un llamativo traje de superhéroe al que añadió un cinturón que permitía a Jeff lanzar descargas eléctricas. Fue así como nació Relámpago Negro y, aunque todo suene bastante tópico, el origen tenía su fundamento y era bastante plausible. Lo que nunca quedó claro, o al menos yo no he podido descubrirlo, es cómo y en qué momento Jeff asimiló los poderes del cinturón y los hizo suyos.

A lo largo de los once números que duró *Black Lightning*, el nuevo héroe se enfrentó a villanos como La Ballena o el Hombre Ciclotrónico. También contó con la presencia de invitados especiales inevitables viviendo en Metrópolis, como Jimmy Olsen o el propio Superman. Tras la cancelación de la serie como parte de la "implosión DC", Jeff acabó en los seriales de complemento de *World's Finest Comics* junto con personajes como Hawkman o Green Arrow. Entre los números 257 a 261, Dennis O'Neil y Romeo Thangal tomaron el testigo de Isabella y Von Eeden. Jeff también fue el invitado especial de *Justice League of America* nº173 y 174 (diciembre de 1979 y enero de 1980), donde rechazó unirse a la Liga de la Justicia.

[4] Y ya lo hemos visto, concretamente en *Crisis Aftermath: The Battle for Bludhaven* de Justin Gray, Jimmy Palmiotti y Dan Jurgens.

Relámpago Negro y los *Outsiders*

Dennis O'Neil recuperó a Relámpago Negro como invitado especial de *DC Comics Presents* nº16 (dibujado por Joe Staton en diciembre de 1979). Esta colección consistía en *team-ups* entre Superman y otros héroes, en la línea de la inminente *The Brave and the Bold* de Mark Waid y George Pérez que veremos este año. O'Neil basó la cooperación entre los dos héroes en la muerte de una joven llamada Trina Shelton durante una trifulca entre Jeff y unos delincuentes. En mayo de 1980, el héroe protagonizó un complemento de dos partes realizado por Martin Pasko y Pat Broderick en *Detective Comics* nº490 y 491. Titulada "Lightning Strikes out", la historia narraba cómo Jeff perdía sus poderes pero seguía luchando contra el crimen de todos modos. Fue así como apareció en un segundo serial que J.M. DeMatteis y Gerald Folton realizaron para la misma revista.

Y fue en esa situación con la que llegó a la nueva colección *Batman and the Outsiders* en 1983. Tras la cancelación de *The Brave and the Bold* clásica, que era como *DC Comics Presents* pero con Batman como protagonista, DC sacó esta colección para tener otra serie del Hombre Murciélago en marcha. Los responsables fueron el guionista Mike W. Barr y el dibujante Jim Aparo. La historia comenzaba cuando Lucius Fox, el hombre de confianza de Bruce Wayne, era secuestrado en la nación europea de Markovia por su dirigente, el infame Barón Bedlam. Batman pidió a sus compañeros de la Liga de la Justicia de América que lo ayudasen, pero éstos se negaron para no iniciar un conflicto internacional y él abandonó el grupo. Reunió, sin embargo, a un puñado de héroes poco conocidos para infiltrarse en el país y rescatar a Lucius. A Jeff lo eligió porque era negro y podía hacerse pasar por hermano del secuestrado. De paso, Batman lo manipuló para que se diera cuenta de que lo de perder era psicosomático y se debía al trauma de la muerte de Trina Shelton. Así, Relámpago Negro recuperó sus poderes.

Batman and the Outsiders, y *Outsiders* después, fue una serie de gran éxito a principios de los ochenta. De hecho, fue una de las elegidas para inaugurar las publicaciones de DC dirigidas a librerías especializadas. Las otras, por cierto, fueron *The Legion of Super-Heroes* y *The New Teen Titans*. Durante aquel tiempo, Jeff hizo buenos amigos y aliados como Metamorfo, Katana o Geo-Force, ganó confianza en sí mismo y encontró trabajo como profesor en Gotham City, donde el grupo tenía su base de operaciones. A pesar de su popularidad inicial, *Outsiders* se canceló en 1988 durante el evento *Millennium*. Al año siguiente, durante *Invasión!*, Jeff fue uno de los héroes más afectados por la genebomba de los dominadores. Como resultado, sus poderes aumentaron de forma extraordinaria.

De héroe urbano a ministro

Relámpago Negro regresó a Gotham City cuando los Outsiders se desmantelaron porque no se acababa de adaptar a la vida en Los Ángeles, donde el grupo se ubicó cuando se marchó Batman. Aunque continuó siendo un superhéroe, recuperó su faceta como docente y, en febrero de 1995, volvió a protagonizar una serie propia. El segundo volumen de *Black Lightning* volvió a contar con Tony Isabella al guión, si bien el dibujante esta vez fue Eddy Newell. El tono de las nuevas aventuras de Jeff iba a ser más acorde al de los justicieros urbanos de los años noventa, pero de vez en cuando se enfrentaba a algún supervillano al uso. La colección duró sólo trece números hasta febrero de 1996. Al parecer, la cancelación se debió a las desavenencias entre Isabella y la directiva de DC más que a las malas ventas.

Entre 1996 y 2001, Jeff apareció en algún que otro evento de DC con sus amigos de los Outsiders o con otros héroes, pero siempre en un papel secundario. Fue en 2001 cuando, durante la saga "President Lex" de los títulos de Superman, Lex Luthor se convirtió en presidente de Estados Unidos. La trama, que es un ejemplo más de ese tipo de cosas que sólo

pasan en el Universo DC, fue entretenida por lo imposible de su resultado, y es una lástima que siga inédita en España. Con Luthor como presidente, era de esperar que en su administración hubiera personajes también muy conocidos. Amanda Waller fue la Secretaria (ministra, vamos) de Asuntos Metahumanos. El mayor Samuel Lane fue el Secretario de Defensa. Y Jefferson Pierce se convirtió en Secretario de Educación. Como su identidad se había mantenido en secreto durante toda su carrera como Relámpago, si Jeff estuvo en el gabinete de Luthor fue debido a sus méritos como deportista y educador.

Durante su etapa como ministro, Jeff apareció como invitado en *Green Arrow* con motivo de la muerte de su sobrina Joanna, que había entablado una relación sentimental con el *Arquero Esmeralda*. También apareció brevemente en *Identity Crisis* con su amiga Katana y salió en *Superman/Batman*, en cuyos primeros números se desmanteló la administración Luthor debido a la locura del presidente. Pete Ross se convirtió en presidente en funciones pero Jeff no siguió en el gabinete. Podréis ver su salida del gobierno dentro de poco en *Outsiders* nº 10. Desde entonces, Relámpago Negro vuelve a ser superhéroe a tiempo parcial, y ha colaborado con Green Arrow en su serie antes de "Un año después" para ayudarlo contra el Doctor Luz. Además, ha formado parte de un escuadrón de héroes dirigido por Batman en *Infinite Crisis*.

Trueno

Que Relámpago Negro haya pasado por *Outsiders* se debe a que su única hija, Anissa, forma parte de este peculiar equipo con la identidad de Trueno. Hace bastante tiempo que sabemos que Jeff estuvo casado con una compañera llamada Lynn Stewart y que se divorciaron. Lo que no sabíamos, porque el padre se había ocupado de mantener el secreto, era que tenía una hija con poderes sobrehumanos. Cuando tenía quince años, Anissa Pierce descubrió que tenía la habilidad de aumentar su densidad hasta lo imposible y que, pateando el suelo a máxima potencia, creaba una onda expansiva que sonaba como un trueno. Anissa había vivido con su madre después del divorcio, pero mantenía una relación normal con Jeff, y quería convertirse en superhéroe como él. Sin embargo, a su padre no le hizo ninguna gracia que su pequeña se expusiera a combates contra supervillanos varios, y le prohibió que se convirtiese en justiciera.

Anissa siguió insistiendo hasta que su padre aceptó un trato. La joven estudiaría y se sacaría una carrera. Mientras estuviera en ello, no sería superheroína, pero después podría haver lo que le viniera en gana. Así, se graduó con veintidós años y aquel mismo día se puso un llamativo traje, una peluca rubia y, con el nombre de Trueno, salió a luchar contra el crimen. Fue de ese modo como contactó con ella Arsenal para ofrecerle un puesto en los nuevos Outsiders. Junto con otros héroes, como Nightwing o Jade, aparece regularmente en la serie muy a pesar de su padre. En *Outsiders* nº9, Relámpago Negro aparecerá por allí para decirle a la niña que se vuelva para casa.

Blue Devil (y Kid Devil)

Blue Devil fue originalmente concebido para una historia corta de la revista *Tales of the Unexpected*. Sus creadores, los escritores Gary Cohn y Dan Mishkin, mostraRon al editor Dave Manak el concepto que estaba buscando, que era una historia de tipo sobrenatural con mucha acción marca de la casa. Manak pasó a encargarse de otros proyectos, como los especiales *New Teen Titans Drug Awareness*, y Len Wein lo sustituyó como editor de *Tales of the Unexpected*. Al nuevo responsable le gustó mucho la idea de Blue Devil y de su origen, y pensó que el tratamiento que le daba el dibujante Paris Cullins podía utilizarse para añadir un toque humorístico al cóctel. Así pues, propuso a Cohn y Mishkin crear no sólo una historia completa con Blue Devil, sino una serie regular.

Cohn, Mishkin y Cullins presentaron al nuevo héroe en el complemento de *Fury of the Firestorm* nº 24 (junio de 1984). Por aquella época, DC tenía la sana costumbre de publicar avances de las nuevas colecciones en otros títulos. En su primera aparición, Blue Devil tenía que enfrentarse a Trickster, villano habitual de *The Flash*. La historia de dieciséis páginas dejaba entrever algunos elementos habituales de la serie, como que el protagonista se moviera en círculos cinematográficos; también presentaba a buena parte de los secundarios.

Sin embargo, habría que esperar a que, el mismo mes, apareciera *Blue Devil* nº 1 para conocer el origen del personaje. Dan Cassidy era uno de los mejores especialistas de cine en Hollywood, y su último trabajo era la película *Blue Devil*. Para ella, confeccionó un traje que emulaba superpoderes y ahorraba trabajo al equipo de efectos especiales. El rodaje, que tenía lugar en una isla del Caribe, acabó de forma algo accidentada. Mientras Cassidy rodaba algunas escenas de peligro, los protagonistas. Wayne Tarant y Sharon Scott, exploraban unas ruinas y despertaron al demonio Nebiros. Como toda criatura del averno que se precie, no tenía buenas intenciones y la directora de la película, Marla Bloom, ordenó a Cassidy que usara los poderes del traje para detenelo. No le hizo ninguna gracia pero no tuvo más remedio, y Nebiros, que un lumbrera no era precisamente, lo confundió con un demonio de verdad y le lanzó una descarga mística. Ésta no pareció tener mayores consecuencias al principio y Cassidy consiguió encerrar a Nebiros. Sin embargo, en cuanto intentó quitarse el traje descubrió que no podía. Se había convertido él mismo en Blue Devil.

Obviamente, un tipo que tenía superfuerza, agilidad sobrehumana y un tridente que le permitía propulsarse por el aire, no tenía otra salida que hacerse superhéroe. En los números siguientes, que estaban cargados de aventura y buen humor, hizo frente a Shockwave y a villanos tan ilustres como Metallo, en un número que contaba con el mismísimo Superman como invitado especial. Cohn y Mishkin realizaron un gran trabajo convirtiendo a Blue Devil en "héroe a su pesar" y, poco a poco, fueron añadiendo elementos como el interés romántico del personaje (Sharon Scott) y otros que veremos en breve.

Teniendo en cuenta la fecha de creación del personaje, no era de extrañar que estuviese implicado en *Crisis en tierras infinitas*. Concretamente, tuvo dos números que fueron *cross-over* con la saga. El primero, el número diecisiete, sólo se relacionaba con *Crisis* al final. Blue Devil estaba tan a gusto tomando el Sol cuando aparecía John Stewart para reclutarlo. La historia continuaba en *Crisis* nº 8, y Blue Devil acababa perdido en el espacio tras la explosión de Tornado Rojo y el Satélite de la Liga de la Justicia de América. *Blue Devil* nº 18 contaba cómo Cassidy se encontraba con su versión (y las de sus amigos) de una tierra alternativa que había sido destruida por el Antimonitor. En su mundo, la Primera Guerra Mundial había durado trece años y había propiciado un desarrollo tecnológico inconcebible en Tierra-1. Cassidy acabó volviendo a casa, claro.

Un *sidekick* y una casita bien situada

Antes de cruzarse con *Crisis en tierras infinitas*, la serie había visto nacer al ayudante juvenil de Blue Devil. Su nombre era Kid Devil y debutó en el número catorce de julio de 1985, que contó con una portada que emulaba la del mítico *Detective Comics* nº 38. Lo cierto es que el jovenzuelo debutó como superhéroe en aquel número, pero llevaba en la serie desde el principio como Edward *Gopher* Bloomberg, el sobrino de Marla Bloom. El joven Eddie admiraba tanto a Blue Devil que se metió en su taller y, utilizando sus amplios conocimientos técnicos, se confeccionó su propio traje. El diseño era ciertamente inenarrable, pero funcionaba muy bien con el tono de la serie y sus protagonistas. Al contrario que otros héroes, Blue Devil no sintió ninguna emoción al tener un niño pegado a los talones todo el día, y lo rechazó como compañero. No obstante, Kid Devil le ayudó a detener un secuestro aéreo y a un supervillano de poca monta llamado Vanquisher. A pesar del rechazo, aquélla no fue la última peripecia de

Kid Devil. En *Blue Devil* nº 19, supimos que mantenía correspondencia con Jason Todd (el Robin de la época) y que juntos atraparon a un criminal llamado Ojo Rojo.

Si el *sidekick* de Blue Devil era poco usual, menos lo era su cuartel general. Cuando Sharon le consiguió una casita en Malibú, Cassidy descubrió que una de sus puertas estaba conectada con la Casa de las Rarezas, una especie de enclave místico que servía como puente a distintas realidades. El héroe supo de su existencia en *Blue Devil* nº 20, y la comenzó a utilizar para viajar en el número siguiente. La casa generó muchos problemas y dio pie a situaciones de lo más variopintas, como el episodio en que cogía alergia a Cassidy y empezaba a crear bichos para que lo matasen. Fue una pena que no se profundizase mucho en las posibilidades del edificio, porque la colección se canceló a finales de 1986 con el número treinta y uno.

Un verdadero demonio

Los años siguientes a la cancelación de su colección dejaron a Blue Devil en un olvido del que resurgía para actuar como invitado especial en alguna ocasión aislada. Apareció en *Booster Gold*, en *Invasion!* e incluso tuvo un serial en *Showcase'93*. A pesar de todo, el tono jocoso pero equilibrado de la serie de los ochenta se había perdido y el personaje se fue oscureciendo hasta que, en *Underworld Unleashed* nº 3 (diciembre de 1995), se convirtió en un demonio de verdad gracias a Mark Waid y Howard Porter. Nerón, villano absoluto del evento, se apoderó del Infierno y empezó a reclutar almas que conseguía a cambio de algo. A Blue Devil lo engañó diciéndole que lo convertiría en una estrella del cine de verdad, pero "olvidó" mencionar que, a cambio, uno de sus amigos moriría. La elegida fue Marla Bloom y, al descubrir lo que había ocurrido, Blue Devil se las arregló para romper el pacto y vengarse. Esta trama se relató en parte en *Justice League America*, grupo al que se unió a pesar del rechazo inicial de Artemis, que había tomado el mando tras sustituir a la princesa Diana como Wonder Woman.

Cassidy no estuvo mucho tiempo en el grupo, pero en 1998 lo volvimos a ver en *Starman* nº 38. Se había unido a la Fraternité de Justice et Liberté, una versión no oficial de la Liga de la Justicia Europa financiada por el gobierno galo. Formado por Ice Maiden, Firestorm, Crimson Fox, Amazing Man y él mismo, el equipo sólo llevó a cabo una misión. Y es que Mist se cepilló a casi todos en una misión en que pretendían proteger una exposición de diamantes de Markovia. Dado que Cassidy era un demonio de verdad por aquel entonces, Mist derritió su carne con agua bendita, pero para su suerte sus huesos fueron recogidos por Sebastian Faust..

El año siguiente, en *Day of Judgment* nº 4, Geoff Johns recuperó a Blue Devil. Un grupo de héroes formado por, entre otros, Superman, Faust, Firestorm y Zatanna, viajó al infierno a luchar contra Nebiros para quitarle su tridente. Faust esperó a aquel momento para echarle encima los huesos de Blue Devil, que resucitó de este modo con más fuerza que nunca y venció a su viejo enemigo. Tras la miniserie, Cassidy se unió durante un tiempo a los Centinelas de la Magia, un grupo de héroes sobrenaturales sin mayor trascendencia futura.

El Pacto de las Sombras y los Jóvenes Titanes

Blue Devil ha sido uno de los elegidos por Bill Willingham para formar el grupo conocido como Pacto de las Sombras, protagonistas de *Day of Vengeance* y, actualmente, de su propia serie, *Shadowpact*.

Para detener la furia implacable del Espectro manipulado por Eclipso, el Pacto se reunió como reacción a la derrota de hechiceros más poderosos que ellos. Tras un triunfo agridulce, el grupo participó de en los eventos de *Crisis infinita* e, inmediatamente después, se quedó atrapado en una cúpula sangrienta que un grupo llamado El Pentáculo ha erigido alrededor de un pueblecito de Wyoming. Allí, Blue Devil ha conocido a Jack de Fuego, un demonio

piroquinético que afirma ser su hermano y que lo acusa de ser el responsable de una maldición que ha caído sobre su familia.

Y ¿qué hay de Kid Devil? Pues Eddie apareció en *Young Justice* un par de números y volvió a caer en el olvido hasta que Geoff Johns lo rescató para las aventuras en "Un Año Después" de *Jóvenes Titanes*. Así como Blue Devil posee poderes propios hoy en día, Eddie también es capaz de proyectar fuego sin necesidad de su uniforme. Kid Devil parece encontrarse a gusto con su nuevo grupo, pero al parecer les ha estado mintiendo con respecto a su relación con Blue Devil. Tras un percance con Plasmus, se encuentra retenido por la (nueva, otra vez) Patrulla Condenada.

Ragman

El Ragman de Robert Kanigher y Joe Kubert

Ragman nació en 1976 como un personaje muy alejado de los superhéroes habituales y perfectos de DC Comics. Sin poderes y criado en un ambiente de pobreza en el que aún permanecía y que se ubicaba en el barrio bajo de Gotham City, era la antítesis perfecta del glamour de Batman. Sin coche ni cinturón de accesorios, Ragman sólo contaba con un traje hecho de retales (Ragman significa "Trapero") y la firme voluntad de hacer el Bien. Su primera aparición tuvo lugar en su propio título, *Ragman* nº 1 (agosto de 1976), y fue creado por Robert Kanigher y el gran Joe Kubert. Los enemigos de Ragman eran tradicionalmente mafiosos y bandidos de diversa índole que no eran en absoluto originales, pero el personaje en sí era *a priori* de lo más innovador. No obstante, la colección sólo aguantó cinco entregas, tras las cuales cayó en el más absoluto de los olvidos.

Rory era el hijo del chatarrero Gerry Regan, que compraba todo tipo de objetos usados; tras la muerte de su esposa, juró que el niño y él saldrían de la pobreza algún día. No fue así ni mucho menos, y Rory acabó alistándose en el ejército y pasando una temporada difícil que lo dejó traumatizado a la vuelta. Para entonces, Gerry había abierto una tienda llamada Rags & Tatters ("Harapos y Andrajos") en la que compraba y vendía un poco de todo; eso sí, de segunda mano. Gerry tenía la costumbre de reunirse allí con tres amigos (un boxeador, un acróbata y un forzudo de circo) hasta que una noche los atracaron. Los maleantes les tiraron encima cables eléctricos que acabaron con su vida justo cuando llegaba Rory y, por uno de esos azarosos misterios que se dan en los cómics, absorbió las habilidades de los amigos de su padre al recibir la descarga. Animado por su novia Betty, Rory se calzó un traje hecho de retales que le había regalado su padre y se dedicó a combatir el crimen. Al contrario que la actual encarnación del personaje, Ragman no tenía superpoderes ni un trasfondo religioso tan acuciado. Era un justiciero de los pobres que, como decía antes, no contó con el favor del público. De hecho, su existencia fue incluso borrada con *Crisis en tierras infinitas*.

Ragman, el héroe judío

En 1991, Keith Giffen y Pat Broderick recuperaron el concepto de Ragman con cambios sustanciales. La miniserie de ocho números *Ragman* (vol. II) nos mostraba a Gerry y Rory Regan, un padre y su hijo que regentaban un negocio de empeños llamado Rags & Tatters en pleno barrio pobre de Gotham City. En la nueva versión, los Regan no eran pobres, y ayudaban a los más necesitados comprándoles objetos que sabían que no volverían a vender. Su vida se vino abajo cuando unos traficantes de droga les coaccionaron para cerrar la tienda y utilizarla como base para sus actividades. Cuando se negaron, hirieron gravemente a Rory, al que un amigo indigente llevó al hospital, y mataron a Gerry. Ya recuperado, el joven volvió a la

tienda en busca de pruebas que incriminaran a sus agresores y encontró un extraño traje de retales que lo convirtió en Ragman.

Hasta aquí, la nueva historia de Ragman era similar a la original en muchos puntos, pero hubo dos discrepancias fundamentales. La primera era que Ragman tenía superpoderes. Tenía fuerza, agilidad y velocidad sobrehumanas, y también podía deslizarse por las corrientes de aire. A estos poderes tan habituales, Giffen le sumó el que su capa estuviera hecha de retales que contenían las almas de los malvados a los que había detenido. De una forma muy vistosa, la prenda envolvía a sus víctimas y sacaba de ellas un harapo que se adhería al conjunto. El tema de las almas sugería un fondo religioso que se acentuó en *Ragman* nº 3, en que Giffen explicó que Rory Regan no era el primer Ragman que había existido.

En el siglo XVI, los judíos de Praga sufrieron una implacable persecución. El rabino Loew utilizó un verso de la *Cábala* para crear un defensor de su pueblo, el Golem, el guerrero de arcilla que no tenía cerebro propio. Aunque resultó ser eficaz, esta criatura no estaba bien vista entre los judíos, así que volvieron a usar la *Cábala* para crear un campeón humano. Concretamente, se las ingeniaron para dar poderes a un traje de retales que sólo tendría poderes si lo vestía un humano. Fue así como nació el primer Ragman, el superhéroe que aparecería siempre que los judíos estuvieran en peligro. A principios de los años cuarenta, un nuevo Ragman llamado Jerzy Reganiewicz surgió en Varsovia para proteger a los judíos polacos de los nazis. A pesar de sus esfuerzos, Jerzy no pudo completar su aprendizaje como superhéroe antes de la invasión de Polonia y fracasó en su misión. Más tarde, emigró a Estados Unidos y se cambió el nombre por Gerry Regan.

Las aventuras de Ragman, seguramente avaladas por la popularidad de Keith Giffen tras su paso por *Justice League International* continuaron en una nueva miniserie titulada *Ragman: Cry of the Dead* y realizada por Elaine Lee y Gabriel Morissette en 1993. Debido a su proximidad geográfica, Ragman también ha colaborado con Batman en alguna ocasión como *Legends of the Dark Knight* nº 51.

Ragman en grupo

En *Day of Judgment*, la miniserie escrita por Geoff Johns que sirvió para presentar a Hal Jordan como el segundo Espectro, se formó un grupo de magos llamado Los Centinelas de la Magia. Ragman formó parte de él junto a otros héroes de mayor solera como Zatanna o el Doctor Fate, y juntos aparecieron de vez en cuando por el Universo DC, como en la serie regular *Martian Manhunter* o la miniserie *JLA: Black Baptism*. El grupo no tuvo mucha aceptación y desapareció al cabo de poco tiempo.

El segundo grupo al que se ha unido Ragman se llama Pacto de las Sombras y sí ha tenido más acogida entre los lectores. Surgido de las páginas de *Day of Vengeance*, a su vez uno de los prólogos de *Infinite Crisis*, este peculiar grupo formado por Ragman, la Encantadora, Demonio Azul, Detective Chimp, Nightshade y Nightmaster nació con el objetivo de hacer frente al Espectro. Aunque no consiguieron que destruyera la magia, contribuyeron a la derrota de la nueva Eclipso y han tenido una presencia coral en *Infinite Crisis* y mayor protagonismo en el especial *Day of Vengeance Infinite Crisis Special*. Ragman ha mantenido en *Infinite Crisis* nº 5 una interesante conversación con Míster Terrific sobre el ateísmo y la religión, por cierto. Aunque buena parte del éxito del Pacto de las Sombras se debe a su relación con la macrosaga, DC ha anunciado una serie regular de inminente publicación, *Shadowpact*, escrita y dibujada por su creador, Bill Willingham. Así pues, la presencia de Ragman en el Universo DC está garantizada a corto plazo.

Los Air Waves

Air Wave es un personaje poco conocido del Universo DC que ha vuelto hace poco para formar parte del ejército de Donna Troy en Crisis infinitas*; también apareció no hace mucho en España en el tomo de Norma* JSA: La caza de Extant*, y pronto volveremos a verlo en la serie* JSA *de Planeta. Vamos a explicar un poco quién es y también quién fue su padre, un justiciero poco conocido que estuvo en activo durante la Segunda Guerra Mundial.*

Larry Jordan, el Air Wave original

Air Wave fue un personaje creado por Murray Boltinoff y Harris Levy en una historia de complemento de *Detective Comics* nº 60 (febrero de 1942) titulada "The Case of the Missing Evidence" ("El caso de la prueba perdida"). Larry Jordan, un ayudante del fiscal del distrito de Nueva York, quería luchar contra el crimen a su modo y se construyó un casco que le permitía escuchar lo que pasaba en las ondas de radio y teléfono. Se convirtió en Air Wave y, poco a poco, fue ampliando sus poderes. Tras añadir un micrófono que le permitía comunicarse por dichas ondas, se diseñó unos guantes magnéticos, entre otros artefactos. Aunque no gozó de excesiva popularidad, Air Wave aguantó en *Detective Comics* hasta el nº 137 (julio de 1948). Después de la cancelación del serial, no apareció más que en reediciones y se perdió en el olvido de los años cincuenta.

Probablemente por se un personaje tan poco popular, Air Wave no contó con una renovación en la edad de plata. Habría que esperar hasta 1978 para que apareciese el segundo Air Wave en la serie *Green Lantern*. Se trataba del hijo del original y, con ese apellido, se pensó que bien podía formar parte de los Jordan de toda la vida. Vamos, que se lo emparentó con Green Lantern, de forma que el Air Wave original era el tío del conocido superhéroe.

Con la aparición de su hijo, Larry se convirtió en un problema de continuidad, demostrando que en el Universo DC hasta el personaje más secundario es capaz de enredarse. Se suponía que en Tierra-1 no había habido superhéroes durante la Segunda Guerra Mundial pero, al ser tan poco conocido, se aceptó que un personaje de la edad de oro no estuviera en Tierra-2. El responsable de haber mareado la perdiz fue Roy Thomas, y no fue el único caso. Cuando colocó a Air Wave en el All-Star Squadron, se produjo una clara incoherencia que se explicó en *Who's Who in the DC Universe* nº 1 (1984) con un simple «En algún momento después de la Segunda Guerra Mundial, Larry se trasladó a Tierra-1 en circunstancias que, por el momento, no se han explicado.»

Larry falleció en *DC Comics Presents* nº 40 (diciembre de 1981). En una historia titulada "Whatever Happened to the Original Air Wave?" (¿Qué pasó con el Air Wave original?"), se contó como Larry, ya convertido en fiscal, sufría el ataque de unos criminales. El traje le falló y recibió un balazo en el pecho que acabó con su vida. Su esposa Helen asumió el manto de Air Wave durante un día para solucionar el caso. En el Universo DC post *Crisis*, la historia de Air Wave es igual que la original, pero por suerte no existe ese pequeño patinazo de tierras. Simplemente, fue un héroe poco conocido de la Segunda Guerra Mundial que fue miembro del All-Star Squadron y tío de Hal Jordan, el futuro Green Lantern.

Hal Jordan, el actual Air Wave

Cuando el hijo de Larry Jordan debutó en *Green Lantern* (vol. II) nº 100 (enero de 1978), Dennis O'Neil y Alex Saviuk lo presentaron como el primo de Green Lantern. Y claro, no había otro nombre que ponerle a parte de Hal. En aquella primera aparición, acababa de perder a su madre y se mudaba con los hermanos de Green Lantern y primos de su padre. El joven modificó el casco original de Larry Jordan y se convirtió en un Air Wave más poderoso. Era capaz de transformarse en energía y viajar a través de ondas de radio, y también podía volar a supervelocidad. Green Lantern, Green Arrow y Canario Negro lo entrenaron, aunque en la continuidad post *Crisis* no parece que haya habido demasiado contacto familiar entre los dos

Hal Jordan.

El nuevo Air Wave fue haciendo apariciones especiales aquí y allá en *Action Comics* y *Crisis en tierras infinitas*, por ejemplo, pero era tan poco popular como su padre. En *Firestorm* nº 61 (julio de 1987, por John Ostrander y Joe Brozowski), se cambió el nombre por el de Maser y se unió a algo llamado los Capitanes de la Industria. Eran más o menos los héroes protectores del Instituto de Estudios Metahumanos, y Hal compartió aventuras con Firehawk, Silver Swan, el Mayor Force y Catalizador. Era este último un antiguo enemigo de Blue Beetle que, tras la disolución del grupo, raptó a Hal y lo entregó al villano Kobra. En *JSA: La caza de Extant*, la nueva Sociedad de la Justicia lo rescató del periodista y Hal se convirtió en miembro en reserva del grupo.

Tras otras esporádicas apariciones, Air Wave ha vuelto en *JSA* nº 77 (septiembre de 2005, por Geoff Johns y Don Kramer). Desde Rann están llegando a la Tierra mensajes de socorro que, por su intensidad, están volviendo loco a Hal. La SJA recurre a su primo Green Lantern para que lo ayude. Sentinel y él lo siguen hasta Nuevo Cronos. Allí, Donna Troy recluta a Air Wave y a Sentinel para un viaje hasta el centro del universo del que, no hay que engañarse, tiene muy pocos números para volver[5].

Bulletman

Seven Soldiers: Bulleteer *es una de las mejores miniseries del evento que Grant Morrison lleva narrando desde hace un año en DC Comics. Este personaje está inspirado en Bulletman y su novia Bulletgirl, dos héroes creados en los años cuarenta por Fawcett Comics, la editorial responsable del Capitán Marvel y familia. En este artículo, hablamos de la trayectoria de este personaje tan secundario que ha desaparecido y ha vuelto al Universo DC con cierta frecuencia gracias a múltiples revisiones.*

La edad de oro y Tierra-S

Apenas dos años después de la llegada del Capitán Marvel, Bulletman debutó en *Nickel Comics* nº 1 (mayo de 1940, por Bill Parker y John Smalle). Esta publicación de Fawcett Comics pretendía innovar por su precio (cinco centavos, es decir, un *nickel*), su extensión y su periodicidad, pero fracasó estrepitosamente tras siete entregas. No ocurrió lo mismo con su principal reclamo, Bulletman, que se convirtió en el héroe más popular de la casa por detrás de los Marvel y que tuvo a su vez una familia propia.

Jim Barr era hijo del sargento Pat Barr, que fue asesinado cuando él era pequeño. Al contrario que un héroe de origen similar como puede ser Batman, Jim no era rico ni se dedicó a entrenar su cuerpo para luchar contra el crimen, pero su obsesión por esto último lo condujo a hacerse policía forense. Estaba especializado en balística, de ahí que sus compañeros lo apodaran Bulletman (Hombre Bala). Jim era un gran experto en química e inventó una fórmula que eliminaría, al loro con esto, las toxinas que hacían que la gente delinquiera. Fue él mismo quien probó el brebaje y, como resultado, obtuvo fuerza sobrehumana, creció y se hizo aún más listo. Por supuesto, se hizo un traje bonito, se hizo llamar Bulletman y se lanzó a combatir el crimen. Además de sus poderes propios, Jim ideó un casco antigravedad con forma de bala que le permitía volar lanzarse contra sus enemigos con un auténtico proyectil humano.

Tras la cancelación de *Nickel Comics*, las aventuras de Bulletman pasaron a *Master Comics*. En el número trece (abril de 1941, por Al Carreno), la novia de Jim, Susan, se convirtió en Bulletgirl tras averiguar a qué se dedicaba su prometido. La chica no tenía la fuerza de su

[5] En efecto, Air Wave no ha vuelto del espacio pero tampoco se sabe exactamente por dónde anda.

novio, pero sí un casco igual al suyo. No fue el único miembro de la familia Bullet, porque en *Master Comics* nº 48 (marzo de 1944, por Jack Binder), debutó un Bulletboy poco después de que naciera un Bulletdog (*Master Comics* nº 39). Los Bullet también formaron parte del Club de Luchadores contra el Crimen, la réplica de la Fawcett a la Sociedad de la Justicia encabezada por el Capitán Marvel Junior. Este grupo sólo tuvo una aparición en *Master Comics* nº 41.

La popularidad de Bulletman y familia propició una serie propia de periodicidad extraña que duró dieciséis números entre 1941 y 1946. También salían regularmente en *America's Greatest Comics*. La última aparición de Bulletman durante la edad de oro fue en *Master Comics* nº 106 (agosto de 1949).

Bulletman, como los demás héroes de Fawcett Comics, permanecieron en el olvido hasta que, en octubre de 1976, DC Comics los recuperó en *Justice League of America* nº 135. Tras adquirir sus derechos, la editorial los ubicó en Tierra-S, escenario principal de la enésima "Crisis Múltiple" que reunía a la Liga y la Sociedad de la Justicia. En los números 135 a 137 de la colección, el dios Mercurio reunió al Escuadrón de la Justicia de Tierra-S. Este nombre no oficial aglutinaba a Bulletman, Bulletgirl, Spy Smasher, Mister Scarlet, Pinky the Whiz Kid e Ibis el Invencible. El Rey Kull y sus Hombres Bestias habían puesto fuera de combate a los dioses del Olimpo de Tierra-S y a Shazam, porque así los Marvel no podrían hacerles frente. Mercurio, sin embargo, reunió a su Escuadrón con la Liga y la Sociedad, y el resultado os lo podéis imaginar. Tras aquel encuentro, nada se supo de Bulletman hasta dos décadas más tarde.

Los héroes de Fawcett City

Después de *Crisis en tierras infinitas*, DC no tuvo en cuenta a ninguno de los personajes de la Fawcett con la excepción del Capitán Marvel; simplemente, ninguno de ellos había existido. Esta situación cambió en 1995 con la serie *The Power of Shazam!* escrita por Jerry Ordway y dibujada por Peter Krause. La colección fue la continuación lógica de la excelente novela gráfica del mismo nombre que había escrito y dibujado el propio Ordway dos años antes.

The Power of Shazam! rebobinó la continuidad del Capitán Marvel y la aproximó a lo que había sido la era Fawcett. Tras recuperar a Mary Marvel y al Capitán Marvel Junior, Ordway reinsertó en la continuidad a héroes ya olvidados, entre los cuales estaba Bulletman. En *The Power of Shazam!* nº 8 (octubre de 1995), se explicó que, en 1945, Bulletman y Minute-Man habían rescatado a Spy Smasher de las garras del Capitán Nazi. La historia era un *flash-back* que los propios protagonistas, ya ancianos, contaban en Whiz Radio. Billy Batson pedía un autógrado a Jim Barr, y se estableció que los tres eran famosos en la ciudad por sus logros durante la Segunda Guerra Mundial. Los llamados "héroes de la Fawcett" volvieron poco después, en los números once y doce, para ayudar a los Marvel a atrapar los siete pecados capitales.

De nuevo, Bulletman desapareció hasta 1998, año en que se publicó un *cross-over* entre *Starman* y *The Power of Shazam!* que amplió la presencia de Bulletman en los años cuarenta y lo estableció como miembro del All-Star Squadron. El nazi conocido como Eduard Laslo o Poser se hizo pasar por él para hundir el acorazado *Normandía* en 1942. Nada se supo de aquello hasta que, en los noventa, se hicieron públicas las imágenes de los hechos. Jim Barr fue acusado de traición, y sólo el Starman original tenía la clave para salvarlo de la cárcel. El mismo día en que se hundió el *Normandía*, Bulletman y él estaban en Alaska luchando contra unos nazis voladores. Sí, voladores.

Bulletman se convirtió así en un héroe muy secundario pero bien establecido en la continuidad oficial del Universo DC. Se ha modificado incluso levemente su origen, y ahora se supone que el caso estaba compuesto por una variación del metal nth y que la fórmula que le dio la fuerza estaba inspirada en la píldora Miraclo de Hourman. Su última aparición se produjo en el

número 43 de la colección de los Marvel. Tras la muerte de Bullergirl en circunstancias no explicadas, su hija Deanna adoptaba su casco y sus poderes para combatir a Chain Lightning. Con los Marvel en el hospital, Fawcett City estaba indefensa ante el ataque de la villana, y Deanna, con el nombre de Windshearer, luchaba con su padre para detenerla.

Con *The Power of Shazam!* cancelada, Bulletman volvió a caer en el olvido. Actualmente, Grant Morrison y Yanick Paquette han creado un personaje inspirado en él para el evento *Seven Soldiers*. Se trata de Bulleteer que, aunque no tiene nada que ver con los Barr, sí tiene un uniforme similar al suyo. En el primer número de la miniserie *Bulleteer*, se hacía referencia a los personajes originales y, en el tercero, ha hecho un cameo... Susan Barr. Morrison no ha tenido en cuenta que estaba muerta, y la ha presentado como viuda doliente en una convención de ciencia-ficción que está indignada con Bulleteer por utilizar la imagen de su marido. Que está muerto. Esta reciente circunstancia hace muy difícil que podamos ver a Bulletman próximamente, pero ya sabéis que en DC nunca se sabe lo que puede ocurrir.

Chicas muy guerreras

Power Girl, la prima de Superman… a veces

¿Cuántos personajes se vieron metidos en follones de continuidad con las dichosas Crisis en tierras infinitas*? Hawkman, Supergirl y Donna Troy son los casos más paradigmáticos, pero no debemos olvidar a Power Girl, la heroína que lleva más de veinte años sin saber quién es ni de dónde viene. ¿Es la prima de Superman? ¿Es la nieta de Arión? ¿Ninguna de estas opciones? ¿Alguna de ellas pero con matices? Concluido la saga "Power Trip" en* JSA: Classified*, podemos hablar de ella y sacar una conclusión que es a su vez un mensaje para los señores de DC: ¡¡Lo podríais haber pensado antes!!*

Power Girl en el multiverso pre *Crisis*

Power Girl apareció por primera vez en *All Star Comics* nº 58 (enero de 1976) y fue creada por Gerry Conway y Ric Strada. En aquel cómic, la vimos formar el All Star Super Squad, grupo formado por ella misma, Star-Spangled Kid y el Robin de Tierra-2. Y es que Power Girl era un personaje de esta tierra paralela, y en ella era la prima del mismísimo Superman. Se convirtió así en la "versión Tierra-2" de la famosa Supergirl, si bien nunca tuvo el protagonismo de ésta. Como su nombre y procedencia indican, fue creada como una heroína poderosa, segura de sí misma y de sus cualidades… físicas. Wally Wood, entintador de su primera aparición, pasó a dibujar la serie en números posteriores y, en cada aparición, le añadía más pecho. Cuando los tres miembros de este Super Squad se unieron a la SJA (Sociedad de la Justicia de América) en *All Star Comics* nº 66 (mayo de 1977), el dibujo pasó a Joe Staton, que recortó ostensiblemente los atributos de la muchacha.



Hablemos un poco de su origen. Power Girl se llamaba Kara y era la hija de Allura y Zor-L, el hermano de Jor-L, a su vez padre de Superman. Cuando Krypton estaba a punto de explotar, Zor-L y Jor-L colocaron a sus hijos Kara y Kal-L, que tenían más o menos la misma edad, en sendas cápsulas que los transportarían a la Tierra. Dichas cápsulas no eran del todo iguales, pues la de Kara era un versión que Zor-L hizo de los planos originales de su hermano. La Simbionave, que así se llamaba, hizo que Kara se desarrollase físicamente mientras viajaba por el espacio, pero tuvo un pequeño fallo: retrasarse casi sesenta años. Así, cuando Kara llegó a la Tierra, Superman ya tenía sus buenos años y ella se conservaba joven gracias a la nave; de hecho, no aparentaba más de veinte años. Power Girl demostró su valía como miembro del Super Squad y, cuando quiso retirarse de la SJA, Superman la propuso como sustituta. Kara fue también miembro de Infinity Inc. durante el primer año de la serie de este grupo creado por Roy Thomas y Jerry Ordway, y se enfrentó a su primo en pleno Metrópolis. Fue en el séptimo número (durante la saga "Generaciones"), y era de aquellos cómics que se te quedan en la retina.

Power Girl tuvo su propio serial en *Showcase* durante los números 97 a 99, realizados por Paul Levitz y Joe Staton. En aquellos episodios, se profundizó en la vida privada de Kara, que adoptaba el nombre civil de Karen Starr y se convertía en experta en ordenadores. También

descubría cosas desagradables sobre la Simbionave, y la acabó destruyendo. Mientras, conoció a Andrew Vinson, su primer novio. Power Girl siguió apareciendo en diversas series de DC donde intervenían los héroes de Tierra-2, incluyendo los cruces anuales en *Justice League of America*. Se hizo muy amiga de la Cazadora, en un claro reflejo de la amistad entre Supergirl y Batgirl de Tierra-1. Pero llegó *Crisis* y Tierra-2 fue destruida.

De dónde vengo y adónde voy. Veinte años de historia.

El relanzamiento post *Crisis* de Superman establecía que sólo él había sobrevivido a la explosión de Krypton. Entre esto y que, por supuesto, nunca había existido un Superman de Tierra-2, la existencia de Power Girl era un problema para una continuidad que comenzaba desde cero. Se podrían haber tomado varias soluciones. Una hubiera sido enviarla al Limbo con el resto de la SJA hasta que el nuevo universo se hubiera asentado un poco. Otra, la menos factible, hubiera sido quitársela directamente de encima, pero habría sido una pena porque el personaje tenía posibilidades. También podrían haberla hecho prima de Superman y punto, pero John Byrne no quería. La otra opción era darle un nuevo origen totalmente desvinculado de Krypton y seguir adelante con el personaje (hacerla daxamita como Mon-El, por ejemplo). Al final, se hizo un popurrí de todo.

En *Secret Origins* nº 11 (febrero de 1987, o sea muy pronto), Paul Kupperberg y Mary Wilshire contaron el origen de Power Girl en una historia cuyas primeras páginas ya empezaban mal. En plena reconstrucción del Universo DC, esta muchacha recordaba ser prima del Superman de Tierra-2 y estaba triste porque ese mundo ya no existía y se había quedado sin raíces. Mientras se lamentaba de la vida en la Simbionave, una proyección astral de Arión, el hechicero más poderoso de la difunta Atlantis, le contó que, en realidad era nieta suya y de Lady Chian, e hija Calculha II. Antes de cumplir un año, Gam Daanuth, el hermano nigromante de Arión, quiso llevársela a las tinieblas y, para impedirlo, el hechicero conjuró la nave que la transportaría cuarenta y cinco mil años en el futuro. Durante la travesía, la nave, previas instrucciones de Arión, le hizo creer que venía de Krypton.

Cuando Superman la encontró, la acogió como su prima y la presentó a la SJA. Kara, porque seguía llamándose así, fue miembro de este grupo y de Infinity Inc. hasta que muchos de los fundadores quedaron atrapados en el Limbo. Kara se construyó una identidad como Karen Starr y fundó una empresa de *software*. Tras este *Secret Origins*, ya sabía que no era prima de Superman, y su vida podía continuar tranquilamente.

Tras la forzosa disolución de la SJA, Kara tuvo una miniserie propia en 1988 realizada por Paul Kupperberg y Rick Hoberg que pasó sin pena ni gloria. La verdadera explosión del personaje tuvo lugar cuando se unió a la LJE (Liga de la Justicia Europa) en *Justice League International* nº 24 (febrero de 1989). En *Justice League Europe*, Kara compartió cartel con héroes como Flash, Wonder Woman, el Hombre Elástico, Animal Man o el Capitán Atom. Las hábiles manos de Keith Giffen, J.M. De Matteis y Bart Sears la convirtieron en una mujer fuerte y segura de sí misma que rivalizaba en carisma con la Hulka de Marvel. Ni siquiera perder parte de sus poderes tras un combate contra el Hombre Gris le cambió el carácter.

El problema llegó cuando los creadores de la serie dieron paso a autores menos capaces que ellos. Sin comerlo ni beberlo, Kara se quedó embarazada y parió en plena *Hora Cero*. Pronto supo que su niño, Equinox, que crecía a un ritmo nada habitual, era obra de su abuelo, Arión. Una profecía decía que el bisnieto del hechicero aglutinaría el poder del Bien y el Mal, y que sólo él podría vencer al demonio Scarabus. En cuanto cumplió su misión, Equinox desapareció y Power Girl se vio sumida en una depresión. Esta grandiosa trama apartó a Kara del mapa durante un tiempo, si bien hizo apariciones esporádicas en *Birds of Prey* y *JLA / Titans*, entre otras series.

Sin embargo, que el *Secret Origins* nº 11 vinculara aunque fuera "de mentiras" a Kara con Superman, iba a suponer un problema gracias a nuestras viejas conocidas las *retcons*. En *Action Comics* nº 650 (1990, por Roger Stern y George Pérez), Power Girl decía a otros héroes que conoció a Superman yendo a una reunión de la SJA y la LJA, concretamente la que los transportó a Nueva Génesis (*Justice League of America* nº 183 a 185, pero en versión post *Crisis*). Entonces ¿nunca había pensado que era prima de Superman ni apareció en Smallville con su Simbionave? Pues no, porque en la cronología post *Crisis*, Superman no conoció su procedencia kryptoniana hasta después de la Crisis post *Crisis*, en la que Power Girl ya participaba como miembro de la SJA. Este hecho se reafirmó en *Superman the Man of Steel Annual* nº 4 (1994, por Louise Simonson y Kean Paul Leon). De nuevo, cómo Kara llegó a la Tierra se convirtió en un enigma.

En 2002, Geoff Johns recuperó a Kara para la SJA en *JSA* nº 31. Durante su estancia en el grupo, el Doctor Fate le ha dicho que sus poderes no son místicos. Además, ha manifestado poderes muy kryptonianos como la visión calorífica y también intolerancia a la kryptonita. La aparición de Kara Zor-El, la nueva Supergirl de Krypton post *Crisis*, ha debilitado a Power Girl, cuyos poderes se han vuelto locos y varían de un día para otro. ¿Qué demonios está pasando? Pues ya tenemos la respuesta.

"Power Trip"

La solución llega con la saga "Power Trip", realizada por Johns y Amanda Conner y publicada en *JSA: Classified* nº 1 a 4. En ella, el guionista nos ofrece diferentes posibilidades para el origen de Power Girl: prima de Superman, nieta de Arión, Andrómeda de la Legión de Superhéroes enviada al siglo XX, la hija futura de Superboy y Wonder Girl, la nieta del Capitán Marvel... Cada opción es aún más inverosímil que la anterior, y es que Johns se ha divertido de lo lindo utilizando las posibilidades que los propios lectores han ido dejando en diversos foros de Internet. El verdadero origen de la muchacha, sin embargo, es el más simple que se podía imaginar.

Desde que Supergirl llegó a la Tierra, los poderes de Kara se están volviendo totalmente locos. El Doctor Medianoche de la SJA le realiza algunas pruebas, pero el resultado no es concluyente. Power Girl se siente sola, y recuerda lo feliz que era cuando pensaba ser la prima de Superman. Sin embargo, no lo es, o al menos eso cree ella. La aparición del Psicopirata en *JSA: Classified* nº 2 hizo sospechar a muchos lectores. ¿Sería casualidad que, con una *Crisis infinita* a dos meses vista, el único villano que recuerda el multiverso apareciese en la historia que iba a definir el origen de Kara? La respuesta a esa pregunta era impensable hace unos meses, pero, como decía antes, la solución era muy simple.

Sí, Kara es la Power Girl de Tierra-2 en el Universo DC pre *Crisis*. Es la última superviviente de dicha tierra y su origen es el primero de todos, el que decía que era hija de Zor-L, el hermano de Jor-El. Kara es la prima de Superman, pero no del que ella conoce sino de uno que ya no existe... ¿O sí? Esta revelación, producida en el número tres de dicho *JSA: Classified* y ratificada en la cuarta entrega, resuelve por fin el origen de un personaje tan confuso como ha sido Kara durante los últimos veinte años. Sin embargo, abre muchas otras preguntas, como por qué ha sobrevivido sólo ella y, sobre todo, para qué. En los próximos meses, lo sabremos. Todo parece indicar que Power Girl tendrá un papel más que destacado en *Crisis infinitas*. No sabemos si volverá a sobrevivir o si morirá, pero al menos ya tenemos claro quién es.

Wonder Woman de Tierra-2

La Wonder Woman original apareció por primera vez en la historia de complemento de All-Star Comics *nº 8. Corría 1941 y su creador, William Moulton (Charles) Marston, propuso a los*

directivos de la futura DC Comics una superheroína tan fuerte como el propio Superman. Con el género en pleno auge, la Asombrosa Amazona *vio la luz a finales del mismo año, y desde entonces sus aventuras se han publicado casi ininterrumpidamente.*

Mujer en guerra

Como hemos visto recientemente en diferentes entregas de Era DC, el paso de Wonder Woman por *All-Star Comics* supuso un éxito instantáneo. Sus aventuras se publicaban en tres revistas distintas (*Sensation Comics*, *Wonder Woman* y *Comic Cavalcade*), y salvo algunas excepciones los primeros tiempos del personaje se debieron a los guiones de Marston y los dibujos de H.G. Peter. "Introducing Wonder Woman", la historia de *All-Star Comics*, contaba cómo Diana, la princesa de las amazonas de Isla Paraíso, salvaba de la muerte a Steve Trevor, un piloto del ejército de Estados Unidos. La joven lo cuidó y se prendó de él para gran disgusto de su madre, la reina Hipólita. Ésta le explicaba cuánto habían sufrido las amazonas a manos de los varones. Siglos atrás, el semidiós Hércules atacó Amazonia para robar el cinturón de oro de la reina. Utilizando malas artes, se salió con la suya y esclavizó a todas las guerreras hasta que las liberó la propia diosa Afrodita. Con un barco facilitado por ésta, las amazonas se aislaron en Isla Paraíso, donde emplearon la Esfera Mágica para estar al tanto de cuanto sucedía en el exterior y en el futuro; fue por esto por lo que su tecnología era mucho más avanzada que la de los hombres.



La esfera, un invento realmente memorable, contó a Diana e Hipólita cómo había acabado Steve Trevor en su isla. Al parecer, el capitán perseguía a un espía del Eje cuando su avión fue derribado. Corría el año 1941 y Estados Unidos aún no había entrado oficialmente en la Segunda Guerra Mundial; sin embargo, Afrodita y Atenea se aparecieron a Hipólita para comunicarle que dicho país y sus libertades serían muy importantes para el desarrollo del conflicto. La presencia de una sabia amazona en el mundo del hombre sería muy útil para lograr la paz y una solución a una guerra que afectaba a todas las naciones del planeta. Fue así como la reina organizó un torneo cuya vencedora, la amazona más poderosa, devolvería a Steve Trevor a su patria. Sabiendo que Diana se había enamorado de él y que era la más fuerte de todas ellas, le prohibió que se presentase. No obstante, la princesa se puso un antifaz para disimular (y eso que sólo lo llevaba ella y llamaba la atención así como mucho) y ganó.

Sensation Comics nº 1 relataba cómo Diana llegaba a Estados Unidos con su avanzado avión invisible y dejaba a Trevor en un hospital. Tras trabajar durante un breve período de tiempo, se enteró de que su amor había recibido el alta y se fue tras él. En el hospital, conoció a una tal Diana Prince que se parecía mucho a ella y a la que compró su identidad. Convertida de repente en enfermera y en superheroína, Wonder Woman viviría muchas aventuras en las que Steve Trevor, el eterno novio en un papel a lo Lois Lane, sería secundario habitual. Como no podía ser de otro modo, Wonder Woman tuvo sus propios villanos, entre los que destacaban Cheetah, el Doctor Psycho o el dios Ares (o Marte), que pretendía que la Segunda Guerra Mundial durase eternamente. Y es que también tuvo su ración de enemigos nazis (unos avalados por Marte y otros no), porque la época así lo exigía. Al peor de ellos lo conoceríamos mucho más tarde, en una historia retroactiva de la que hablaremos enseguida.

Sin embargo, antes habría que comentar el ingreso de Wonder Woman en la SJA (Sociedad de la Justicia de América). El grupo reunía a los héroes más importantes de DC en *All-Star Comics* por medio de historias individuales con un nexo en común. Tras ayudar a los demás miembros en el número once, a Diana le propusieron ingresar en la SJA en *All-Star Comics* nº 12. La época era la que era, y su papel era el de secretaria, pero con el tiempo se fue ganando el

puesto que merecía.

El salto a Tierra-2

Como ya sabemos, DC renovó a finales de los cincuenta a buena parte de sus personajes. Con la edad de plata ya comenzada, el editor y escritor Robert Kanigher tomó las riendas de *Wonder Woman* (*Sensation Comics* y *Comic Cavalcade* ya no existían) y revisó su origen en "The Million Dollar Penny" (mayo de 1958). Aquella historia rejuveneció al personaje eliminando toda referencia a la Segunda Guerra Mundial y colocándolo en una época posterior. Este hecho, unido a otro tan circunstancial como el cabello de Hipólita (rubia en 1958, morena en la versión de 1941), sitúa *Wonder Woman* nº 98 en el primero de la Diana de Tierra-1. Esta distinción de tierras no llegaría hasta un par de años más tarde. Cuando se estableció que los personajes de la edad de oro vivían en Tierra-2, la Wonder Woman original reapareció con otros personajes clásicos en *The Flash* nº 137 (1963). Jay Garrick y Barry Allen debían detener la amenaza de Vandal Savage, el villano inmortal que había capturado a los miembros de la antigua SJA. Tras derrotarlo, era la propia Wonder Woman quien proponía a los demás reunirse de nuevo. Este encuentro tuvo lugar un par de meses antes que el mítico *Justice League of America* nº 22, la primera de las llamadas "Crisis en tierras múltiples". Diana no estaba entre los miembros de la recién refundada SJA, pero aparecería en posteriores ocasiones.

Y ¿cómo se había disuelto la SJA? La respuesta llegaría en 1977, cuando la Cazadora contaba esta historia a Power Girl en *Adventure Comics* nº 466. Escrito por Paul Levitz e ilustrado por un Joe Staton en plena forma, el cómic en cuestión hablaba de un villano "extranjero" con el que el Comité de Actividades Antiamericanas acababa relacionando a los héroes. Como consecuencia, los obligaron a retirarse si no desvelaban sus identidades secretas. Ninguno consintió semejante chantaje, así que disolvieron el grupo y se dedicaron a otros menesteres. Entre otras cosas, Diana Prince se dedicó a progresar en su carrera para el gobierno norteamericano y a formar una familia con Steve Trevor. En *Wonder Woma*n nº 300 (febrero de 1983), Roy y Dann Thomas y Ross Andru narraron un encuentro entre las Dianas de Tierra-1 y Tierra-2. La segunda acudía al rescate de la primera, que se encontraba asediada por una pesadilla, y le contó cómo había transcurrido su vida. Ya mayor, la Wonder Woman original había tenido una hija con Trevor, la pequeña Lyta. El encuentro de la niña con la Diana de Tierra-1 fue esencial para que se quisiera convertir en la superheroína Furia.

No obstante, aquel encuentro entre la Diana original y la de la edad de plata no fue el primero. Ya en *Wonder Woman* nº 228 y 229 (febrero de 1977), Martin Pasko y Jose Delbo narraron cómo empezó la enemistad entre Diana Prince y uno de sus peores enemigos a posteriori, Red Panzer. Este nazi llegaba al futuro y a Tierra-1 y se encontraba con la Diana de dicho mundo. Ambos acababan en el Washington de la Segunda Guerra Mundial y se encontraban con la Diana de la edad de oro en plena juventud. Las dos Wonder Women primero, y la original en solitario después, le hicieron frente. Curiosamente, en aquella historia vimos a la heroína original volando (o, mejor dicho, planeando), un poder que en principio sólo tenía la versión de Tierra-1.

Roy Thomas recuperó a Wonder Woman para sus dos series sobre Tierra-2 de los ochenta. Una fue *All-Star Squadron*, grupo de tiempos de guerra al que Diana se unió totalmente y no como secretaria. La otra fue *Infinity Inc.*, versión a medio gas de Los Nuevos Titanes para Tierra-2, que contaba las aventuras de los hijos de la SJA. Furia formó parte del equipo, claro, y Wonder Woman y sus compañeros aparecieron en la primera saga, "Generaciones". Poseídos por los efectos de un agua extraña y por el Ultrahumanita, Hawkman y Diana luchaban a muerte por el secreto de la eterna juventud. Paradójicamente, eran casi consuegros, porque Lyta, ya crecidita, era la novia de Silver Scarab, hijo del Hombre Halcón y actual Doctor Destino en *JSA*.

Crisis en tierras infinitas supuso el final de Tierra-2 y los "dobles" que allí habitaban. La Diana original no murió en ninguna de sus batallas como sí hiciera la de Tierra-1; en su lugar, Steve y ella fueron recompensados por los dioses griegos y ocuparon un lugar en el Olimpo. Desde entonces, no se supo nada de ella hasta que, a principios de 2006, DC dejó caer la bomba. La portada de Jim Lee de *Infinite Crisis* nº 5 mostraba a la actual Wonder Woman junto a lo que parecía una versión anciana de sí misma. ¿Sería Diana Prince?

Zatanna

Zatanna es una de las heroínas más poderosas del Universo DC, ya que con su magia es capaz de hacer lo que le venga en gana; el único requisito es pronunciar sus instrucciones al revés. Desde hace meses está en el ojo huracán por dos razones. La primera es su implicación en Identity Crisis *y la saga de* JLA *que ha ejercido como secuela; la segunda, la miniserie propia encuadrada en el evento Seven Soldiers de Grant Morrison.*

Zatara, el padre de Zatanna

El hechicero conocido como Zatara debutó en el mismo cómic que Superman, esto es, *Action Comics* nº 1 (junio de 1938). Fue creado por Fred Guardineer, que a partir del número dos pasó a ser solo dibujante del serial del personaje para ceder los guiones a Gardner Fox. El aspecto de Zatara estaba inspirado en el Mandrake de Lee Falk, pero él era un mago de verdad. En *Action Comics* nº 16, Fox introduzco la que sería principal característica del personaje y, en el futuro, de su hija: lanzaban hechizos pronunciando al revés cualquier frase. Con esto, era capaz de realizar cualquier hazaña imaginable.

El serial de Zatara duró hasta *Action Comics* nº 127, publicado en 1948; sin embargo, desde 1941 contó con un segundo incluido en *World's Finest Comics*. Como tantos otros héroes de la casa, desapareció a principios de los cincuenta y no volvió a aparecer hasta la edad de plata.

La misión de Zatanna

En 1964, Gardner Fox creó, junto con el dibujante Murphy Anderson y el editor Julius Schwartz, a la hija de Zatara, la también hechicera Zatanna. Su primera aparición tuvo lugar en *Hawkman* (vol. I) nº 4 y fue el principio de lo que hoy en día habría sido un *cross-over* en toda regla. Katar y Shayera descubrían dos objetos raros en el museo de Midway City que los conducían a otro hallazgo aún más extraño por no decir surrealista. Cada uno encontró la mitad de una mujer. Las juntaron y, así, conocieron a Zatanna, que lucía un traje inspirado en el de su padre, que había desaparecido luchando contra dos villanos.



La historia no concluyó en *Hawkman*, sino que continuó en varias colecciones editadas por Schwartz y escritas por Fox durante los tres años siguientes. Zatanna recurría a varios héroes para que la ayudaran. En *Detective Comics* nº 336 (febrero de 1965, por Fox y Sheldon Morloff), el Hombre Elástico la ayudó a derrotar a los Ladrones Trípode; en *Atom* nº 19 (junio de 1965, por Fox y Gil Kane), derrotó con Ray Palmer al Druida en un universo subatómico; en *Green Lantern* nº 42 enero de 1966, de nuevo por Fox y Kane), Hal Jordan y ella vencieron al Warlock de Ys. Por fin, en *Justice League of America* nº 51 (febrero de 1967, por Fox y Mike Sekowsky), la saga concluyó con

final feliz y Zatanna se reunió con su padre. Como curiosidad, se puede decir que en aquella época Batman debía aparecer por narices en *Justice League of America* debido a la popularidad de su serie televisiva. Como no había participado en este peculiar *cross-over*, se estableció a modo retroactivo que el *Señor de la Noche* se había encontrado con Zatanna disfrazada en *Detective Comics* nº 355 (septiembre de 1966, por Fox e Infantino). Todas estas historias se han recopilado no hace mucho en el tomo *Zatanna's Search*.

La historia de Zatanna

La hechicera siguió apareciendo de vez en cuando en *Justice League of America*, pero no se unió oficialmente al grupo hasta el número ciento sesenta y uno. En ese número y los siguientes, escritos por Gerry Conway y dibujados por Dick Dillin, se narró su origen. El propio Conway lo resumió en una historia dibujada por Romeo Thangal, titulada"The Secret Spell" ("El Hechizo Secreto") y publicada en *DC Special Blue Ribbon Digest* nº 5 (1980). Después de *Crisis*, el origen del personaje no sufrió alteraciones sino revisiones en *Secret Origins* nº 27 (1988, por Ehrick Weiss, Robert Loren Fleming y Tom Artis) y el especial *Zatanna Special* (1987, por Conway y Gray Morrow). Con motivo de las *Crisis* ,sólo se alteró un detalle ínfimo ya que, como en 1988 aún no estaba claro cuándo se había unido Batman a la LJA (Liga de la Justicia de América), se lo sustituyó por John Constantine durante la búsqueda de Zatara.Cuando el hombre empezaba a caminar sobre la Tierra, el *homo sapiens* se convirtió en dominante pero existía otra rama llamada *homo magi* que tenía poderes mágicos. Fueron estos humanos quienes formaron la primera sociedad civilizada y también quienes fundaron la mítica Atlantis. Cuando la ciudad se hundió en el mar, los supervivientes se instalaron en Turquía y formaron un grupo llamado Los Escondidos que se mantuvo apartado de las vicisitudes del resto de la humanidad. Sin embargo, algunos de los *homo magi* sí intervinieron en el transcurso de la historia. Personajes tan destacados como Leonardo Da Vinci o Nostradamus eran magos de esta especie, y también antepasados de un hombre llamado John Zatara.

Desde pequeño, John había estado interesado en la magia, una afición que su padre Luigi incentivó porque conocía el potencial del niño. De mayor, se hizo prestidigitador, y pronto descubrió que podía hacer magia de verdad pronunciando los hechizos al revés. Convertido en una suerte de superhéroe, Zatara fue miembro del All-Star Squadron y se enfrentó a varios villanos. Entre éstos se encontraba el Rey Infernal y, mientras luchaban en Turquía, una avalancha creada por el propio Zatara lo sepultó y a punto estuvo de matarlo. Su salvadora fue Sirella, una de las *homo magi*, de la que el mago se enamoró. Juntos tuvieron a la pequeña Zatanna, pero la desgracia pronto se cebó en la familia. Sirella pareció morir en un accidente de tráfico, y Allura, una elemental enemiga de Zatara, maldijo al hechicero. Si alguna vez volvía a ver a Zatanna, ambos morirían. Fue así como John Zatara se marchó de esta dimensión para buscar en otras un equivalente benigno de Allura que anulase el sortilegio.

Zatanna creció sin su padre pero adoptó su oficio. Su popularidad como prestidigitadora se extendió por todo el mundo, y la utilizó para buscar a su padre. Fue así como entró en contacto con Hawkman, Hawkgirl, el Hombre Elástico, Green Lantern, Atom y John Constantine (Batman en la versión pre *Crisis*). Al final, el elemental Allura bueno le dijo que Zatara estaba en una dimensión llamada Kharma y, por fin, pudieron reunirse y acabar con la maldición. De vuelta a la Tierra, Zatara se retiró y Zatanna siguió actuando como prestidigitadora y heroína. Se unió a la LJA y permaneció en el grupo casi hasta la disolución del grupo original. En aquellos tiempos, se reencontró con su madre, que se sacrificó para salvarla y Zatara murió luchando contra las Sombras. También fue entonces cuando se le dio su uniforme más clásico y más "de bruja", un diseño de Rick Buchler. Antes, había lucido el atuendo de prestidigitadora sexy que recuperó hace poco y el modelito tipo Dazzler.

(Permitidme un pequeño inciso en este punto. En el Universo DC pre *Crisis*, tanto Zatara como su padre eran originales de Tierra-1; teniendo en cuenta que Zatara es un personaje de la

edad de oro, debería haber vivido en Tierra-2. En principio no debería haber habido problema alguno porque, al fin y al cabo, podían ubicarlos a ambos en la tierra que les viniera en gana. La incoherencia llegó cuando Roy Thomas lo incluyó de forma retroactiva en la formación del All-Star Squadron de Tierra-2 a principios de los ochenta. Es posible que la aparición de Zatara en Tierra-2 se debiese a los viajes dimensionales que realizó hasta llegar a Kharma, pero no he conseguido encontrar la explicación.)

Tras su paso por *Justice League of America*, Zatanna se convirtió en una secundaria de lujo. Protagonizó una miniserie homónima de cuatro números realizada por Lee Marrs y Esteban Maroto y entró en el "universo" Vertigo ayudando al Tim Hunter de *Los libros de la magia*. Fue en este sello en el que, en 2003, se publicó el especial *Zatanna: Everyday Magic*, de Paul Dini y Rick Mays.

Actualmente...

Como decía al principio del texto, Zatanna ha vuelto a estar de moda debido a su implicación en *Identity Crisis*. El motivo ya se ha explicado varias veces en este *blog* y, como pretendo que éste sea un *post* sin *spoilers*, os remito a "El camino hacia *Crisis Infinita* (1 de 3)". Por otra parte, Zatanna está protagonizando una nueva miniserie titulada *Seven Soldiers: Zatanna* en el otro gran evento del año de DC Comics. Bueno, está muy eclipsado por las Crisis, pero es un acontecimiento en sí mismo.

La miniserie de Zatanna, escrita por Grant Morrison y dibujada por el cada vez mejor Ryan Sook, es una de las mejores de todo este *Seven Soldiers*. En ella vemos algunas cosas muy Morrison, como el dichoso hipertiempo o el hecho de que Zatanna esté participando en una terapia de grupo para superhéroes con problemas. Y es que la pobre se ha quedado sin poderes y será una joven brujilla la que deberá enseñarle a volver a hablar al revés. Como la serie aún no ha terminado y, como decía, no quiero destripar nada, no contaré nada más sobre el argumento.

Mary Marvel

La entrañable Mary Marvel, una de las secundarias más poderosas del Universo DC, fue creada en diciembre de 1942 por Otto Binder y Marc Swayze en Captain Marvel Adventures *nº 18. Fue una de las primeras superheroínas de la historia del cómic de superhéroes, aunque su papel fue mucho más discreto que el de Wonder Woman. Originalmente, sus aventuras, las del Capitán Marvel y el resto de la familia se publicaban en Fawcett Comics. Décadas más tarde, DC compró los derechos de todos ellos y los ubicó en su Tierra-S. Tras* Crisis*, el Capitán Marvel formó parte de la nueva tierra unificada pero su familia fue borrada de toda existencia hasta que Jerry Ordway los recuperó en los noventa. Entre ellos, claro, estaba Mary, cuyas encarnaciones repasamos a continuación.*

Mary Marvel en la edad de oro

El Capitán Marvel fue creado en febrero de 1940 por Bill Parker y C.C. Beck en *Whiz Comics* nº 2; realmente, al que se considera creador del personaje es a Beck, el dibujante. El personaje tuvo mucho éxito, tanto que consiguió su propio título y hasta llegó a superar al propio Superman. Fue por este motivo que hubo un juicio por plagio entre DC (entonces National Periodical Publications) y Fawcett. Sin embargo, las aventuras de Marvel siguieron adelante y pronto tuvo su propio compañero juvenil, el Capitán Marvel Junior, creado en *Whiz Comics* nº 25 (diciembre de 1941) por el propio Beck con guiones de France Herron. Lo de compañero juvenil, por supuesto, sólo se aplicaba cuando ambos estaban en sus identidades heroicas, ya que en su vida real tenían la misma edad.

Binder y Swayze mantuvieron a Mary en la serie central, donde colaboraba con los Capitanes, y en su propio serial en *WOW Comics* a partir del número nueve (enero de 1943) y hasta bien entrado 1947. Además, tuvo su propia serie, titulada simplemente *Mary Marvel*; la realizaron Otto y Jack Binder y duró veintinco números, desde diciembre de 1945 hasta junio de 1948. Las aventuras de los Marvel terminaron en Fawcett en 1953. Sus aventuras no se publicaron durante bastante el tiempo, el suficiente como para que expirasen los derechos del nombre y Marvel Comics se hiciera con su propio "Capitán Marvel" durante los sesenta, lo cual provocó un buen conflicto cuando DC compró a los héroes de la Fawcett. Pero antes de entrar en esto, veamos el origen de Mary.

Billy Batson y Mary Bromfield eran gemelos que fueron separados poco después de nacer. Sus padres murieron en un accidente de tráfico y la enfermera Sarah Primm entregó a la niña a una familia de acogida y, al niño, a un orfanato. Billy se crió solo y, muy jovencito, encontró trabajo en Whiz Radio como locutor. Un día, retransmitió un concurso juvenil donde participaba Mary, que llevaba la mitad de un relicario. Cuando una tal Sarah Primm lo hizo llamar y le entregó el mismo objeto, supo que era su hermana perdida. Mary fue secuestrada y Billy y su amigo Freddy, en sus identidades como Capitán Marvel y Capitán Marvel Junior respectivamente, la rescataron y le revelaron su identidad secreta.

Mary pensaba que, gritando "Shazam" como su hermano y su amigo, conseguiría poderes. Sin embargo, el mago no concedía habilidades a las mujeres (cosas de la época), pero sí una serie de diosas. Así, cuando los secuestradores raptaron a los chicos y les impidieron abrir la boca para convocar al hechicero, Mary gritó la palabra mágica y se convirtió en Mary Marvel con una réplica femenina del disfraz de su hermano. Sus poderes eran la gracia de Selena, la fuerza de Hipólita, la habilidad de Ariadna, la velocidad y el vuelo de Céfiro (Zephyrus, en inglés), la belleza de Aurora y la sabiduría de Minerva. O sea, SHAZAM, con lo cual se respetaba el acrónimo aunque, en realidad, no todas las "diosas" eran tales.

Como todo héroe respetable, Mary tenía sus propios ayudantes; eso sí, eran bastante peculiares. Por una parte estaba Tío Marvel (que ni era tío ni era nada), un lamentable personaje al que la joven conoció cuando perdió el diario en que guardaba un recuento de sus buenas obras. Fue un tal Dudley quien lo encontró y se ganó la amistad de Mary. Lo que hacía a Tío Marvel más patético era que, aunque se vestía con una réplica del uniforme de Billy, no tenía poderes y fingía tenerlos. También estaba Pecas Marvel, la sobrina de Dudley, que se vestía como los demás pero, por lo menos, tenía la suficiente dignidad como para no querer hacer ver que tenía poderes. Todo esto me lleva a pedir... ¡*Biblioteca Shazam* ya!

Mary Marvel en Tierra-S

Cuando la división de cómics de la editorial Fawcett cerró en 1953, los Marvel cayeron en el olvido. No fue hasta 1972 que DC Comics obtuvo licencia para publicar las aventuras del personajes. La compra definitiva se produjo en 1980. El principal problema con el que se encontró DC fue que no podía publicar cómics con la cabecera "Capitán Marvel" en portada. Aunque el personaje se siguió llamando así, sus aventuras tenían que llevar otro título; el elegido fue *Shazam!*, título con el que comenzó una nueva etapa para los Marvel en 1973. Los autores fueron varios, aunque destacaron entre ellos Dennis O'Neil y el propio C.C. Beck. El título combinaba aventuras nuevas con reediciones de los clásicos de Fawcett.

Shazam! acabó en 1976 tras apenas veinte números, pero las aventuras de Mary y familia continuaron en un serial de *World's Finest Comics* realizado por E. Nelson Bridwell y Don Newton entre los números 253 y 282 (1979 a 1982). Posteriormente, pasaron a las páginas de *Adventure Comics* hasta 1983. En estos seriales, no sólo aparecieron los Marvel sino también otros personajes de la antigua Fawcett como Bulleteer. Durante estos años, también aparecieron en otras colecciones como invitados especiales y habitantes de Tierra-S.

Fue en esta tierra donde DC ubicó las aventuras anteriores de los Marvel. Todo lo que había pasado en los cómics de Fawcett transcurrió oficialmente allí, pero había que justificar que los personajes hubieran permanecido jóvenes e intactos desde la Segunda Guerra Mundial por oposición a la Sociedad de la Justicia de Tierra-2, que sí acusaba el paso del tiempo. Fue así como se inventaron que, allá por los cincuenta, el malvado Doctor Sivana raptó a toda la familia y los metió en el Suspendium, un aparato que los dejaba en animación suspendida. Tras dos décadas atrapados dentro, se liberaron y pudieron seguir viviendo sus historias.

Mary Marvel después de *Crisis*

Tras este recurrente evento, Roy Thomas y Tom Mandrake revitalizaron al Capitán Marvel en una miniserie de cuatro números titulada *Shazam! A New Beginning* (1987). Esta nueva versión dejaba fuera de juego a toda la familia del Capitán, incluyendo a Mary. No fue hasta 1993 que, en la novela gráfica *The Power of Shazam!* el gran Jerry Ordway revisó el origen del héroe y dejó abierta la posibilidad de que hubiera una familia. En la serie regular del mismo nombre, escrita por el propio Ordway y dibujada por Peter Krause entre 1995 y 1999, se recuperó a los entrañables personajes de las versiones pre *Crisis*. Mary Bromfeld debutó en el número tres y, en el siguiente, se convirtió en Mary Marvel.

El origen de la nueva Mary era diferente al de la edad oro si bien los personajes y elementos eran lo mismo; eso sí, cambiados de sitio. Los Batson no murieron en un accidente sino a manos de Theo Adam durante una excavación en Egipto. La pequeña fue secuestrada por el propio Adam, que la dejó a cargo de su hermana, Sarah Primm. Ésta supervisó su educación aunque, para disimular el secuestro, hiciese que la adoptaran oficialmente los Bromfield, unos criados suyos.

Por su parte, Billy, que no había estado en Egipto porque estaba castigado en Fawcett City, se crió solo y sin su hermana. Cuando se convirtió en el Capitán Marvel, hizo todo lo posible por buscarla, y al final la encontró en el concurso de radio que ya se vio en la edad de oro. Cuando se destapó la trama, Mary recibió de Shazam parte de los poderes de su hermano y se hizo llamar también Captain Marvel. No fue hasta dos años más tardes que volvió a llamarse Mary Marvel. Otras diferencias con respecto a los cuarenta fueron que Mary sí tenía los mismos poderes que Billy y se olvidó el tema de las diosas; así, Mary posee la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el valor de Aquiles y la velocidad de Mercurio. Además, el Capitán Marvel Junior apareció después que ella, y no antes. Por otra parte, los tres héroes comparten el poder de Shazam y, cuantos más estén "en activo", menos poderosos son.

Debido a su relación con Freddy, Mary se fue distanciando de su hermano. Al final, como decíamos, se cambió el nombre de guerra al de Mary Marvel y también el color del uniforme, que ahora es blanco. Apareció como invitada en *Supergirl* nº 68 a 74 y se unió a los Supercolegas en la miniserie *Formerly Known as the Justice League* y su secuela, "Can't Believe It's not the Justice League" (*JLA Classified* nº 4 a 9). En ambas ocasiones, hemos visto a una Mary poderosa pero muy inocente y capaz de sorprenderse por su entorno. Se ha convertido en un personaje entrañable y dulce cuyo futuro, por el momento, aún está por definir[6].

Furia

Hoy hablaremos de Furia, un personaje de mucho carácter que nació a principios de los

[6] Parece ser que su presencia en la nueva maxiserie *The Trials of Shazam!* está garantizada, pero la actual situación de la Familia Marvel es algo complicada.

ochenta como la hija de la Wonder Woman de la edad de oro. Con el tiempo y las modificaciones, ese origen cambió y se fue embrollando con el tiempo.

Furia, la hija de Wonder Woman

Hipólita o Lyta Trevor debutó en una historia de seis páginas incluida en *Wonder Woman* (vol. I) nº 300 (febrero de 1983); se titulaba "My Sister, My Self" y estaba escrita por Roy y Dann Thomas y dibujada por Ross Andru. En aquel número se mostraba a la joven Lyta como una chica fuerte y decidida como su madre, la Wonder Woman de Tierra-2, pero parecida físicamente a su padre, el general Steve Trevor.

Roy Thomas, tan amigo como sabemos de la edad de oro, recuperó a Lyta en *All-Star Squadron* nº 25 (septiembre de 1983), dibujado por Jerry Ordway. Allí presentó a Lyta como la superheroína Furia, que reivindicaba un puesto en la SJA (Sociedad de la Justicia de América) junto con otros hijos o descendientes de héroes de los años cuarenta. Se trataba de Silver Scarab, Northwind (hijo y ahijado de Hawkman y Hawkgirl), Nuklon (ahijado de Atom) y Jade y Obsidian (hijos del Green Lantern original). Cuando los rechazaron. los jóvenes fundaron un nuevo grupo llamado Infinity Inc bajo la tutela de los miembros más jóvenes de la SJA, esto es, Star-Spangled Kid, la Cazadora y Power Girl. Estas últimas abandonarían el grupo tras la primera saga de la serie regular homónima, *Infinity Inc.*, que en realidad fue la única buena de toda la colección. Thomas intentó hacer una versión Tierra-2 de los entonces muy populares *Nuevos Titanes*, pero carecía de las ideas y la frescura de Marv Wolfman. Volviendo con Lyta, la chica apareció en *Infinity Inc* durante los cuatro años largos que duró, pero tuvo un pequeño problema: *Crisis en tierras infinitas*.

Antes de hablar de los cambios que sufrió el personaje, hablaremos un poco de su historia pre *Crisis*. Tras muchos años de relación con Steve Trevor, Wonder Woman se casó con él y se fue a vivir al mundo del hombre. Para envejecer con él, sacrificó voluntariamente su inmortalidad de amazona, pero no renunció a sus raíces. Cuando tuvieron a la pequeña Lyta, Diana y Trevor la llevaron todos los veranos a Isla Paraíso para que su hija conociera la cultura de su madre y su abuela, la reina Hipólita, por quien le habían puesto el nombre. La niña comenzó a entrenarse con su abuela en diferentes disciplinas. Esto, unido al hecho de poseer fuerza y rapidez sobrehumanas aunque no comparables a las de las amazonas de pura raza, le hicieron plantearse el seguir la carrera de su madre. Sin embargo, ni ésta ni Steve lo aprobaban, y Lyta acabó estudiando en la universidad de California.

Fue allí donde Lyta se reencontró con su viejo amigo Hector Hall, el hijo de Hawkman y Hawkgirl. Ambos se conocían desde pequeños, y se enamoraron. Decidieron convertirse en los superhéroes Silver Scarab y Furia, y se unieron a otros justicieros de segunda generación para reclamar su puesto en la SJA primero y para fundar Infinity Inc. después. El grupo se enfrentó, entre otros, a enemigos como el Ultra Humanoide, enemigo clásico del Superman de Tierra-2.

En enero de 1986, se publicaba *Crisis en tierras infinitas* nº 10, el cómic donde nacía la tierra unificada que hoy conocemos como Universo DC. En el número siguiente, Lyta y su madre iban a ver a la reina Hipólita a una Isla Paraíso que no era la suya, y empezaron a sentirse fuera de lugar. En marzo, con la conclusión de esta maxiserie, todos (o casi todos) los personajes de DC olvidaron que había existido un Multiverso y empezaron a vivir en un mundo único. Steve y Diana Trevor recibieron un puesto de honor en el Olimpo y nada más se supo de ellos. Furia siguió en la Tierra con sus amigos de Infinity y su novio, y fue aquí cuando empezó el embrollo.

Si me permitís la crueldad, a Furia la podrían haber matado en *Crisis* y después presentar una versión nueva no ligada a Wonder Woman. O al menos, que no hubiera sido su hija. Eso se hizo con la Cazadora y luego se revitalizó al personaje en una versión post *Crisis* que estaba relacionada con la familia Batman pero no era la hija de Bruce y Selina Wayne. La Cazadora

sigue en el Universo DC con bastante forma y no ha tenido problemas de continuidad, pero lo de Furia ha sido una verdadera odisea.

Para empezar, Roy Thomas no cerró los argumentos de sus series de Tierra-2 para que la transición pre y post *Crisis* fuera fluida. De hecho, en *All-Star Squadron* no se produjo el cambio hasta finales de 1986 gracias a una saga aberrante relacionada con un villano que no lo era menos, Mekanique, que pudo contener los efectos de la Crisis hasta que le fue conveniente. En *Infinity Inc*, la transición se produjo en junio de ese año (nº 27). Brainwave borró a Lyta los recuerdos que tenía de su madre perdida en el Olimpo, con lo que se allanó el terreno para una futura revisión de su origen. Sin embargo, en aquel mismo número de transición, se vio una reunión de Lyta, Hector, Albert (futuro Nuklon y actual Atom-Smasher) y el hijo de Hourman. Todos ellas eran hijos de héroes pero, si Lyta no era hija de Wonder Woman, ¿de qué héroe lo era?

Furia I

La respuesta a la pregunta anterior llegó en *Secret Origins* nº 12 (marzo de 1987) en una historia realizada por Roy y Dann Thomas y Tom Grindberg. Lyta acudía a Atenas, concretamente a la Colina de Ares, donde las furias mitológicas le explicaban quién era su madre y su origen.

Helena Kosmatos vivía en Grecia durante la Segunda Guerra Mundial y se enfrentó a su hermano Michael porque se había unido a los nazis. La discusión entre los hermanos supuso un duro golpe para su madre, que falleció de un infarto. Helena temió por su vida y se marchó corriendo de casa. Cuando llegó a la Colina de Ares, resbaló y cayó a una cueva secreta donde le esperaban las tres furias, encarceladas allí por el dios Zeus por toda la eternidad. Una de ellas, Tísifone o *La Venganza Sangrienta*, le ofreció parte de su poder para que así pudiera enfrentarse a su hermano y a los nazis. Helena aceptó y consiguió así grandes poderes. Tenía fuerza, resistencia y velocidad sobrehumanas, y también podía dar grandes saltos. Con el tiempo, aprendió que podía transformarse en un avatar de la furia; en ese estado, es mucho más fuerte y resistente, puede volar y también lanzar descargas de energía por los ojos. Tras vengar la muerte de su madre, Helena acabó cayendo al mar y fue rescatada por John Chambers, el héroe americano conocido como Johnny Quick, que la ayudó a llegar a Estados Unidos donde se instalaría con unos parientes.

Esta nueva Furia volvió a aparecer en *Young All-Stars* nº 1. Durante un año, había pensado que lo sucedido con las furias había sido un sueño. Sin embargo, un día recibió la visita de Chambers y su esposa, y se enteró de que eran los superhéroes Johnny Quick y Liberty Belle. Cuando el grupo nazi conocido como Axis Amerika los atacó, la furia volvió a Helena y, tras salvarlos, se convirtió en heroína y miembro de los Young All-Stars, un grupo de novatos asociado al All-Star Squadron. Fue en aquella época que Furia conoció a la Wonder Woman de la Segunda Guerra Mundial, esto es, a la reina Hipólita. Helena vio en ella a la reencarnación de su madre, y la consideró como tal. Las dos guerreras fueron muy amigas y colaboraron en alguna que otra misión, como en *Legends of the DC Universe* nº 31. Furia desapareció una temporada tras la cancelación de *Young All-Stars*. Era oficialmente la madre de Lyta Trevor pero aún quedaban muchos enigmas por resolver. Ya se sabía de qué heroína de la edad de oro era hija pero ¿por qué el apellido Trevor? Y ¿por qué nunca la conoció?

Furia II

El nacimiento, abandono y adopción de Lyta se vieron en un contexto tan poco habitual como la serie *Sandman*. Aunque Helena Kosmatos se casó con Iron Munro, compañero de los Young All-Stars, tuvo un romance con un hombre desconocido que fue asesinado. Helena quiso vengar su muerte, pero para ello debía embarcarse en una larga investigación y tenía un

pequeño inconveniente: su hija Lyta, llamada así por su cariño hacia la reina de las amazonas. Así, dejó a la niña al cuidado de Joan Dale Trevor y su esposo Derek. Joan era realmente Miss América y conocía a Helena de cuando era el enlace entre el All-Star Squadron y el FBI. Helena pidió a los Trevor que no le dijeran a Lyta quién era su madre. Finalmente, Furia resolvió el asesinato de su amante, pero quedó tan agotada mentalmente que se internó en un centro británico.

Pocos años después, viendo que Helena no volvía, los Trevor adoptaron formalmente a la pequeña Lyta, que poco a poco vio como su fuerza y su resistencia no eran normales. Cuando creció, supuso que sus habilidades venían de su madre, y aún tardaría varios años en conocer la verdad. A quien sí conoció fue a Hector Hall y otros jóvenes hijos de héroes de la Segunda Guerra Mundial con los que quisieron entrar en la SJA y acabó fundando Infinity Inc.

Éste es el origen de Furia II, que era la única Furia pre *Crisis*. Veamos ahora cómo ha evolucionado. Hector y Lyta, tras ser novios durante una buena temporada, se prometieron en matrimonio. Sin embargo, la maldición de Hath-Seth que pesaba sobre él por culpa de sus padres hizo que acabase metido en el mundo de los sueños de Sandman. Por circunstancias varias, Hector asumió esa identidad por un tiempo que fue suficiente para casarse con Lyta después de algunas visitas nocturnas. Se fueron a vivir juntos al mundo de los sueños, pero cuando Morfeo, el verdadero Sandman, regresó, volvió a ocupar su lugar y Furia volvió a la Tierra. Durante aquel tiempo, Lyta se había quedado embarazada del pequeño Daniel. Morfeo le avisó de que algún día podía reclamar al niño porque se había gestado en su mundo y, cuando Loki y Puck lo raptaron y mataron, Lyta le echó la culpa. Con la ayuda de las furias mitológicas, se enfrentó a Morfeo y el pequeño Daniel acabó en el mundo de los sueños. Lyta había perdido en poco tiempo a su esposo y a su hijo, y entró en un estado catatónico tras deambular por una temporada.

Y no era que su madre estuviera mucho mejor de la cabeza. Tras dejar el Reino Unido, tuvo un romance con una especie de gigoló milenario que la rejuveneció. Fue entonces cuando conoció a Diana, la hija de su querida reina Hipólita. Tanta fue la envidia que sintió Helena que volvió a enloquecer. Desde entonces, está convencida de que ella es hija de Hipólita, y vive en Isla Paraíso, donde se la está intentado recuperar. Furia I ha sido un personaje secundario habitual en la etapa de Phil Jiménez al frente de *Wonder Woman*. Tras participar en la guerra civil de Temiscira, Helena perdió los poderes de la furia. Se los había robado Barbara Minerva, más conocida como Cheetah, que utilizó ese poder para reclamar su puesto como avatar del dios gato. Finalmente, la furia volvió a Helena, que sigue en Isla Paraíso.

Por lo que respecta a Lyta, sabemos que Hector Hall ha vuelto de entre los muertos convertido en el nuevo Doctor Fate. A ella volveremos a verla pronto en *JSA*, pero no desvelaré cómo para los que queráis seguir la serie de Planeta.

Firehawk

En 1978, Gerry Conway y Al Milgrom crearon al superhéroe Firestorm como parte del fenómeno conocido como "Explosión DC". Cuando apenas habían realizado cinco números de su colección regular, el *Hombre Nuclear* fue víctima del efecto contrario, la "Implosión DC", que supuso la cancelación de muchas series, incluyendo *Firestorm*. No obstante, Conway no quiso que "su" creación desapareciera en el olvido y lo incluyó en la alineación de *Justice League of America*. Fue así como el personaje mantuvo cierta popularidad que propició una nueva colección, *Fury of the Firestorm*, que se lanzó en junio de 1982. Esta segunda colección del personaje añadió dos cambios destacables. Uno fue el dibujante, Pat Broderick, que era bastante mejor que Milgrom. Otro fue Lorraine Reilly, que nació para ser la Lois Lane de

Firestorm, esto es, la eterna novia despistada y recelosa de la identidad civil de su amado superhéroe.

Lorraine debutó en *Fury of the Firestorm* nº 1 como la sufrida hija del senador Walter Reilly. Demócrata convenido, este señor despertaba muchas antipatías entre empresarios y supervillanos por igual. Y claro, nada más socorrido que secuestrar a la hija para tocar las narices del padre. En aquella primera aparición, fue Black Bison quien la raptó de su casa de Nueva York y la mantuvo como rehén en pleno Central Park. Este villano era descendiente de indios norteamericanos y consideraba que las acciones de Reilly habían perjudicado a su familia. Al final, Firestorm liberó a Lorraine, que se sintió de inmediato atraída por el héroe de flamígeros cabellos. Hubo más encuentros entre ambos, como en *Fury of the Firestorm* nº 6 y 7, donde el villano fue el Flautista Moteado de los Flash.

El cambio sustancial en la presencia de Lorraine en la serie se produjo cuando, en *Fury of the Firestorm* nº 17 (octubre de 1983), la raptó el villano Multiplex. Éste había sido contratado por el empresario Henry Hewitt para chantajear a Reilly y que le aprobara una ley favorable a sus intereses. Pero el villano hizo más que secuestrarla; también le dio superpoderes y le lavó el cerebro para que encontrara y matara a Firestorm. Con sus nuevos poderes, que consistían en generar energía y volar con sus alas nucleares, Lorraine se transformó en Firehawk y atacó a Firestorm, pero al final recuperó la cordura y perdió sus poderes. No se acordaba de lo que había hecho.

Esta transformación podría haberse quedado en una anécdota. No en vano ¿cuántas veces ha adquirido superpoderes Lois Lane a lo largo de su historia? Sin embargo, Conway la convirtió permanentemente en superheroína en *Fury of the Firestorm Annual* nº 1 (1983). Hewitt, transformado a su vez en el villano Tokamak, volvió a raptarla, esta vez con padre incluido. Lorraine acababa asumiendo los poderes de Firehawk y venciendo a su enemigo con ayuda de Firestorm, con quien empezó una suerte de relación amorosa oficial.

De este modo, Lorraine se convirtió en una de las superheroínas secundarias que pululan por el Universo DC. En *Crisis en tierras infinitas* nº 8 le dieron un nuevo aspecto con el que seguiría como parte del elenco de *Firestorm* hasta la cancelación de la serie. Después, se retiró durante una temporada hasta que la solicitaron para formar parte de los Capitanes de la Industria y trabajar para el Instituto de Estudios Metahumanos. Mucho después, apareció en *Identity Crisis* nº 1 (2004) vigilando un callejón junto con el Hombre Elástico.

Fueron precisamente los acontecimientos de *Identity Crisis* los que posibilitaron que Lorraine volviera a aparecer regularmente en el Universo DC. Cuando Ronnie Raymond, el Firestorm original, murió en dicha saga, apareció un nuevo *Hombre Nuclear* llamado Jason Rusch. Ed, el padre de Ronnie, sospechaba que podría tener algo que ver con la muerte de su hijo, y pidió a Lorraine que lo investigase. Durante un ataque de Killer Frost, enemiga clásica del personaje, Jason se fusionó con Lorraine para invocar a Firestorm, y fue así como ella pudo despedirse de Ronnie. Al parecer debido a los poderes nucleares de ella, el espíritu del chico se manifestó dentro de la matriz de energía que genera al superhéroe y, de ese modo, pudieron despedirse. Tras la batalla contra Frost, Firehawk quedó malherida y no volvió hasta unos meses más tardes, en los que ayudó a Donna Troy a reclutar a Jason para viajar al espacio durante *Infinite Crisis*. Todo esto sucedió en *Firestorm*, la nueva serie regular del personaje que se estrenó en 2004.

Con esto de "Un año después", Lorraine tiene aún más protagonismo en *Firestorm The Nuclear Man*. Tras la desaparición de Martin Stein, Jason pidió a Lorraine que se convirtiera en su "pareja" en la matriz de Firestorm. Juntos buscan al profesor, cuyo paradero se desconoce desde el viajecito al espacio exterior. Durante el año perdido, Lorraine ha seguido los pasos de su padre y ha comenzado una carrera política que, por el momento, compagina con su vida de

superheroína.[7]

Fuego

La primera aparición de Fuego se produjo en *Super Friends* nº 25 (octubre de 1979) de la mano de E. Nelson Bridwell y Ramona Fredon. Con el nombre de Green Fury, la brasileña Beatriz Da Costa era miembro de los Guardianes Globales, el grupo de superhéroes de diferentes países que contaba con el apoyo de la ONU. El equipo había debutado en el número 7 de la misma colección. Ésta se basaba en la serie de dibujos animados del mismo nombre y no se consideraba dentro de la continuidad. No obstante Bridwell metió a los Guardianes Globales en el Universo DC en junio de 1982 en las páginas de *DC Comics Presents* nº 46. En aquella encarnación original, Beatriz Da Costa era presidenta de la filial brasileña de Wayne Enterprises; había obtenido sus poderes a través de una ceremonia mística que le puso el cabello verde y le otorgó una llama del mismo color que proyectaba por la boca y que podía ser caliente o fría. La llama fría desapareció en la encarnación post *Crisis*.

La primera aparición post *Crisis* de los Guardianes Globales tuvo lugar en *Infinity Inc.* nº 32 (noviembre de 1986, por Roy y Dann Thomas y Todd McFarlane). Un año más tarde, cuando la Liga de la Justicia de Maxwell Lord obtuvo estatus internacional, la ONU retiró la subvención a los Guardianes Globales. En *Justice League International* nº 14 (junio de 1988, por Keith Giffen, J.M. De Matteis y Steve Leialoha), dos encantadoras jovencitas se presentaban en la embajada de la LJI pidiendo trabajo. Una de ellas era Icemaiden; la otra, Green Flame, anteriormente conocida como Green Fury. Aunque el Detective Marciano no las aceptó en un principio, la escasez de miembros del grupo le llevó a aceptarlas, y ambas demostraron su valía. Unos números más tarde, Beatriz ("Bea") pasó a llamarse Fuego.

En diciembre de 1988, Tom y Mary Bierbaum revisaron el origen de Fuego en *Secret Origins* (vol. II) nº 33. Giffen y De Matteis habían dado al personaje un carácter erótico y desenfadado que había que aprovechar para explicar su historia. Así, Bea se convirtió en una jovial modelo de Río de Janeiro que se pasaba la vida en la playa hasta que se convirtió en la vedete principal del garito de un tal Dom Diablo. De una forma artificial, el empresario convirtió a Bea en estrella para subir el caché del club cuando lo vendiera a Wayne Enterprises. Cuando se enteró, Bea se negó a participar y buscó trabajo como espía en una agencia del gobierno brasileño. Cuando Menino, el hijo de su antiguo jefe, robó una sustancia llamada piroplasma, Bea tuvo que recuperarla. Debido a una pelea con Menino, el piroplasma explotó y la espía descubrió que había adquirido el poder de proyectar fuego por la boca. Adoptó el nombre de Green Fury, que más tarde cambiaría por Green Flame, y se unió a los Guardianes Globales. Fue mientras estaba en el grupo que entabló su legendaria amistad con Hielo. El nuevo origen se narró en la historia titulada "The Spy who Blew me up" ("La espía que me hizo saltar por los aires") y estaba dibujado por Chuck Austen. Y sí, dibujaba tan mal como escribe.

La macrosaga *Invasion!*, que al parecer pronto se reeditará por estos lares, trajo grandes cambios para Fuego. Cuando los alienígenas soltaron sobre la Tierra la genebomba, Bea se quedó sin poderes durante un tiempo. Eso sí, cuando los recuperó descubrió que habían mejorado con creces. Animada por Big Barda a probar sus nuevas habilidades, Bea descubrió en *Justice League International* nº 28 y 29 (julio y agosto de 1989, por Giffen, DeMatteis y Ty Templeton) que podía convertirse en fuego verde, dispararlo y volar. Fue con esos nuevos poderes que afrontó su segunda etapa con la LJI, que terminó en parte en *Justice League America* nº 70. Mientras el grupo trataba de frenar el avance de Juicio Final en la saga "La

[7] Después de dar con el profesor Stein, Lorraine ha abandonado la matriz Firestorm para dedicarse plenamente a su carrera política.

muerte de Superman", Bea sufrió unas heridas tan graves que perdió los poderes. Muy afectada y vulnerable, cayó en una trampa de Booster Gold y posó en paños menores para un calendario. El resultado habría sido uno de los habituales desmadres de la LJI... pero entonces ya la escribía y dibujada Dan Jurgens. En todo caso, Fuego volvió a recuperar los poderes y siguió con la Liga hasta que, en *Justice League Task Force* nº 14 (julio de 1994, por Mark Waid y Sal Velluto), Hielo murió a manos de Overmaster. Curiosamente, éste era el villano al que se enfrentó Bea en su primera aparición en *Super Friends*.

Giffen y DeMatteis recuperaron a Fuego y otros personajes clásicos de la LJI en *Formerly Known as the Justice League* nº 1 a 6 en 2003 (publicado por Norma Editorial en España). Maxwell Lord los reunió para formar los Supercolegas, una especie de héroes de alquiler al servicio del ciudadano de a pie. Antes de ingresar con cierta reticencia en el equipo, Bea se había ganado muy bien la vida con una página *web* de pago en la que publicaba fotos de sí misma desnuda y envuelta en fuego. Las aventuras de los Supercolegas fueron tan surrealistas como las antiguas, con enfrentamiento con Manga Khan incluido. El grupo se volvió a reunir en *JLA: Classified* nº 4 a 9 (2005), pero se disolvió de forma implícita en algún momento, porque Bea volvió a convertirse en una especie de espía. Fue de ese modo como apareció en *The OMAC Project* nº 4 (2005, por Greg Rucka y Jesús Saiz). Su aparición más reciente ha tenido lugar en *The OMAC Project Infinite Crisis Special*. Al parecer, Bea formará parte del nuevo Checkmate bajo las órdenes de Amanda Waller, que sabe que la joven oculta parte de su pasado como espía para el gobierno brasileño. *Checkmate* comenzará a publicarse en breve en Estados Unidos, y es de esperar que Fuego tenga cierto protagonismo en la colección.

Osados jovenzuelos

Beast Boy

Beast Boy, también conocido como Changeling durante una larga temporada, es uno de los personajes centrales de Jóvenes Titanes *y de la clásica* Los Nuevos Titanes. *Comenzó siendo un huérfano al que adoptó la Patrulla Condenada como compañero juvenil y, desde que se unió a los Titanes, se destapó como un personaje divertido y desenfadado. Sin embargo, esta faceta suya no es más que una forma de ocultar las muchas desgracias que le han ocurrido a lo largo de su vida.*

Beast Boy y la Patrulla Condenada

La primera aparición de Garfield *Gar* Logan tuvo lugar en *Doom Patrol* (vol. I) nº 99 en noviembre de 1965; más concretamente, en la historia "The Beast Boy" escrita por Arnold Drake y dibujada por Bob Brown. Aún no era superhéroe oficialmente sino que pretendía serlo. De hecho, se coló en el cuartel general de la Patrulla Condenada para pedir que lo aceptaran en el grupo. Debido a su piel verde, Gar se sentía rechazado por sus compañeros de instituto y, como la Patrulla era un grupo de desplazados, el joven pensaba que con ellos podría encontrar su lugar. Gar poseía la capacidad de convertirse en cualquier animal; eso sí, conservando la cabeza verde y transformada en una mezcla entre su rostro y el de la bestia de turno. El Jefe no aceptó al joven en el grupo en un principio, pero cuando ayudó a detener a unos ladrones durante una cabalgata, se convirtió en su miembro más joven y en una suerte de mascota.

Al parecer, este simpático muchacho gustó a los lectores de *Doom Patrol* y, en el número siguiente, estrenó uniforme y se hizo llamar Beast Boy. Curiosamente, llevaba máscara como si hubiera muchos niños por ahí con la piel verde. También en aquel *Doom Patrol* nº 100, Drake y el dibujante Bruno Premiani relataron el origen de Gar. Sus padres, Mark y Marie, se mudaron a África porque el primero investigaba una forma de invertir el proceso evolutivo. El pequeño Gar cayó enfermo mientras estaban allí; lo afectó una enfermedad llamada *sakutia*. Tan extraña era la afección que ningún ser humano había sobrevivido a ella; pero sí lo habían hecho los monos verdes africanos. Así, Mark utilizó su máquina involutiva para devolver a Gar a un estado de primate. Después, cuando supuso que estaría curado, lo volvió a su estado original pero no del todo. Y es que se le había quedado la piel verde. Los Logan vivieron felices en África y Gar descubrió con el tiempo que tenía el poder de transformarse en animales como efecto secundario del virus o de la radiación. Sus padres murieron en una cascada y, de alguna forma que entonces no se explicaba aún, acababa viviendo en Estados Unidos con un tutor malvado llamado Galtry. Éste lo alquiló a un tal Doctor Weir para que experimentara con su pigmentación. Por supuesto, usó el resultado de las pruebas para robar pero fue detenido por el propio Gar, ya conocido como Beast Boy, y el resto de la Patrulla Condenada.

En *Doom Patrol* nº 102, el Jefe reclutó a Beast Boy para ayudar a la Patrulla y a los Investigadores de lo Desconocido. Fue en aquella historia en la que conoció al millonario Steve Dayton, también conocido como el telépata Mento. Éste y Elasti-Girl se casaron poco después y, tras quitar a Gantry la custodia de Gar, lo adoptaron. Para preservar la identidad secreta de sus nuevos padres, Gar se pintaba la cara de morado cuando se ponía el disfraz. Beast Boy ya era habitual de la colección, y DC le dio su propio serial de complemento. Así, en *Doom Patrol* nº 112 a 115, Drake y Premiani se ocuparon de "Beast Boy, The Jungle Kid", en el que ampliaron el origen de Gar. El país donde vivía con sus padres era Upper Lamumba, gobernado

por el rey Tawaba. Éste se hizo muy amigo de Mark Logan, lo cual disgustaba mucho a Mobu, el brujo de la tribu, que no aceptaba la influencia occidental que ejercía sobre el rey. Cuando los Logan murieron, Garfield se refugió en la aldea de Tawaba, que estaba gravemente enfermo. Sólo las hojas de un árbol que crecía lejos de allí lo podían salvar, y el pequeño usó sus poderes para conseguirlas. Se ganó así la confianza del rey, que lo crió como a un hijo muy a pesar de Mobu. Cuando unos buscadores de joyas llegaron al país, el brujo les propuso un trato: él los llevaría a las joyas y ellos matarían a Garfield. No se salieron con la suya, claro, y poco después llegó Galtry para llevarse al niño a Estados Unidos.

En septiembre de 1968, la Patrulla Condenada murió a manos del General Zahl y Madame Rouge en *Doom Patrol* nº 121. Se quedaba así Gar sin madre otra vez, y se quedó solo con su padre, Steve Dayton. Llegaba el momento de unirse a los Jóvenes Titanes. Ya lo había intentado unos años antes en *Teen Titans* (vol. I) nº 6, pero no sería hasta el nº50 que se convertiría en miembro oficial de los Titanes Oeste. Publicado a finales de 1977 y realizado por Bob Rozakis y Don Heck, aquel número nos mostraba cómo Gar se había mudado a Los Ángeles y se había convertido en uno de los protagonistas de una serie de televisión llamada *Space Queso 2022*. Concretamente, interpretaba el papel de un alienígena multiforme llamado Tork. Cuando se produjo el incidente con el portaviones *USS Tippecanoe* en la ciudad, varios héroes jóvenes se reunieron para salvar a sus pasajeros, y formaron los Titanes Oeste. Su presencia en *Teen Titans* iba a ser habitual, pero las bajas ventas forzaron la cancelación de la serie tres números más tarde y Beast Boy volvió a quedarse en el olvido. Sin embargo, su época dorada llegaría muy pronto.

Changeling

En *DC Comics Presents* nº 26 (*Clásicos DC: Los Nuevos Titanes* nº 1), nacieron Los Nuevos Titanes. Este nuevo grupo contaba con miembros nuevos y clásicos, entre los que Marv Wolfman y George Pérez incluyeron a Gar Logan con su nuevo nombre de guerra: Changeling. Un mes más tarde, en noviembre de 1980, llegaría la nueva serie regular *The New Teen Titans*. Los autores, y sobre todo George Pérez, cambiaron el aspecto que tenía Gar cuando utilizaba sus poderes. Desde aquel momento, se transformaba completamente en animal; eso sí, un animal verde. Sin embargo, los cambios sufridos por el personaje fueron mucho más profundos. Gar tuvo la suerte de llegar al grupo en una etapa caracterizada por una fuerte interacción entre los personajes. Los Nuevos Titanes eran una familia, y Gar formaba parte de ella con el papel de chico gracioso, simpático, ligón y con la cabeza puesta sólo en juergas y chicas hasta que llegaba el momento de apechugar y combatir al villano de turno. El joven seguía viviendo en la Mansión Dayton con su padre y era el ricachón del grupo.

En 1982, el éxito de *Los Nuevos Titanes* propició una miniserie de cuatro entregas en la que los propios Wolfman y Pérez profundizaban en los orígenes de los cuatro personajes menos conocidos de la serie. Se titulaba *Tales of The New Teen Titans*, y estuvo protagonizada por Cyborg, Raven, Starfire y, por supuesto, Changeling en su tercera entrega. Los autores no modificaron su origen, pero sí ampliaron la parte de su vida en que trabajaba en *Space Quest 2022*. Gar era un actor penoso que nunca podría llegar lejos sin sus poderes o sin la influencia del todopoderoso Dayton, que era el quinto hombre más rico del mundo. También conocimos allí a su novia Jillian, a la que tuvo que salvar de las garras de un villano llamado Arsenal que no era otro que Galtry, su antiguo tutor.

El pasado atormentaría a Gar en alguna que otra ocasión durante los primeros números de *Los Nuevos Titanes*. Steve Dayton se obsesionó con vengar la muerte de su mujer y desapareció con un nuevo casco de Mento para lograr su objetivo. Gar contrató a Robotman, el entonces único superviviente de la Patrulla Condenada, para que lo buscara. Junto con Kid Flash, Cyborg y Robin, lo acabaron encontrando preso del General Zahl y Madame Rouge. Tras una ardua batalla, consiguieron detener a los villanos con ayuda de la Hermandad del Mal, como se

cuenta en *Clásicos DC: Nuevos Titanes* nº 4. A pesar de todo esto, Changeling siguió llevando una vida superficial para olvidar las penas, algo que se convirtió en parte fundamental del personaje. Dos fueron los compañeros Titanes que influyeron decisivamente en su vida. El primero fue Cyborg, su mejor amigo. El segundo, fue Terra, la chica de la que se enamoró locamente… y que resultó ser una espía enemiga que planeaba matarlos a todos. Gar nunca pudo superar la traición y la muerte de esta chica, e incluso estuvo a punto de matar a Deathstroke por ello en *Tales of the Teen Titans* nº 54.

Los Titanes se habían convertido como decíamos en la verdadera familia de Garfield, así que era normal que el chico lo pasara mal cuando dicha familia empezó a desmembrarse. En *The New Titans* nº 71 a 84 (1990-1991), Wolfman y Tom Grummett, que había sustituido a George Pérez como dibujante de la serie, contaron "La Cacería de los Titanes". Fue el último gran momento de la serie antes de su inexorable declive, y en parte fue gracias a la osadía de Wolfman a la hora de matar, herir y dejar fuera de juego a medio reparto. Uno de ellos fue Cyborg, al que la Sociedad Wildebeest lanzó a Siberia metido en un cohete. Pasaron más cosas, pero el resultado fue que se convirtió en poco más que un robot. Gar no pudo soportar perder a su amigo y se propuso devolverle los recuerdos a costa de lo que fuera.

A partir de "The Darkening" (*The New Titans* nº 95 a 97), tanto Changeling como la propia serie comenzaron a caer en picado. Wolfman ya estaba quemado y falto de ideas, y Grummett nunca pudo superar la sombra de Pérez a pesar de ser un dibujante correcto y competente. Plasmus de la Hermandad del Mal obligó a Gar a entregarle el casco de Mento para revivir a su líder, Cerebro. Una vez de vuelta, éste devolvería a Cyborg su anterior personalidad. La Hermandad usó el casco para torturar a Gar y enfrentarlo a sus peores miedos y traumas; esto sacó a la luz un lado oscuro que lo llevó a convertirse en criaturas diabólicas y no en animales como hasta entonces. Por si fuera poco, en *The New Titans* nº 114, una Raven poseída por la maldad de su padre plantó la semilla de Trigon en el joven. Unos meses más tarde, todo se resolvería en la saga "Forever Evil" y Gar volvería a ser el mismo de siempre. No obstante, la serie estaba muy tocada y se canceló poco después.

Beast Boy, de nuevo

Dan Jurgens no contó con ninguno de los personajes de *Los Nuevos Titanes* para su efímera colección *Teen Titans* (vol. II). Quienes sí los recuperaron, incluyendo a Changeling, fueron Devin Grayson y Phil Jiménez en *JLA / Titans*. Esta miniserie pretendía recuperar al grupo con ayuda de la popularidad de la Liga de la Justicia. En ella, Gar se reencontró con su amigo Cyborg de nuevo, pero convertido en un planeta que se tragaba todo lo que pillaba por el universo. Cosas que pasan. Tras la miniserie, nació la nueva colección *The Titans*, pero Gar no participó en el nuevo grupo y se mudó a Los Ángeles.

Fue allí donde transcurrió la miniserie *Beast Boy* de Geoff Johns, Ben Raab y Justiniano (enero a abril de 2000). Gar buscó trabajo como actor, pero nadie quiso contratarlo. Acabó viviendo con su desastroso primo Matt y aguantando las histerias de Flamebird, antigua compañera y amiga de los Titanes Oeste (la primera Batgirl pre *Crisis*). También se ganó una nueva enemiga llamado Genesi que era la hija de Madame Rouge y, lo más importante, recuperó su nombre de guerra original. Y es que en Hollywood todos lo recordaban con ese nombre, así que ¿por qué no recuperarlo? En este ambiente de frivolidad, Flamebird y Gar crearon unos nuevos Titanes Oeste (los Titanes L.A.) en *The Titans Secret Files* nº 2, pero la cosa no llegó a buen puerto.

Lo que sí triunfó fue el tercer volumen de *Jóvenes Titanes*, en el que Geoff Johns y Mike McKone colocaron en 2003 a Beast Boy, Starfire y Cyborg como mentores de los últimos *sidekicks* del Universo DC. Por su carácter, Gar se ha hecho especialmente amigo de Kid Flash mientras conserva su eterna amistad con Cyborg.

Y ¿qué depara el futuro para Gar? De momento, en *Jóvenes Titanes* nº 13 comenzó una saga de tres entregas dibujada por Tom Grummett y titulada "Beast Boys and Girls". En ella, Geoff Johns redefinió el origen de Garfield e introdujo un nuevo elemento. Se trataba de Samuel Register, el ayudante de su padre en África. Mark Logan ya no tenía la intención de investigar la evolución sino a los monos verdes africanos que eran inmunes a las enfermedades. Cuando uno de estos primates mordió al pequeño Gar, su padre le inyectó un suero experimental que lo convirtió en lo que ahora es. Y es que ha habido que redefinir algunos aspectos del personaje por fuerza. En 2003, John Byrne creó su propia y fallida versión de la Patrulla Condenada y borró la existencia de todo grupo anterior en la continuidad de DC. Los comienzos de Gar como héroe se quedaron en el aire y Johns se limitó a no hablar de ellos para no liar al personal. Muy recientemente, en *Infinite Crisis* nº 4 y *Teen Titans* nº32, se ha resuelto todo y, al parecer, Beast Boy volverá con su primer grupo en los hechos de "Un Año Después".

Wonder Girl II

No, no voy a volver a hablar de Donna Troy. Hoy toca la nueva Wonder Girl, esto es, Cassie Sandsmark, un personaje al que pronto veréis en Jóvenes Titanes *y que, por ser post* Crisis, *es bastante sencillo de explicar.*

Cassie Sandsmark

En 1995, el siempre polémico John Byrne comenzó la que sería una larga etapa al frente de *Wonder Woman*. En su primera saga, "Segunda Génesis", mostró cómo Darkseid se cargaba a media Isla Paraíso como venganza por la derrota que había sufrido a manos de Superman y Diana. Ésta se tomó un tiempo alejada de su patria y se afincó en una ciudad ficticia llamada Gateway City. Allí, comenzó a trabajar como asesora del museo arqueológico local mientras vivía aventuras puramente superheroicas. En España, vimos los primeros números de Byrne, entre ellos el número ciento cinco (enero de 1996) donde aparecía por primera vez una joven llamada Cassie (de Cassandra) que era hija de Helena Sandsmark, una compañera de trabajo de la protagonista.

Sería en *Wonder Woman* nº 111, ya inédito por estos lares, donde veríamos a Cassie como Wonder Girl, con un horrible uniforme, por primera vez. Para ayudar a Diana a vencer a un duplicado de Juicio Final, se hizo con las sandalias de Hermes y el guantelete de Atlas. No fue la única vez, ya que poco después participó en una batalla contra Decadencia. Así, en el número ciento trece pidió a Diana que la entrenara como su ayudante, y así sucedió. Cuando Byrne volvió a meter al personaje en temas mitológicos, Cassie se entrenó en Isla Paraíso con Donna Troy y como Artemis. Con el tiempo, la primera le dio su aprobación como "sustituta".

En 1997, Cassie dejó de utilizar artilugios místicos y obtuvo sus propios poderes pidiéndoselos directamente al dios Zeus. Asombrado por su osadía, el Rey del Olimpo le concedió habilidades similares a las de Wonder Woman, si bien Cassie no posee un grado tan alto de invulnerabilidad.

Wonder Girl en *Young Justice*

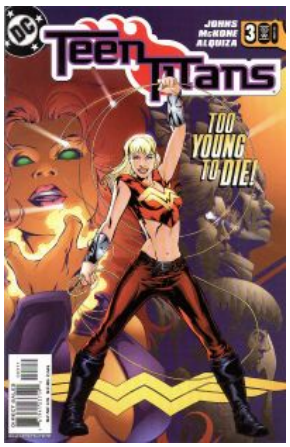
En 1998 vio la luz una miniserie llamada *JLA: A World without Grown-Ups* (*JLA: Mundo sin adultos*, publicada por Norma) cuyos protagonistas eran Superboy, Impulso y Robin. Con los *sidekicks* tradicionales ya creciditos, DC dio luz verde a una serie regular titulada *Young Justice* que contaba con los mismos personajes. Realizada por Peter David y Todd Nauck, fue una colección fresca y entretenida a la que se añadieron componentes femeninos en el número cuatro. Se trataba de Arrowette y, como no podía ser de otro modo, Wonder Girl. Esto

no fue del agrado de Byrne, que había creado a Cassie como personaje secundario de su *Wonder Woman*, pero era un paso lógico para el personaje.

Tan lógico como esto fue cambiar al personaje de aspecto para que pareciese una adolescente en lugar de un adefesio. Así, en *Wonder Woman* nº 153 (2000), con Mark Millar como escritor invitado, se le dio su nuevo uniforme y se le quitó la peluca. Fue allí donde avanzó un poco su romance con Superboy, algo que ya se venía mascando en *Young Justice*. Poco después de la muerte de la reina Hipólita, Cassie buscó a su padre biológico y el resultado no fue satisfactorio... ni cierto.

Los Jóvenes Titanes y el padre de Cassie

La muerte de Donna Troy en *Día de graduación* fue un duro golpe para Cassie, que ya llevaba unos cuantos en los últimos tiempos. Para empezar, su identidad secreta se había ido al traste tras un ataque de Silver Swan a su colegio. Además, la muerte de Hipólita y la frustración por la identidad de su padre hicieron que, poco a poco, la joven se fuera alejando de las creencias pacifistas de Wonder Woman. En contra de ésta, se unió a los Jóvenes Titanes de San Francisco en la serie que pronto veréis en España. Fue allí donde recibió un regalo muy especial.



Sin comerlo ni beberlo, el dios Ares le entregó un lazo mágico que, a simple vista, era como el de Diana. Sin embargo, éste servía para atacar al enemigo, algo que era más acorde con la personalidad de Cassie. La joven no comprendía porque Ares, enemigo de Wonder Woman y de ella misma, le había hecho tal obsequio, e incluso llegó a pensar que se debía a que era su verdadero padre. De hecho, todos lo pensábamos hasta que, en *Wonder Woman* nº 217, Greg Rucka y Rags Morales nos han explicado que, en realidad, su padre es el mismísimo Zeus.

Wonder Girl sigue apareciendo regularmente en *Jóvenes Titanes* y su vida sigue tan complicada como siempre. Los líos sentimentales de cualquier chica de su edad le suponen un calvario importante teniendo en cuenta que su novio es Superboy y desaparece cada dos por tres por una razón u otra. Sin embargo, su romance sigue adelante a pesar de todo[8].

Jason Todd, el segundo Robin

Jason Todd tuvo el dudoso honor de ser el segundo Robin. Y lo de "dudoso" es porque tuvo la difícil papeleta de intentar sustituir al popular Dick Grayson en el corazón de los lectores. No lo consiguió y acabó siendo pasto de una votación en la que esos mismos lectores optaron por su muerte, que no fue precisamente pacífica. Aquellos dramáticos sucesos han marcado a Batman durante quince años, pues la sombra de Jason siempre ha estado presente.

El primer origen de Jason Todd

En 1983, Dick Grayson estaba más metido en las tramas de *Los Nuevos Titanes* que en las de *Batman*. El Robin de diecinueve años no terminaba de funcionar porque eliminaba la faceta de Batman como figura paterna. Y no es que Marv Wolfman y George Pérez se esforzaran en que

[8] Aunque en "Un año después" Cassie sigue formando parte de los Jóvenes Titanes, al parecer no lo pasó demasiado bien durante el año perdido debido a lo acaecido en *Infinite Crisis* nº 6. La transición se está viendo en las páginas de *52*.

pareciera más joven porque, al fin y al cabo, lo que pretendían era quedarse al personaje. Cuando Gerry Conway se hizo cargo de *Batman* y *Detective Comics*, afirmó que no tenía intención de usar demasiado a Robin, así que Dick Giordano dio carta blanca para que Grayson se emancipase y adoptara la identidad de Nightwing. No obstante, Batman no era lo mismo sin Robin. Al final, Conway aceptó crear un nuevo *Chico Maravilla* pero no se complicó la cabeza con su origen. Y es que se trataba de sustituir un concepto que funcionaba por otro que fuera lo más similar posible.

Así fue. El origen del nuevo Robin no podía ser más parecido al original. Jason Todd era el hijo de Joseph y Trina Todd, una pareja de acróbatas del Circo Hill al que Killer Croc estaba extorsionando. El matrimonio se alió con Batman para acabar con esa situación, pero murieron trágicamente luchando contra Croc en el zoológico. Su hijo quiso vengarse y Dick Grayson convenció a Batman para que lo adoptara ahora que él ya no vivía en Wayne Manor. La transición de Jason Todd a Robin duró unos cuantos meses. Su primera aparición fue *Batman* nº 357 (marzo de 1983, por Conway y Don Newton) y no se convirtió en Robin hasta *Detective Comics* nº 526 (mayo de 1983). Finalmente, fue en *Batman* nº 368 (febrero de 1984) cuando Dick Grayson le cedió oficialmente el puesto. Jason comenzó a entrenarse como detective y compaginó su nueva vida con el instituto.

El Robin rebelde

El caso es que Jason funcionó bien mientras no fue más que un clon de Dick Grayson. Sin embargo, en cuanto se alteró su origen para hacerlo distinto y darle personalidad propia, las cosas cambiaron. Al parecer, la idea fue de Max Allan Collins, escritor de *Batman* en 1986. Quiso que Jason y Batman fueran opuestos en un principio y que se fueran acercando a medida que el joven se integraba en su nueva vida. Ya que DC Comics estaba en plena reforma post *Crisis*, en *Batman* nº 408 (junio de 1987) se relató el nuevo origen de Jason dibujado por Chris Warner.

Mientras Batman realizaba su visita anual al Callejón del Crimen, un joven delincuente llamado Jason Todd robaba las ruedas del Batmóvil. Impresionado por el morro que tenía el muchacho, lo siguió hasta su casa. Vivía solo porque Catherine, su madre, había muerto y su padre los había abandonado a los dos, así que se buscaba la vida como podía. Después de que lo ayudase a resolver un caso, Batman lo acogió en su casa y lo convirtió en el nuevo Robin.

Las diferencias con respecto al origen pre *Crisis* también afectaban a la relación inicial entre Jason y Dick, como se explicaba en *Batman* nº 416 (febrero de 1988). La separación de éste y Batman había sido más dramática y se debió en parte a las heridas que recibió del Joker. Tan amarga fue la despedida que el *Señor de la Noche* no le contó que tenía un nuevo ayudante y, cuando se enteró por los periódicos, fue a Gotham City a pedir explicaciones. Dick Grayson perdía así su papel en la "transición" de un Robin a otro. Eso sí, al final mantuvieron una relación cordial. Jason formó parte de Los Nuevos Titanes durante una breve temporada en la que Wonder Girl montaba un nuevo equipo tras la ruptura del anterior. Fue en *The New Teen Titans* (vol. II) nº 20 y 21, aunque el protagonista de aquella historia era Speedy. Un año más tarde, el nuevo Robin ayudaría a los Titanes a derrotar al Hermano Sangre por enésima vez.

A pesar de ser Robin, de haber salido en *Los Nuevos Titanes* y de contar con el apoyo de Dick Grayson, el pobre Jason nunca cuajó como personaje rebelde que ha tenido una vida tan dura que pasa de Batman cuando quiere. Parte de la responsabilidad al respecto la tuvo Jim Starlin, el guionista de *Batman* allá por 1987. Como cuenta David Hernando en *Batman: El resto es silencio*, Starlin hizo una sádica campaña en contra de Robin por los pasillos de DC. Además, las pocas veces en las que sacaba a Jason era para dejarlo como un borde y un antipático. E incluso como un asesino. Esto ocurrió en *Batman* nº 424 (octubre de 1988). Allí, Starlin se explayaba mostrando a un Robin que no tiene claros los conceptos de Bien y Mal

después de haber vivido en la calle. Felipe Garzonas, el hijo de un diplomático, había violado e inducido al suicidio a una joven. Después, se tiró él mismo por la ventana, pero siempre quedó una duda. ¿Lo había empujado Robin? ¿Había dejado que cayera sin hacer nada para salvarlo?

En *Batman* nº 426, los métodos expeditivos de Jason llevaron a Batman a suspenderlo temporalmente de sus funciones. Vagando por su antiguo barrio, el muchacho acabó descubriendo que Catherine Todd no era su madre biológica. Parte del carácter inestable de Jason se debía a la carencia familiar que siempre había sufrido y, ni corto ni perezoso, investigó quién podía haber sido amante de su padre. Había comenzado "Una muerte en la familia". Las candidatas a madre de Jason eran tres y, por supuesto, la última que visitó fue la correcta. Se trataba de Sheila Haywood, una voluntaria que vivía en Etiopía después de un pasado oscuro. Casualidades de la vida, a Sheila le hacía chantaje el Joker y, cuando Jason y ella le plantaron cara, apaleó al muchacho hasta casi matarlo y, después, los hizo volar por los aires a ambos. El final de *Batman* nº 428 fue ése, pero podría haber sido distinto si los lectores lo hubieran querido. De hecho, Starlin y el dibujante Jim Aparo tenían preparadas las dos posibilidades. Y es que DC, a través de Dennis O'Neil, abrió un número (1-900-720-2666) para que el público votara si Jason debía morir o no. Por una diferencia muy ajustada, el veredicto fue muy claro.

Tras su muerte, Jason pasó a engrosar la lista de traumas que arrastraba Bruce Wayne desde la muerte de sus padres. Además, afianzó su enemistad con el Joker, a quien debía la muerte de Robin y la paraplegia de Batgirl. De este modo, Jason ha seguido presente de forma implícita en la vida de Batman. Más de diez años después, en la saga "Silencio" de Jeph Loeb y Jim Lee, una promoción engañosa nos hacía pensar en su resurrección. Al final, era Clayface que había adoptado su forma, pero los autores nos ofrecieron una bonita revelación. La tumba de Jason Todd estaba vacía.

Continuará...

Stargirl

La segunda Star Spangled Kid fue una creación original de Geoff Johns que protagonizó una serie de breve duración y que ayudó a fundar la actual SJA. Convertida en superheroína sólo para fastidiar a su padrastro, la joven Courtney Whitmore se ha ganado un lugar a pulso en el el grupo más antiguo del Universo DC debido a sus indudables cualidades.

El primer Star Spangled Kid

Aunque Courtney debutó en 1999, el legado del primer héroe llamado Star Spangled Kid (literalmente, "Chico de las Barras y Estrellas") se remonta a octubre de 1941. En *Star Spangled Comics* nº 1, Jerry Siegel y Hal Sherman nos presentaron a Sylvester Pembroke, el joven millonario que adoptaría tan rimbombante alias. El joven vivió muchas aventuras durante aquellos años y, ya en los setenta, se unió a la SJA (Sociedad de la Justicia de América). En los ochenta, ayudó a fundar *Infinity Inc* y se hizo llamar Skyman. Finalmente, falleció a manos de Solomon Grundy.

Pembroke no debutó solo en aquel número. Nació ya con un compañero de batallas llamado Stripesy, conocido como Pat Dugan. Se trataba de un mecánico que, igual que Sylvester, estaba viendo una película en el cine cuando un grupo de nazis irrumpieron en la sala. Juntos los vencieron, pero no se unieron aún. Pembroke era un niño rico y Pat, un mecánico de coches. Mientras le arreglaba el vehículo, ambos oyeron a un hombre desear que la bandera de Estados Unidos cobrase vida para ayudarlos contra los nazis. Ni cortos ni perezosos, Pat y

Sylvester pensaron que podían convertirse en justicieros. Pat no contaba más que con sus músculos y sus habilidades en combate, pero Sylvester se construyó un cinturón que le daba poderes. Al principio, Stripesy y Star Spangled Kid eran rivales, pero se aliaron cuando ambos fueron secuestrados por los nazis. Hasta tenían un vehículo en común llamado Star Rocket Racer, creado por Pat y financiado por Sylvester.

Courtney Whitmore

«Es una adolescente que tiene un legado propio con el que seguir. No es ni Wonder, ni Super ni Bat. Es un personaje en sí misma. Además, le persigue un buen dolor de muelas en forma de padrastro. Habrá muchos que se identifiquen con ella.»

Con estas palabras se refería un Geoff Johns aún sin consagrar a la colección regular que DC Comics puso en sus manos en 1999. Se trataba de *Stars and S.T.R.I.P.E.*, protagonizada por una nueva Star Spangled Kid, coescrita por James Robinson con diálogos de Lee Moder e ilustrada por Chris Weston. Courtney White era una adolescente que había vivido siempre con su madre después de que su padre las abandonase. Sin embargo, no tenían una relación estrecha sino todo lo contrario. Un mal día cuando Courtney tenía ya quince años, su madre apareció en casa con un novio llamado Pat Dougan. La pareja se casó y, para desgracia de Courtney, se trasladaron a Nebraska, concretamente a Blue Valley (la ciudad natal de Wally West, el tercer Flash).

Courtney no soportaba ni a su padrastro ni a su hermanastro Mike, y mientras registraba cajas viejas encontró pruebas de que Pat había sido Stripesy... y el cinturón de Star Spangled Kid. Así, se convirtió en superheroína con ese nombre, pues el artefacto el daba fuerza, agilidad y le permitía disparar estrellitas. Pero no estaría sola. Pat estaba dispuesto a tolerar el capricho de su hijastra, pero no a dejarla sola ante el peligro, así que se contruyó una armadura y la siguió a todas partes con la identidad de S.T.R.I.P.E.

Johns creó a Courtney pensando en una hermana suya que murió en un accidente de avión, lo cual demuestra que este personaje fue un proyecto muy personal. De hecho, la joven viste un uniforme basado en el de Yankee Poddle, personaje de los cómics del *Captain Carrot* al que Johns tanto admira. De hecho, lo está recuperando en sus últimos números de *Teen Titans*. A pesar de esto, la colección fue un batacazo comercial y no superó las quince entregas. Johns no estaba dispuesto a que el personaje cayera en el olvido, y la mantuvo en *JSA* como uno de los personajes que han sido fijos durante toda la colección.

Será en *JSA* donde Courtney crecerá como heroína y también, como persona. En el grupo tiene buenas amigas, como Hawkgirl y Power Girl, aunque también encontrará el amor y comenzará una relación que algunos considerarán pedófila. Y lo es, por lo menos a ratos. También la veremos protagonizar su propia aventura en *JSA All Stars* nº 4 (por Geoff Johns y Mike McKone, el equipo creativo de *Jóvenes Titanes*). Allí, cerrará un capítulo difícil de su vida (su padre biológico) y cambiará de nombre de guerra. Se hará llamar Stargirl, en honor a la vara cósmica que lleva desde que se la cedió el último de la larga serie de personajes llamados Starman. Cómo y por qué, lo veréis dentro de poco.

Golden Eagle

Golden Eagle es un personaje secundario de DC que ha adquirido recientemente mucho protagonismo en la colección Hawkman*. Creado en 1975, el joven Charlie Parker se convertía en una versión juvenil del Hombre Halcón, aunque la revisión post* Crisis *de éste lo dejó, como a otros muchos miembros de los Titanes, en una situación delicada*.

Un *sidekick* que nunca fue tal

Golden Eagle apareció por primera vez en *Justice League of America* nº 116, un especial de cien páginas donde se incluyó la historia "The Kid who Won Hawkman's Wings!" ("El chico que obtuvo las alas de Hawkman"), realizada por Cary Bates y un Dick Dillin en excelente forma. Hawkman había dejado la Liga para marcharse a Thanagar. Un día, Green Arrow estaba solo en el Satélite abriendo las cartas que el grupo recibía de sus admiradores y descubrió una dirigida a su antiguo compañero. Venía de un tal Charlie Parker de Midway City que afirmaba combatir el crimen volando. Ni corto ni perezoso, allí se dirigió el *As Arquero* (lo de los epítetos de los héroes DC en la época no tiene precio).



En Midway, Green Arrow descubrió a Charlie, que iba vestido como Hawkman y parecía poseer sus mismos poderes. Cuando al fin pudieron hablar, el chico le dijo que se llamaba Golden Eagle y que se había criado en el orfanato local. Admiraba tanto a Hawkman que se hizo unas alas de juguete. O, al menos, así eran antes de que un rayo misterioso las hiciera reales. Con ayuda del resto de la Liga, Charlie descubrió que había sido la vara del Hombre Materia quien le había dado sus poderes, ya que su propietario estaba dormido y sólo la existencia de Hawkman podía despertarlo. Y, claro, como el auténtico no estaba en la ciudad, afectó al pobre Charlie, que renunció a sus poderes con tal de acabar con la amenaza del villano. La Liga quedó impresionada con el muchacho y a punto estuvo de convertirlo en miembro honorario justo antes de que volviera Hawkman. Sucedía esto en el número siguiente, el *Justice League of America* nº 117.

Charlie desapareció del mapa hasta *Teen Titans* (vol. I) nº 50 (octubre de 1977). Allí se sabía que había estado trabajando en una gasolinera de California. Cuando el portaviones USS Tippecanoe estaba a punto de hundirse a causa del villano Mr. Esper, el azar quiso que un puñado de héroes jóvenes andasen por allí para impedir el desastre. Se trataba de Batgirl (Betty Kane), Beast Boy, Halcón y Paloma, Lilith y, por supuesto, Golden Eagle. La explicación que Bob Rozackis, el guionista de aquel número, dio para que Charlie volviera a tener sus alas fue que Hawkman se las había dado como recompensa por haber ayudado a la Liga. Estos muchachos fundaron Titanes Oeste, versión californiana del grupo, y en el número cincuenta y dos se unieron a sus compañeros del este para formar una suerte de Legión de Superhéroes contemporánea. La serie se canceló poco después, y Golden Eagle desapareció del mapa hasta *Tales of the Teen Titans* nº 50 (1985), el número en que se casaban Terry Long y Donna Troy. Batgirl y él intentaban convencer a Aqualad y Aquagirl para volver a fundar Titanes Oeste, pero no tuvieron éxito.

Golden Eagle, versión post *Crisis*

Posiblemente, si Golden Eagle hubiera sido realmente el compañero juvenil de Hawkman en lugar de un personaje ocasional y muy secundario (ni siquiera tenía entrada en el *DC Who's Who* de 1985), lo habrían tenido más en cuenta después de *Crisis.* En realidad, pasaron bastante de él hasta 1989, año en que George Pérez lo recuperó en *Secret Origins Annual* nº 3. En aquel cómic, el autor escribió los orígenes post *Crisis* de las diversas versiones de los Titanes que había habido hasta la fecha. Entre ellas estaban los Titanes Oeste y sus miembros. Algunos de ellos estaban bastante claros, pero había dos puntos negros en la continuidad, que no eran otros que Batgirl / Flamebird y Golden Eagle. ¿Por qué un punto negro? Pues porque el

Hawkman de Thanagar estaba en pleno proceso de renovación y su origen pre *Crisis* era bastante difícil de sostener.

Pérez estableció que Charlie Edmund Parker (el segundo nombre se añadió aquí) era un *surfero* vago e incapaz de mantener unos trabajos de lo más variado. Un día, apareció no se sabía de dónde convertido en Golden Eagle. Pérez y Kevin Maguire, el dibujante de aquel capítulo del *Secret Origins*, crearon un nuevo uniforme para él más parecido a una armadura que al uniforme de Hawkman que llevaba originalmente; al fin y al cabo, no tenía ninguna relación con este héroe. El origen de la armadura y los poderes que le daba no se explicaron ni siquiera en la ficha a lo *Who's Who* que acompañaba al *Annual*. Sí se decía que era una especie de héroe de alquiler de Malibú, porque era la única forma que tenía para ganar dinero debido a su intensa pereza. A partir de ahí, se explicaba su afiliación a los Titanes Oeste de la misma forma que en la versión pre *Crisis*, con el portaviones, Mr. Esper y demás.

En 1990, los Kesel recuperaron a Golden Eagle para *Hawk and Dove Annual* nº 1, donde los Titanes Oeste se volvían a reunir brevemente. Como ni Timothy Truman ni John Ostrander lo tuvieron en cuenta para *Hawkworld* porque, la verdad, no creo yo que pintara mucho allí, Charlie se convirtió en la baja perfecta para la saga "La Cacería de los Titanes" que Marv Wolfman y Tom Grummett estaban desarrollando en *The New Titans*. En el número setenta y dos (diciembre de 1990), Aqualad y él acudían a una llamada de Deathstroke, que estaba reclutando héroes para buscar a los Titanes desaparecidos. En realidad, se trataba de una emboscada de los Wildebeest, uno de los cuales mató presuntamente a Golden Eagle e hirió gravemente a Aqualad. A partir de ese número, nada más se ha sabido del personaje… hasta este mismo año.

El regreso de Charlie

Damos así un salto hasta abril de 2005 y *Hawkman* nº 37. Justin Gray, Jimmy Palmiotti y Joe Bennett han comenzado su gran saga para el Hombre Halcón, una titulada "Adiós, enemigo mío" que viene a ser una mezcla entre "Fuego y Cruzado" de Flash, "Silencio" de Batman y la malograda y muy modificada parafernalia de este personaje. Cuando el héroe está a punto de morir a manos de Lion Mane, aparece Golden Eagle y lo salva. Charlie Parker es el presidente de Ethon Enterprises, una multinacional que ha abierto una sede en St. Roch. El joven hace pública su identidad y pretende convertirse en "héroe oficial" de la ciudad, aunque colabora activamente con Hawkman y Hawkgirl. Se convierte así en el *sidekick* que nunca fue, pero la situación cambiará cuando Carter Hall parezca morir a manos de sus enemigos. Charlie recoge el manto de Hawkman para honrar la memoria del que él dice que es su padre.

Es entonces cuando los autores nos cuentan esta versión ampliada del origen de Golden Eagle, que aúna elementos pre y post *Crisis*. A estos últimos los dejan intactos pero los completan explicando cómo consiguió la armadura. Charlie era un huérfano problemático que se acabó metiendo en negocios turbios e intentó suicidarse tirándose por un puente. Vivía en Midway City durante la época en que Carter Hall era procurador del museo arqueológico local, y Hawkman lo salvó de la muerte. Además, le consiguió un empleo como bedel en el propio museo y, cuando mostró su valor salvando a Hawkgirl del Ladrón de las Sombras, lo adoptó como compañero juvenil. Le dio una armadura hecha de metal nth y lo entrenó hasta que estuvo listo para volar en solitario.

A partir de ese punto, la historia de Charlie se acoge a lo establecido por George Pérez y continúa tras su presunta muerte a manos de Wildebeest. Como era de esperar, el metal nth le salvó la vida y él siguió con su vida, pero no como Golden Eagle sino como empresario de éxito. Fue así como fundó su multinacional y como se encontró de nuevo con Hawkman, su antiguo mentor y amigo. No obstante, en el último número aparecido en Estados Unidos, y ya con Charlie como Hawkman, se ha destapado que sus intenciones no son tan nobles como

parecen. Todo apunta a que será el hijo secreto de Katar Hol, aunque de momento esto sólo es una especulación. Lo veremos en un futuro texto en cuanto termine la saga.

Duela Dent, hija de…

La década de los setenta fue un período importante para el cómic de superhéroes. Muchos personajes comenzaron a madurar, aparecieron héroes de métodos poco ortodoxos y garras afiladas, los jóvenes aprendices de arquero se drogaban, los mutantes empezaban a amargarse… Sin embargo, entre drama y drama, y eso que aún no habían llegado los ochenta, en DC aún quedaba espacio para personajes tan divertidos como absurdos. Uno de ellos era Duela Dent, más conocida como Arlequín, Catgirl, Card Girl o La Hija del Joker. Bueno, realmente no era su hija sino la de Dos Caras. Ah, no, que era hija de Catwoman. O del Pingüino, o del Espantapájaros… ¿Lo descubrimos?

Batman Family fue una serie de veinte números de muchas páginas publicada entre octubre de 1975 y noviembre de 1978. Fue una de las últimas novedades lanzadas por el editor Julius Schwartz antes de que le asignaran los títulos de Superman en 1979. Básicamente, la colección consistía en mostrar las aventuras de Robin y Batgirl, normalmente formando pareja, pero sin Batman. Recordemos que en los setenta el *Señor de la Noche* no contaba habitualmente con la ayuda de sus jóvenes pupilos, así que *Batman Family* sirvió para despegarlos un poco más y mantenerlos en el candelero. A la historia nueva de esta joven pareja, se añadían reediciones protagonizadas por otros miembros de la familia, como Fatman, la Cazadora, Man-Bat o el propio Alfred Pennyworth. Y se reeditaban sin mucho criterio cronológico, sea dicho de paso. El caso es que, si los protagonistas de las historias nuevas eran Robin y Batgirl, lo lógico es que su principal villano sea una versión juvenil de la némesis de Batman. O no es lo lógico, no lo sé, pero es lo que se hizo.

En *Batman Family* nº 6 (julio-agosto de 1976), Bob Rozakis e Irv Novick realizaron la historia de ocho páginas "The Joker's Daughter". En ella, Robin contemplaba atónico cómo de la caja fuerte de una escritora fallecida salía una chica maquillada y vestida como el Joker. Se hacía llamar así, La Hija del Joker, y tenía como objetivo descubrir la identidad secreta del *Chico Maravilla*. Dos números más tarde, una tal Catgirl tocaba las narices del pobre Dick en la universidad; era, de nuevo, la Hija del Joker disfrazada. El número nueve sería el definitivo. Tras afirmar que era hija del Espantapájaros, el Pingüino y el Enigma, la joven descubría la identidad de Robin. Lo que no esperaba era que Batgirl y él hubieran averiguado la suya. La Hija del Joker era en realidad Duela Dent, la hija de Dos Caras y su esposa. El villano quería gemelos por aquello de su obsesión y, cuando nació ella, le puso Duela para compensar que sólo era una pero, de todos modos, no quiso saber nada. Según afirmó Bob Rozakis, Schwartz pensó que lo normal era que fuera hija de Dos Caras porque el único villano de Batman que estaba casado. Eran otros tiempos.

Tan claro como su origen, estaba que Duela era un personaje divertido para historias desenfadadas como aquéllas. Los artilugios que utilizaba eran impagables, como el bote que disparaba esponjitas de maquillaje a presión y labios recién pintados o la mano extensible. Cierto era que sus métodos eran menos letales que los de cualquiera de sus posibles padres, y esto tenía un motivo. Duela no quería ser villana sino heroína para redimir los pecados de su padre. Si había parecido lo contrario, era para llamar la atención de Robin y entrar en el mundo de los justicieros. Y se ganó toda su confianza, porque en *Teen Titans* (vol. I) nº 46 (febrero de 1977), Rozakis y Novick la añadieron a la formación de los Jóvenes Titanes originales. La recién llegada despertó las suspicacias de Kid Flash y las protestas de Speedy, pero contó con el apoyo de Wonder Girl («A este grupito no le vendría mal otra cara bonita» decía Donna; lo dicho, otros tiempos) y, sobre todo, de Robin. Tras demostrar su valía en un combate contra el Violinista, pasó a formar parte del grupo oficialmente. En los dos números

siguientes, Dick y Duela eran apresados por Dos Caras, y la joven aprovechaba la ocasión para contar a su padre quién era. Y es que Harvey seguía convencido de que era hija del Joker, al que detestaba tanto como a Batman. Al final de *Teen Titans* nº 48, Duela dejó de vestirse como el Joker y pasó a llamarse Arlequín con un traje realmente molesto para la vista. Duela dejó de aparecer en *Teen Titans* cuando se cerró la colección cinco meses después, pero regresó a *Batman Family* en el número diecinueve y apareció en *Detective Comics* nº 483. Como Card Girl, se había infiltrado en la siniestra organización fundada por un villano que era el novio de una ex novia de Dick Grayson. No obstante, en cuanto se resolvió el misterio de su identidad, el personaje perdió buena parte de su gracia.

Aunque hablaremos más extensamente de *Los Nuevos Titanes* dentro de no mucho tiempo, ya hemos mencionado alguna vez que Marv Wolfman y George Pérez no contaron para "su" serie con buena parte del reparto de la serie clásico. A Wolfman, Speedy y Aqualad le resultaban molestos y pasó de ellos. Lo mismo sucedió con los miembros de los Titanes Oeste con la única excepción de Beast Boy. Pero con Duela era distinto. No era que no la quisiera para su grupo, era que negaba incluso su existencia. Parece ser que George Pérez quería contar con todos los Titanes habidos y por haber para el número de la boda de Wonder Girl (*Tales of the Teen Titans* nº 50, febrero de 1985). Wolfman se las arregló para quitársela de encima para siempre haciendo que Robin descubriera que Duela era demasiado mayor para ser hija de Dos Caras. Y ella se fue sin más y no desveló su auténtica identidad. Con este panorama, no era de extrañar que *Crisis en tierras infinitas* borrara su existencia de un plumazo y que George Pérez la ignorase en *Secret Origins Annual* nº 3, en el que pretendía arreglar algunos de los conflictos de continuidad de la historia del grupo tras la famosa macrosaga.

Como tantos otros personajes, Duela sí apareció finalmente en el Universo DC post *Crisis* en cuanto un autor que tenía cierto cariño por alguno de ellos lo retomaba. En *Team Titans* nº 13 (octubre de 1973), Phil Jiménez mostraba a una tal Duela Dent que estaba ingresada en el psiquiátrico. La mujer recordaba ser miembro de los Titanes originales y llevar un bonito vestido y sentir algo por Robin y que a Speedy le caía mal… El autor tenía planes para recuperarla como un miembro del Equipo Titanes que enloqueció durante el viaje en el tiempo, pero no le dio tiempo debido a la cancelación de la serie. De nuevo, fue Jiménez quien recuperó a Duela en la miniserie *JLA / Titans* escrita por Devin Grayson. Todos los Titanes de la historia debían aparecer en la colección, así que la presencia de Duela implicaba que, en algún momento, había sido miembro del grupo. Con gran acierto, Grayson incluyó un guiño para los lectores más veteranos haciendo que Duela afirmara que era la hija de Wildebeest.

A pesar de su aparición en la miniserie, Grayson no pretendía incluir a Duela en *The Titans*, la serie regular que comenzó tras su encuentro con la Liga de la Justicia. En *The Titans Secret Files* nº 1 (1988, dibujado por Paul Pelletier), Grayson la mostró con una esquizofrénica con delirios de grandeza que esperaba que alguno de sus presuntos antiguos amigos le pidiera unirse al nuevo equipo. Y es que, claro, cómo no le iban a pedir tal cosa a la hija de… Juicio Final. Un año más tarde, en *The Titans Secret Files* nº 2, Geoff Johns y Drew Johnson narraron la formación de Los Titanes L.A. Matt Logan, el primo de Beast Boy, reunió en la casa que éste y Flamebird compartían a un puñado de aspirantes. Sólo se dejó en el tintero a Duela, que irrumpió en la casa y armó un dos de mayo.

Duela regresó, de nuevo de la mano de Geoff Johns, en una de las sagas más celebradas de la actual serie *Jóvenes Titanes*. De nuevo, era la hija del Joker, pero en un futuro alternativo cuya existencia no parece muy posible. Y es una lástima, porque Duela siempre ha sido una heroína divertida e imprevisible que, si bien no pega nada con los actuales Titanes, habría sido perfecta para unos Supercolegas de Giffen y DeMatteis. Esperemos verla muy pronto, sea hija de quien sea.

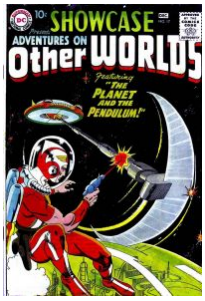
Héroes del espacio

Adam Strange

Adam Strange fue un personaje típico de ciencia ficción creado en 1958, justo en los albores de la edad de plata. Un arqueólogo viajaba por casualidad a un remoto planeta donde hallaba una felicidad que nunca era permanente, porque no podía quedarse allí siempre. Con el tiempo y sus diferentes apariciones en *Justice League of America* y *Hawkman*, se fue incorporando al Universo DC en el que, a pesar de diversos seriales y series limitadas, nunca ha encontrado una colección fija que narre sus aventuras, y eso que en él han trabajado grandes autores. Hoy hablaremos de la trayectoria de este gran héroe cósmico.

La primera visita a Rann

Este héroe debutó en *Showcase* nº 17 (diciembre de 1958). Sus creadores fueron Gardner Fox y Mike Sekowsky, los mismos que unos años más tarde lo introducirían en el Universo DC en las páginas de *Justice League of America*. Adam Strange era un arqueólogo que encontró un



tesoro inca en Perú justo antes de ser sorprendido por los nativos que lo custodiaban. Mientras escapaba, un estallido de luz lo transportó a un lejano planeta llamado Rann ubicado en el sistema Alfa Centauro. Allí conoció a Alanna y su padre, el científico Sardath, el responsable de su llegada. Éste, tras enseñarle el idioma con un artefacto llamado "mentalcizer" le explicó que Rann y la Tierra eran muy similares, y que el Rayo Zeta que lo había conducido allí era un invento suyo que pretendía servir de puente entre sus planetas y culturas. También le contó algo sobre la historia del planeta, que poco menos que había renacido tras un holocausto nuclear y vivía en un paraíso tecnológico.

En aquella primera historia, "Secret of the Eternal City", Adam y Alanna, además de hacer buenas migas, se enfrentaban a una raza alienígena que quería invadir Rann. Cuando empezaban a conocerse, Adam tuvo que volver a la Tierra porque los efectos del Rayo Zeta no eran permanentes. Sin embargo, Sardath le había dicho a Adam dónde iban a caer otro Rayo Zeta en la Tierra, porque así podía volver a Rann. Todos ellos lo hacían en el hemisferio sur y el arqueólogo estaba siempre dispuesto a empomarlos. El famoso uniforme rojo con los cohetes y el casco raro de Adam apareció en la segunda historia de aquel *Showcase* nº 17, "The Planet and the Pendulum" y no lo ha dejado desde entonces aunque el diseño original haya pasado por varias revisiones. Adam protagonizó los dos siguientes números de la revista como vigilante oficial de Rann y, en agosto de 1959, sus aventuras se trasladaron a *Mystery in Space* en el número cincuenta y tres, donde Carmine Infantino sustituyó a Sekowsky hasta el número noventa y uno, en que se hicieron cargo del personaje Jerry Siegel, Dave Woods y Lee Elias. Estas historias se reeditaron a partir de 1969 en *Strange Adventures* nº 217 a 244 con magníficas portadas de Neal Adams. También podemos encontrar buena parte de ellas en *Adam Strange Archives* Vol. 1. Por otra parte, en agosto de 1987, ya en el Universo DC post *Crisis*, Gerry Conway y Carmine Infantino reconstruyeron las dos historias de aquel *Showcase* nº 17 en *Secret Origins* nº 17. Prácticamente calcado del original, la primera visita de Adam a Rann no sufrió alteración alguna, con lo que se convirtió en uno de los pocos personajes de DC que no sufrieron cambios con *Crisis en tierras infinitas*.

Adam y la Liga de la Justicia

En *Mystery in Space*, Adam continuó paseándose de la Tierra a Rann y vice versa pillando como podía los Rayos Zeta de Sardath. En el planeta alienígena, se fue ganando una reputación como héroe "oficial" del planeta gracias a su valor y su destreza en el uso de las diversas armas con que contaba. Además, se convirtió en novio oficial de Alanna. En el número sesenta y uno, conoció a uno de sus villanos más característicos, Tornado Tyrant, un huracán viviente que acabó formando parte de la esencia del héroe Tornado Rojo varios años más tarde.

Mientras tanto, el Universo DC empezaba a tomar forma poco a poco. La Liga de la Justicia de América (LJA, en adelante) apareció como invitada en *Mystery in Space* nº 75 (mayo de 1962). En el tercer número de su propia serie, el grupo había hecho frente a la amenaza de Kanjar Ro, un telépata espacial y bastante megalómano. Por supuesto, lo derrotaban y lo encerraban en un planeta prisión que Green Lantern y Superman crearon a partir de un meteoro que circulaba por el sistema Antares. En *Mystery*, el villano escapaba de su reclusión y acababa en Rann, donde poseía a parte de la población local. Los esfuerzos combinados de Adam Strange y la LJA volvían a dejarlo encerrado, aunque esta vez en Rann. Fue en este número en el que el personaje entró por la puerta grande en el Universo DC y donde conoció a la LJA. En revisiones posteriores, se estableció que Flash había ofrecido a Adam unirse al grupo en aquel primer encuentro, pero él rechazó por no poder compaginarlo con sus obligaciones en Rann. La historia de Kanjar Ro continuaba en *Justice League of America* nº 24, donde Adam volvía a estar bajo la batuta de sus dos creadores juntos.

En enero de 1967, Adam Strange apareció como invitado especial en *Hawkman* nº 17. Katar Hol estaba buscando a su amada Shayera y acabó en Rann, donde Sardath estaba investigando una forma para mantener a su futuro yerno en el planeta. De hecho, lo consiguió gracias a un bombardeo de radiación de Rayos Zeta, pero el precio que Adam debía pagar era el no poder volver a la Tierra, porque si lo hacía moriría. Al héroe no le importó en absoluto, ya que podía estar siempre con su querida Alanna e incluso se organizó una boda que no se llevó a cabo debido a un ataque de los Manhawks. Recordemos que esta raza de híbridos (que recientemente ha aparecido en la actual serie del Hombre Halcón aunque en versión post *Crisis*) fue la responsable de que Thanagar adoptara el cuerpo de policía del que formaba parte Katar. Los héroes vencieron a sus enemigos pero la boda no se reanudó. Habría que esperar a otra serie para que viéramos el feliz enlace.

Aunque, como decía, nunca se unió al grupo, la serie *Justice League of America* se convirtió en una colección muy importante para Adam. En el número noventa y seis (febrero de 1972, por Mike Friedrich y Dick Dillin), Superman siguió hasta Rann el rastro de Green Lantern, Hawkman y Flash. Habían desaparecido mientras se teleportaban al Satélite. Un Rayo Zeta se había cruzado con el transporte del grupo, y acabaron allí, donde tuvieron que enfrentarse a la amenaza de Rompeestrellas. Este villano, un vampiro de energía que recuerda por su poder al Galactus de Marvel, utilizaba sus bichos mecánicos para dirigir los planetas a sus soles y así poder absorber grandes cantidades de poder. Su objetivo era Rann, y la Liga logró vencerlo. Adam sólo hacía un cameo en este número, porque al haber fallado el Rayo Zeta, no pudo llegar hasta que el villano ya estaba derrotado.

Adam volvería a encontrarse con sus amigos en *Justice League of America* nº 120 (julio de 1975, por Cary Bates y Dick Dillin). Fue en ese número que tuvo lugar la primera aparición del Rayo Zeta-Plus, inventado por Sardath para que la transmisión de personas de Rann a la Tierra fuese instantánea. Adam llevó al planeta a varios miembros de la LJA Alanna había desaparecido justo el día antes de su boda. Por si fuera poco, un robot gigante amenazaba el planeta y, tras él, estaba de nuevo Kanjar Ro. Los miembros de la Liga que estaban en Rann fueron derrotados y Adam volvió a la Tierra en busca de más ayuda. En el número siguiente, tuvo más protagonismo, y fue él quien venció al villano y liberó a la Liga y a Alanna. Al final, y por fin, la pareja se casó.

En *Justice League of America* nº 138 y 139 (1977), los mismos Bates y Dillin recuperaron a Adam para una nueva aventura con la Liga, y también a Kanjar Ro, que se había convertido entonces en el archienemigo común de los encuentros entre el héroe y sus amigos de la Liga. Alanna llegaba al Satélite para avisar de que Adam había desaparecido. Llevaba mucho tiempo viviendo sólo en Rann, pero un buen día desapareció. Al parecer, el efecto del Rayo Zeta permanente había pasado para desesperación de la recién casada. Sin embargo, Adam estaba en el siglo LXXII y se había convertido en una amenaza para la Tierra. La Liga usó la máquina del tiempo de Flash para llegar allí. Un Linterna Verde de la época les dijo que Adam consideraba catástrofes naturales los métodos de limpieza de aquel siglo, y al evitarlos ponía en peligro el planeta. Al final, Adam volvía con Alanna, vencían a Kanjar Ro que estaba detrás de todo, y tan contentos.

Adam Strange: The Man of Two Worlds

Durante los años siguientes, Adam siguió apareciendo como invitado en varias series, como *The Brave and the Bold* o *Green Lantern*. También cumplió un papel menor en *Crisis en tierras infinitas*, pero el evento no alteró demasiado su origen. La única revisión que se hizo *a posteriori* de su origen trató los auténticos motivos de Sardath para llevar a Adam a Rann, porque al parecer no había sido algo tan accidental como se creía hasta entonces. Esto sucedió en 1987 y el responsable fue Alan Moore en la serie *Swamp Thing*. La población de Rann envejecía y estaba muriendo poco a poco porque pocos de los moradores del planeta eran fértiles. Así pues, Sardath tenía previsto desde el principio que Adam y su hija se enamorasen y, por supuesto, que procreasen.

En 1990, la miniserie de tres números *Adam Strange* recogió esta idea y nos mostró a una Alanna ya encinta mientras reconciliaba las raíces humanas del personaje con su vida como héroe y esposo en Rann. La serie estuvo escrita por Richard Bruning, dibujada por Andy Kubert y pintada por Adam Kubert. En ella, Adam ya no podía quedarse siempre en Rann como habíamos visto en la época post *Crisis*, pero Sardath estaba trabajando en el Mega Rayo Zeta. También se había abierto un museo dedicado al héroe que no era del agrado de cierto sector de rannianos a los que aún les gustaba menos que el primer bebé que nacería de forma natural en el planeta tras veinte años fuera medio alienígena.

Adam se marchó unos días a la Tierra y supo que su padre estaba en fase terminal. Entró así en contacto con una familia a la que apenas había conocido como adulto, pero siempre supo que su destino estaba en Rann. Sin embargo, el planeta no pasaba por su mejor momento, pues estaba a punto de desatarse una guerra entre dos ciudades. Adam, la doctora Fox (con la que había tenido un breve lío en la Tierra), Bantteir (la madre de Alanna) y Sardath estaban metidos enmedio, pero la peor parada fue Alanna. Tras dar a luz a Aleea. su hija en común con Adam, falleció. O, al menos, eso pareció entonces.

Con el planeta bastante tocado, Adam hizo creer que se había vuelto loco y había sucumbido a los esclavistas espaciales conocidos como En'Teranianos. El héroe había sabido que Alanna no estaba muerta sino cautiva de estos seres. Sardath también había sido secuestrado, y Adam pensó que la mejor forma para recuperarlos era fingir que les cedía el control de Rann. Para que le ayudaran en su farsa, Adam hizo raptar a algunos miembros de la LJA actual y, por fin, el planeta se liberó y la familia volvió a reunirse. Esto tuvo lugar en *JLA* nº 20 y 21 (1998, por Mark Waid y Howard Porter) y lo vimos aquí en el tomo de Norma *JLA: La unión hace la fuerza*.

Los últimos tiempos

En 2004, vio luz una excelente miniserie de ocho números titulada, de nuevo, *Adam Strange* y recopilada como *Adam Strange: Planet Heist* (algo así como *Planeta robado*). Los autores

fueron Andy Diggle y un inmenso Pascual Ferry que realizó un trabajo gráfico memorable. Los dibujos eran tan, tan buenos que se comieron rápidamente a la historia que, ya de por sí, no estaba nada mal. El dibujante también diseñó una actualización del uniforme de Adam, que ahora tiene un aspecto mucho más moderno y, de paso, le dio nuevos poderes basados en armas de plasma. El único defecto que se le puede achacar a la serie es que tuvo un final muy abierto de cara a *The Rann / Thanagar War*, que a su vez ha sido uno de los preludios de *Crisis infinitas*. Esto demuestra que Adam juega ahora un papel más importante que nunca en el Universo DC.

Adam está en la Tierra esperando un Rayo Zeta que lo lleve a Rann, pero éste no llega nunca y pide ayuda a la LJA porque teme que esté pasando algo allí. Superman le confirma sus peores sospechas, porque Rann, simplemente, ha desaparecido. Cuando dos extraños villanos intentan matarlo utilizando la tecnología propia del Rayo Zeta, Adam se hace con el artefacto y vuela hasta donde estaba anteriormente el planeta. Aunque se suponga que el planeta se ha desintegrado debido a la explosión de su sol, Adam sabe en su interior que hay algo más y que su esposa e hija siguen vivas. Comienza así un periplo espacial que le conducirá hasta Thanagar y Maltus, le hará aliarse con los Omega Men y enfrentarse a la L.E.G.I.O.N. y a Shin Valkyr, una villana del planeta de Hawkman que es la responsable de lo ocurrido.



Cuando, por fin, Adam y los Omega Men encuentran Rann, se enteran de que Valkyr pretendía robar el último invento de Sardath. Se trata del Rayo Omega, una variación del Zeta que permite transportar objetos de tamaño ilimitado. Quien lo posea podrá dominar el universo y, para impedir que la thanagariana se hiciera con él, Sardath ha llevado a Rann lo más lejos posible. Sin embargo, las manipulaciones de Valkyr hacen que el planeta acabe en la órbita del sol de Thanagar, lo cual hace que este mundo se desestabilice y se acerce sin remedio hacia dicho sol. El resultado es la destrucción de la superficie habitable de Thanagar, lo cual lleva de cabeza a *The Rann / Thanagar War*.

Ya vimos la semana pasada que Adam y el ejército de Rann rescataron a los supervivientes de Thanagar. Una facción de estos últimos, adoradores de Onimar Synn y el Culto de los Siete Demonios, quisieron apoderarse de su planeta adoptivo y estalló una guerra civil en la que estuvieron implicados el propio Adam, Hawkman, Kyle Rayner y otros héroes. Para más información podéis consultar el artículo de la semana pasada sobre esta miniserie[9].

¿El futuro?

Tras el éxito de *Adam Strange* y *The Rann / Thanagar War*, es de suponer que el personaje vaya a tener más peso en el Universo DC. De momento, ya lo hemos visto en el primer número de *Crisis infinitas* aunque, eso sí, cumpliendo un papel bastante coral. Al parecer, el próximo año podría tener su propia colección regular, algo que no ha ocurrido desde aquellos ya lejanos años de *Mystery in Space*[10].

[9] Véase el apéndice sobre *Crisis infinita*.

[10] De momento, seguimos sin serie propia de *Adam Strange* porque el personaje anda algo extraviado por el espacio tras su paso por *Infinite Crisis*. Sus compañeros de viaje, tal como vemos en *52*, son Starfire y Animal Man.

El Capitán Cometa

El Capitán Cometa fue creado como personaje de ciencia-ficción en 1950, época en que este género estaba de moda. Sin embargo, tenía una fuerte carga superheroica que se aprovecharía posteriormente para insertarlo en el Universo DC tradicional. Su trayectoria ha sido la de un personaje secundario más, pero su reciente exposición en The Rann / Thanagar War *ha generado la expectación necesaria para que obtenga una miniserie más o menos propia que se publicará a finales de 2006.*

El Capitán Cometa en los años cincuenta

Las aventuras originales del Capitán Cometa se publicaron en la revista *Strange Adventures*. En el número nueve de dicha serie (junio de 1950), aparecía una historia escrita por John Broome e ilustrada por Carmine Infantino que supondría su primera aparición. Adam Blake era un joven superdotado que nació justo la noche en que un cometa pasaba cerca de la Tierra. A medida que crecía, el muchacho demostró tener habilidades de lo más peculiares, como encontrar objetos perdidos o leer a una velocidad inusitada. Ya de mayor, acudió al profesor Emery Zackro quien, tras unas pruebas, descubrió que era distinto a los demás. Adam era mutante pero no a lo *X-Men*; se trataba de un espécimen de la raza humana que no aparecería hasta unos cien mil años en el futuro. Su carrera como superhéroe comenzó cuando unos alienígenas intentaron invadir la Tierra y convertirla en un desierto. Apoyado por Zackro, se lanzó a la acción con un colorido uniforme que recordaba al de los cosmonautas. Los poderes del Capitán Cometa, como se hizo llamar, eran tanto físicos como psíquicos; era superfuerte e invulnerable, y además poseía telepatía y una telequinesis que le permitía volar distancias cortas aunque él recurriera a unos cohetes artificiales.

Mientras combatía alienígenas y otras amenazas de lo más extrañas, gorilas incluidos, el Capitán Cometa se convertía en su identidad secreta en bibliotecario. Gracias a sus poderes, absorbió todo el conocimiento que había adquirido la humanidad. Éste se le hizo corto con el tiempo y acabó marchándose al espacio en una nave llamada *Cometeer* con la que esperaba explorar el cosmos y ampliar su ya vasto conocimiento. Al fin y al cabo, su condición de superdotado lo había apartado desde pequeño de una sociedad que no lo comprendía. Sus aventuras en los cómics acabaron en *Strange Adventures* nº 49 (octubre de 1954), y nada más se sabría de él hasta bien entrados los años setenta.

El Capitán Cometa como secundario

En 1976, como parte de la avalancha de novedades que DC lanzó y cerró en la época, vio la luz *Secret Society of Super-Villains*, colección efímera escrita por Gerry Conway e ilustrada por Pablo Marcos. En el segundo número, el Capitán Cometa volvía de pasar muchos años en el espacio convertido en todo un experto en el mismo. De lo que no sabía tanto era de la vida en la Tierra y de sus héroes, así que la Sociedad Secreta de Supervillanos lo convenció de que Green Lantern era un villano y lo captó para sus filas. Con el tiempo, Adam se dio cuenta de que lo habían embaucado y se convirtió en el peor enemigo del grupo. Su participación en esta serie y, más tarde, en *Crisis en tierras infinitas* o *DC Comics Presents* no sirvió para convertirlo en un personaje apreciado por el público, y no pasó de ser el invitado especial de algunos cómics de la casa.

Tuvieron que pasar unos pocos años más para que Blake encontrase un puesto fijo en alguna serie. Al final, se metió en *L.E.G.I.O.N.*, colección de Keith Giffen (y Barry Kitson después) que relataba las aventuras en el siglo XX de los ancestros de la Legión de Superhéroes. El grupo liderado por el coluano Vril Dox encontró al Capitán Cometa cautivo de Dagon Ra, un

traficante interplanetario de esclavos que tenía poderes sobre la materia. Tras un enfrentamiento tres años atrás, Dagon había capturado a Blake y lo había torturado. Fue Lobo, como enviado de la L.E.G.I.O.N., quien lo rescató y ayudó a derrotar al villano. Atado por una especie de deuda de honor, Blake se unió al grupo durante una temporada en la mantuvo un accidentado idilio con Marij'n, una mujer casada. También se enteró de que el cometa que pasó junto a la Tierra activó sus poderes latentes y, lo que era mucho peor, que servía como anfitrión para un parásito cuyo objetivo era apoderarse de Lady Quark. Las series de la L.E.G.I.O.N. y, posteriormente, de *R.E.B.E.L.S.*, acabaron en 1996 y Blake volvió a perderse en el Universo DC hasta 2005.

Misterio en el espacio

El Capitán Cometa se convirtió gracias a Dave Gibbons e Ivan Reis en uno de los protagonistas de *The Rann / Thanagar War*. Esta miniserie de seis números, una epopeya cósmica en toda regla que funcionaba como uno de los preludios de *Crisis infinita*, recuperó a buena parte del cosmos del Universo DC y reunió a casi todos los héroes típicos de ese ambiente. El Capitán se encontró en Thanagar con Kyle Rayner tras ser enviado allí por Vril Dox y contribuyó a la derrota del villano de la historia al final de la serie. Es por esto por lo que se ha visto metido en *Crisis infinita* aunque de forma muy circunstancial y sin destacar entre el reparto coral de la historia. Sin embargo, su aparición en ambas series ha servido, como decíamos al principio, para que protagonice en noviembre de 2006 *Mystery in Space*.

Esta nueva serie limitada de ocho números recibe su nombre de la mítica colección de la edad de plata que protagonizó durante años Adam Strange. El encargado de escribirla será Jim Starlin, un gran experto en historias espaciales durante su dilatada trayectoria en Marvel. Starlin escribirá la historia principal, la del Capitán Cometa, que estará dibujada por Shane Davis, alumno aventajado de Jim Lee que se encargó de *Batman* al final de la etapa de Judo Winick. Starlin escribirá y dibujará los complementos de las aventuras de Blake, que estarán protagonizados por El Extraño y que se unirán a la trama central en el último número. ¿Le esperará al Capitán Cometa una serie propia después de esto?

Algunos de los malos

Los enemigos de Wonder Woman

Si hay tres villanas históricas de la famosa princesa amazona son Cheetah, Circe y Silver Swan en sus diversas encarnaciones pre y post *Crisis*. Además, para la Diana actual el dios Ares ha sido siempre un gran enemigo del que también hablaremos. Por último, por su relevancia en el actual Universo DC, hablaremos del letal Doctor Psycho.

Cheetah

La Cheetah original apareció por primera vez en 1943, concretamente en *Wonder Woman* nº 6. Fue creada por William Moulton Marston y Harry G. Petter. Priscilla Rich era una joven rica y mimada a la que Wonder Woman eclipsó en una fiesta que organizó ella misma. Muy irritada, intentó matarla y se volvió loca. Con un espantoso disfraz de gato / leopardo, se convirtió en Cheetah. Aunque no tenía superpoderes, sí era una buena luchadora y tenía unas uñas que podían rasgar los objetos más sólidos. Esta Cheetah apareció en Tierra-1 y Tierra-2, aunque en la primera habría una nueva villana con ese nombre en 1980.

Se trataba de su propia sobrina, Deborah Domaine, que debutó en *Wonder Woman* nº 274 de la mano de Gerry Conway y José Delbo. Deborah era también una joven privilegiada pero sentía remordimientos por ello, así que estaba metida en diversas causas ecologistas. Un mal día, su tía la llamó a su lecho de muerte para comunicarle un secreto que no llegó a desvelar porque murió enseguida. Fue entonces cuando Kobra raptó a Deborah y la convirtió en la nueva Cheetah volviéndola loca con un bombardeo de imágenes. Se enfrentó a Wonder Woman, claro, pero la amazona venció a Kobra y Cheetah quedó libre. Lejos de redimirse, se unió a la Sociedad Secreta de Supervillanos y acabó en Arkham Assylum.

Después de *Crisis en tierras infinitas*, Wonder Woman comenzó desde cero de la mano de George Pérez, y ninguna de las Cheetah anteriores habían existido en el Universo DC canónico. Sin embargo, la Cheetah original regresó en *Wonder Woman: Our Worlds at War* (2001), por Phil Jiménez y varios dibujantes. Se estableció así que Priscilla Rich sí existió en los años cuarenta del actual universo y fue enemiga de Hipólita durante su período como Wonder Woman de esa época. Además, formó parte del grupo de villanas llamado Villainy Inc fundado por la atlante Clea. Su origen era el mismo que el pre *Crisis* con la salvedad de que la Wonder Woman a la que se había enfrentado era Hipólita y no Diana.

Volviendo a Pérez, éste diseñó una Cheetah mucho más letal que las anteriores por dos razones. En primer lugar, sí tenía superpoderes; tenía fuerza y resistencia sobrehumanas, agilidad felina, unas garras reales que cortaban todo lo que pillaban y unos agudos sentidos. En segundo, era una bruja ambiciosa y sin escrúpulos; su nombre era Barbara Ann Minerva.

Era una arqueóloga que había descubierto innumerables tesoros no por amor a la ciencia, sino por ansias de fama personal. En África, halló el Templo de Urzkartaga, el dios gato, y se quedó atrapada dentro. Antes de esto, había contemplado cómo el sacerdote Chuma convertía a una chica en avatar del dios gato por medio de un pintoresco ritual. Para poder salir de allí con vida, Barbara insistió en que Chuma la convirtiera en Cheetah, y así fue. El problema era que no era virgen tal como pedía el ritual y, aunque consiguió sus poderes, la transformación en mujer gato dejaba su cuerpo original cada vez más débil.

El lazo mágico de Wonder Woman se convirtió en la obsesión particular de Cheetah, e intentó robarlo en un par de ocasiones hasta que, en Egipto, dio con las amazonas de Banah Migdal

que tenían el segundo lazo de Gea. Lo robó pero al final el artefacto volvió a sus propietarias y Cheetah acabó encerrada en Arkham. Años más tarde, el dios Nerón incrementó sus poderes convirtiéndola en una especie de demonio. Por si fuera poco, le salió un duro rival.

Sebastián Ballesteros era un rico argentino que ansiaba el poder en todas sus formas. Cuando supo de la existencia de Urzkartaga, convenció al dios de que era el momento de que un hombre volviera a ser portador de sus poderes. Fue así como nació un nuevo Cheetah que hizo un trato con Circe y se convirtió en su amante. Entre los dos, urdieron el plan que convertiría a Vanessa Kapatelis en Silver Swan (ver más abajo). Sin embargo, pronto se hizo inevitable un combate entre él y Barbara del que la mujer salió vencedora.

Actualmente, podemos ver a Cheetah en la miniserie *Villains United*.

Silver Swan

Silver Swan ("Cisne de Plata") no es un personaje tan antiguo como Cheetah. La primera mujer que llevó su nombre debutó en *Wonder Woman* nº 288 (1982), realizado por Roy Thomas y Gene Colan; por cierto, fue el número donde se rediseñó el traje de la amazona y se cambió el águila del peto por la doble uve doble. Aquella primera Silver Swan se llamaba Helen Alexandros y es un personaje pre *Crisis*.

Siempre había sido una chica feúcha . con una vida difícil, y deseaba ser una belleza explosiva y triunfar como bailarina interpretando *El lago de los cisnes*. Un día, apareció el dios Marte y le anunció que era descendiente de él, de Zeus y de Helena Troya (a través de varias ramas de su árbol genealógico). La convirtió en una mujer increíblemente hermosa y le dio superpoderes. El problema era que no podía estar en su nuevo cuerpo más que una hora cada vez; Marte le dijo que, para que el cambio fuera permanente, debía matar a Wonder Woman.

Helen lo intentó convertida en Silver Swan. Además de su belleza, Marte le había dado el poder de volar y emitir descargas sónicas a través de sus cuerdas vocales; también era superfuerte. Por supuesto, Wonder Woman la acabó venciendo, pero no antes de que se aliara con Cheetah (Deborah) y con el Capitán Maravilla, que era realmente el Doctor Psycho, y de cuya forma guapa se había enamorado.

En el Universo DC post *Crisis*, ha habido dos Silver Swan. La primera fue Valerie Beadry, creada por George Pérez en *Wonder Woman* (vol. II) nº 15 (1988). También había sido una niña con infancia difícil. Debido a la exposición de sus padres a la radiación nuclear, había nacido con horribles deformaciones y con poderes latentes. Sólo tuvo una amiga y fue por correspondencia; se llamaba Maxine, y también la perdió cuando la vio en persona.

Un millonario llamado Henry Cobb Armbruster se fijó en ella y en los poderes que escondía. Con ayuda de un científico que murió durante el experimento, Valerie se convirtió en una mujer muy hermosa y con pleno acceso a sus poderes. Éstos consistían en emitir energía sónica por las cuerdas vocales; el rango iba desde devastar una pequeña población hasta generar un escudo protector a su alrededor. También podía volar, pero para controlar ese poder necesitó unas alas que le proporcionó Armbruster. Éste no quería nada bueno de esta nueva Silver Swan, a la que obligó a cometer crímenes diversos, entre ellos espionage industrial. Acabó enfrentándose a Wonder Woman, pero se redimió cuando, tras los hechos de *Invasion!*, perdió sus poderes.

La segunda Silver Swan post Crisis también fue fruto de un experimento, pero esta vez estaba destinado a jorobar a Wonder Woman. Debutó en *Wonder Woman* nº 171 (2001) de la mano de Phil Jiménez, aunque era una vieja conocida de la época de Pérez en la colección. Se trataba de Vanessa Kapatelis, amiga íntima de Diana en sus primeros tiempos en el mundo del hombre. Vanessa pensaba que era Diana quien había elegido a Cassie Sandsmark como la

nueva Wonder Girl (realmente, había sido Zeus), y estaba furiosa con ella. Usando y esto y el trauma que supuso el suicidio de su mejor amiga, Circe y el tercer Cheetah la engatusaron para convertirla en la nueva Silver Swan y la utilizaron para intentar para intentar matar a Diana y a Wonder Girl, cuya escuela destruyó con su grito sónico. A Vanessa, volveremos a verla en la etapa de Greg Rucka en la serie que sacará Planeta dentro de unos meses en nuestro país.

Circe

Personaje mitológico de la *Odisea* de Homero, fue adaptado para los cómics en *Wonder Woman* nº 305 (1983, por Dan Miskin y Gene Colan). Ésta se considera su primera aparición, pero como bruja mitológica ya había aparecido años antes en *Justice League of America* nº 101. Su vida pre *Crisis* fue corta, pero le dio tiempo a enfrentarse a Diana en varias ocasiones. El motivo era que un oráculo le había dicho que la hija de Hipólita sería su perdición y, como era bruja pero muy previsora, quiso matarla. Por lo demás, era el mismo personaje que salía en la *Odisea*; era una poderosa hechicera que se divertía atrayendo marinos hacia su isla para convertirlos en animales.

En el Universo DC post *Crisis*, Circe ha pintado bastante más. Fue George Pérez quien la recuperó en *Wonder Woman* nº 17 (1988). Era una mujer normal que hizo un pacto con la diosa Hécate; vendió su alma a cambio de enormes poderes mágicos. Se aisló en la isla de Aeaea y se divirtió convirtiendo hombre en animales y aterrorizando a quienes se acercaban. Cuando Wonder Woman acompañó a las Kapatelis a Grecia en un viaje, se encontró con ella. Circe despreciaba la existencia misma de las amazonas, e intentó devolver a Diana a su forma de barro. No tuvo éxito, por supuesto. Poco después, enfrentó a los dioses de todos los panteones de la Tierra con el objetivo de apoderarse del mundo, pero también fracasó y desapareció durante un tiempo.

Circe tenía mucha influencia entre las amazonas de Banah Migdhal, porque era ella quien había asesinado a Antíope, la hermana de Hipólita. Phil Jiménez la convirtió en uno de los puntales de su etapa en *Wonder Woman*. Provocó una guerra civil entre las amazonas, se alió con Cheetah (Ballesteros) para crear una nueva Silver Swan e intentar matar a Diana y, por último, combatió contra su archi enemiga en la misma Acrópolis. Actualmente, está encerrada en Temiscira.

Doctor Psycho

El Doctor Psycho tuvo dos encarnaciones diferentes en el Universo DC pre *Crisis*, pero eran bastante similares y las trataremos como una sola. El original debutó en *Wonder Woman* nº 5 (1943, por Marston y Peter) y el de Tierra-1, en *Wonder Woman* nº 289 (1982, por Thomas y Colan). Su nombre real era desconocido, pero sabemos que era un hombrecillo pequeño, feo y cabezón que había sufrido las burlas de los demás durante toda su vida; especialmente traumáticas le resultaron sus experiencias juveniles con las mujeres. Desde entonces, sintió una irresistible atracción hacia ellas, y también un profundo odio.

Estudió medicina e investigó el poder de la mente. Conoció a Marva, una mujer que lo quería como amigo y nada más. Psycho descubrió que podía hipnotizarla para que lo amara y se casaron; también vio que podía usarla como medium para extraer ectoplasma de otra dimensión y convertirse en un hombre bello y apuesto. Pero en el proceso Marva se quedó medio zombi, y acabó muriendo en un accidente de tráfico del que se considera responsable a su marido.

El Doctor Psycho siguió usando ectoplasma para enfrentarse a Wonder Woman, a la que odiaba especialmente. Incluso utilizó a Steve Trevor como medium. Se enamoró de la forma hermosa

de Silver Swan (Helen), y supo gracias al Monitor que podía acceder al ectoplasma sin necesidad de un medium. Este personaje desapareció con *Crisis*.

El actual Doctor Psycho tal como lo vemos en *Villains United* debutó en *Wonder Woman* (vol. II) nº 54 (1991, por George Pérez y Jill Thompson). Tiene poderes mentales que emplea para provocar el terror en los demás, y provocó una traumática experiencia en la vida, ya de por sí chunga, de Vanessa Kapatelis. Cuando su mejor amiga se suicidó, acudió a un psicólogo al que Psycho suplantó. Utilizó a Vanessa para meterse en la cabeza de Wonder Woman y sus amigos.

En el Universo post *Crisis*, Psycho ha sido siempre un villano menor, pero recientemente lo hemos visto en *Villains United*, serie en la que demuestra tener un potencial hasta ahora no explorado.

Ares

Aunque en las aventuras pre *Crisis* de Wonder Woman ya aparecía el dios Marte, fue con la revisión post ídem de George Pérez que Ares empezó a tener interés en las aventuras de la princesa. Debutó como tal en *Wonder Woman* nº 1 (1987). Allí vimos que se oponía a la creación de las amazonas y, cuando no se tuvo en cuenta su opinión, juró destruirlas. Para ello, embaucó a Heracles, que causó la desgracia de las amazonas y motivó su posterior éxodo hasta Isla Paraíso.

Cuando Wonder Woman debutó en el mundo del hombre, descubrió que Ares planeaba una tercera guerra mundial lanzando una bomba nuclear. Diana se tuvo que enfrentar a sus hijos, Fobos y Deimos, y finalmente al propio Ares. Fue entonces cuando se ganó el respeto del dios hacia las amazonas, pero su enemistad estaba lejos de concluir.

En apariciones posteriores, hemos visto cómo Fobos y Deimos querían conquistar el mundo para su padre erigiendo un siniestro templo en Gotham City. Aún lo veremos más próximamente en la etapa de Greg Rucka, donde ha adquirido aún más importancia en la colección y en el propio Olimpo.

El Amo del Océano

La rivalidad entre dos hermanos e incluso los enfrentamientos sangrientos entre ellos han servido como base a muchas obras literarias. Los cómics no han sido menos como veremos a continuación con uno de los ejemplos más destacados. El Amo del Océano, hermanastro de Aquaman, ha sido la némesis de este superhéroe desde la edad de plata. Humano o atlante según la versión, Orm Marius Curry siempre ha sentido envidia y un profundo odio hacia su hermano, que era el triunfador y el poderoso de la familia.

El Amo del Océano, en la versión pre *Crisis*

Aunque Aquaman llevaba en los quioscos desde principios de los años cuarenta, su malvado hermano no haría acto de aparición hasta 1966. La versión original del Rey de Atlantis era un humano que había adquirido poderes submarinos mientras investigaba la ciudad sumergida con su padre. En la edad de plata, el nuevo Aquaman era hijo de un humano, Tom Curry, y una atlante. La herencia de su madre era lo que le daba sus fantásticos poderes, que era justo de lo que carecía su hermanastro Orm. Éste era hijo de una humana y del propio Curry, y pasó su infancia acumulando rencor hacia Arthur. Entregado a una juventud de delincuencia, acabó sufriendo amnesia y haciéndose llamar Marius; también se transformó en un supervillano que atentaba contra la vida marina por medio de artilugios propios de la época, como el que le permitía respirar bajo el agua.

La primera aparición de este Amo del Océano tuvo lugar en "Coward-King of the Seas", una historia publicada en *Aquaman* (vol. I) nº 29 (septiembre de 1966). Realizado por Bob Haney y Nick Cardy, el cómic contaba cómo Aqualad tenía que soportar que Aquaman no actuara con total contundencia ante un villano que utilizaba una pobre ballena para conseguir sus fines. Arthur tenía sus motivos, y es que bajo la peculiar máscara de su enemigo reconoció a su hermanastro perdido. Héroe y villano volvieron a enfrentarse en más ocasiones, pero no fue hasta *Aquaman* nº 50 (marzo de 1970) que el Amo del Océano recuperó la memoria. Sucedió esto gracias a la intervención de Deadman en una historia escrita por Steve Skeates y dibujada por el difunto Jim Aparo.

Durante los años siguientes, el Amo del Océano volvió a combatir a su némesis y a otros héroes. Incluso se atrevió a desafiar a Aquaman y Superman juntos en *DC Comics Presents* nº 5 (1979). El personaje dio un paso adelante en su evolución como villano en la miniserie *Aquaman* que, en 1986, realizaron Neal Pozner y Craig Hamilton. Utilizando seis cristales mágicos de la antigua Atlantis, Orm se convirtió en un poderoso hechicero pero volvió a ser derrotado por su hermano con la ayuda de la bruja Nuada.

La miniserie, conocida por presentar el "uniforme de camuflaje" de Aquaman pretendió ser un relanzamiento post *Crisis* que respetaba lo sucedido anteriormente. Sin embargo, *a posteriori* sí se alteró el origen de Arthur y, por lo tanto, también el del Amo del Océano.

La lucha por el trono

El especial *Legend of Aquaman* de Keith Giffen, Robert Loren Fleming y Curt Swan fue el cómic en que se manipuló el origen de Aquaman de forma retroactiva. Publicado en 1989, convertía al personaje en el hijo de la reina Alanna de Atlantis y el hechicero Atlan. Exiliado por su cabello rubio que, según las profecías locales, no auguraba nada bueno, acabó tirado en Mercy Reef y adoptado por el farero Tom Curry. El pequeño Orin, pues así se llamaba, vivió a medio camino entre dos mundos hasta que conoció su herencia y el legado de su familia. Parte de ese legado era otra profecía que, según las *Crónicas de Atlantis*, aseveraba una eterna lucha por el poder entre dos hermanos.

Ese hermano perdido no aparecería hasta *Aquaman: Time and Tide* nº 3, realizado en 1994 por Peter David y Kirk Jarvinen. Orm se convirtió en el hijo de Atlan, que no de Tom Curry, y fue un hechicero desde el principio; también prescindió del apellido Curry en esta versión y se hizo llamar sólo Orm Marius. Se crió con una mujer esquimal y, en cuanto creció, estuvo preparado para reclamar el trono de Atlantis y la ciudad de Poseidonis, algo que no consiguió. A pesar del nuevo fracaso, Peter David logró integrar al Amo del Océano en la serie *Aquaman* que escribió durante varios años. El villano participó en la saga *Underworld Unleashed*, donde consiguió del demonio Nerón un poderoso tridente a cambio de su alma. Fue durante aquella historia cuando se enteró de que Aquaman y él eran hermanos.

La última aparición del Amo del Océano se ha producido en *Aquaman* (vol. IV) nº 26 y 27 (2004). Tras los últimos acontecimientos, Orm se había apropiado de la mano perdida de Aquaman, que se convirtió en una especie de reliquia, y la utilizó para intercambiar mente con su hermano. Como resultado, se convirtió en el despótico gobernante de Sub Diego durante un breve período de tiempo.

Deadshot

Deadshot es el mejor tirador del mundo, el que nunca falla un disparo. También es el más misógino («las profesionales son las que sólo te cobran una vez») y el más consciente de que acabará en la cárcel por sus acciones. Su frialdad en el trabajo no le ha impedido ser un padre amantísimo aunque sea algo parricida. Con todo, su paso por *Escuadrón Suicida* con John

Ostrander a la cabeza lo convirtió en uno de los villanos favoritos de la afición, y hoy repasamos su existencia desde 1950 hasta la actualidad.

Enemigo del *Señor de la Noche*

Batman nº 59 (junio de 1950) sirvió como presentación de un nuevo villano de la galería del personaje que no tendría mayor trascendencia hasta mucho tiempo después. "The Man Who Replaced Batman" de David Vern, Bob Kane y Lew Schwartz narraba cómo un nuevo héroe llegaba a Gotham City. Deadshot, o Floyd Lawton en su identidad secreta, era un rico aburrido que había recibido su inspiración cuando vio a Batman detener a unos ladrones en un restaurante. Sin embargo, la pose heroica de Lawton no era más que eso, porque en realidad lo que pretendía era hacerse con el control de los bajos fondos de la ciudad. Con su elegante traje y su impecable aspecto, no pudo evitar acabar en la cárcel cuando el *Señor de la Noche* descubrió sus intenciones.

Tendrían que pasar veintisiete años para que volviéramos a saber de Lawton. En *Detective Comics* nº 474 (diciembre de 1977), Steve Englehart y Marshall Rogers se encontraban metidos de lleno en su memorable etapa en la serie. Uno de sus logros consistió en recuperar a Deadshot con un nuevo traje mucho más acorde al papel que tomaría durante sus siguientes apariciones, esto es, la de mercenario armado hasta los dientes y con mira telescópica. Al parecer, Lawton había pasado años en la cárcel mientras otros villanos escapaban delante de sus narices. Ni corto ni perezoso, decidió fugarse él y comenzar una nueva etapa de delincuencia mercenaria. Su primer encontronazo con Batman se produjo en la recordada escena en la máquina de escribir gigante. Durante los años siguientes, Deadshot y el Hombre Murciélago volvieron a encontrarse en más ocasiones, como en *Detective Comics* nº 518. Sin embargo, la existencia de villanos con más tirón entre el público dejaba a Deadshot en un segundo plano muy discreto. Su oportunidad para destacar llegaría en 1987.

El Escuadrón Suicida

Legends nº 3 (enero de 1987) fue el punto de partida para el nuevo Escuadrón Suicida. Este grupo era un clásico del Universo DC que llevaba muchos años de capa caída y que renovó radicalmente su concepto. John Ostrander, guionista de la serie con ayuda de Len Wein y dibujos de John Byrne, lo estableció como una división de la agencia Task Force X del gobierno estadounidense. Dirigido por la despótica Amanda Waller y Rick Flagg, estaría formado por supervillanos que tendrían su oportunidad de redimirse (y quedar libres de la cárcel) tras trabajar para ellos. Por supuesto, estarían controlados por medio de brazaletes explosivos. Junto con colegas como la Encantadora o el Capitán Bumerang, Deadshot fue uno de los elegidos para luchar contra Brimstone, uno de los enviados de Darkseid. Lo vencieron en pleno Monte Rushmore.

La idea del nuevo Escuadrón Suicida resultó de lo más apetitosa en un Universo DC que estaba en plena ebullición creativa. En mayo de 1987, vio la luz *Suicide Squad*, escrita por Ostrander y dibujada por Luke McDonnell. Es uno de los títulos inmediatamente post *Crisis* más recordados por los aficionados españoles de la época Zinco, y también uno cuya reedición es más reivindicada. Deadshot se convirtió en miembro fijo del Escuadrón porque encontraba en el grupo una motivación, no porque estuviera aún obligado a quedarse. Esto se debió a la popularidad de que gozó entre los lectores y que propició una miniserie homónima al año siguiente.

La miniserie de cuatro números *Deadshot* vio la luz en noviembre de 1988 con Ostrander, Kim Yale y O'Donnell al frente. En ella, se profundizó en el sórdido pasado del personaje, cuya vida no había sido en absoluto fácil pese al dinero que tenía. Hijo de un constructor y de una hija de banqueros, Floyd tuvo que ver cómo su propio hermano Edward intentaba matar a su padre

por orden de su madre. Floyd lo impidió, pero el hombre quedó paralítico y su hermano murió en el forcejeo. Más tarde, se casó y tuvo un hijo, Edward. La miniserie contaba cómo la madre de Floyd ordenaba raptar al pequeño para obligar al padre a que rematara a su progenitor. De una enorme crueldad emocional, la historia daba un vuelco cuando Floyd descubría que los secuestradores habían violado y matado a su hijo. Ni corto ni perezoso, fue a matar a su madre y, aunque fracasó, la dejó impedida para los restos.

Deadshot siguió presente en toda la andadura del Escuadrón Suicida en sus encarnaciones de los ochenta y los noventa, pero la serie se canceló en 1992 y el *revival* de 2001 no tuvo demasiado éxito. Entre una cosa y otra, Deadshot participó en las sagas *Underworld Unleashed* y *Joker's Last Laugh*. Su época había pasado, pero pronto encontraría otro grupo que lo adoptase.

La nueva miniserie y *Villains United*

En 2005, DC lanzó una miniserie de cinco números del personaje que lo ubicaría en un lugar que pronto necesitaría. Escrita por Christos N. Gage y dibujada por Steve Cummings, *Deadshot* (vol. II) situaba a un Deadshot más mercenario que nunca en el momento de recibir la herencia de sus padres. Entre los documentos, encontró una carta de una prostituta de Star City que afirmaba tener una hija suya llamada Zoe. Floyd, aún amargado por la muerte del pequeño Edward, viajó a la ciudad de Green Arrow para conocerla. Madre e hija vivían en pleno Triángulo, el barrio donde confluían las mafias rusa, mexicana y afroamericana. Lawton se convirtió en protector oficioso del barrio y pronto se ganó el afecto de los vecinos, que se pusieron de su lado durante el inevitable combate con Green Arrow. Por su parte, Zoe y su madre formaron una familia con Floyd, algo que lo forzó a fingir su muerte para apartarse de enmedio. Simplemente, las quería demasiado como para permitirse que alguien les hiciera daño.

Fue con esa condición de presunto muerto con la que llegó al *Villains United* de Gail Simone y Dale Eaglesham. Pese a su esfuerzo, su jefe, Mockingbird, supo de la existencia de Zoe y amenazó a Lawton con matarla y destruir el Triángulo si no se unía a los Seis Secretos y hacía frente a la Sociedad formada por Lex Luthor. Las trágicas aventuras del grupo lo llevaron a convertirse en aliado y amigo incómodo de Catman, otro villano medio reformado. Tras *Villains United* y los hechos de *Infinite Crisis*, Deadshot sigue formando parte del grupo y aparece en la nueva miniserie *Secret Six*.

Catman

Catman es uno de los villanos más infravalorados de toda la galería de Batman. No es para menos, porque tuvo unas andanzas de lo más ridículas hasta hace bastante poco. Ha sido Villains United*, una de las miniseries centrales de "La cuenta atrás hacia Crisis Infinita", quien lo ha convertido por primera vez en un personaje interesante cuya identidad se debate entre héroe y villano*

El Catman original

No tenía nada que ver con este Catman del que hoy hablamos, pero en la edad de oro existió un personaje con el mismo nombre. Supuestamente creado por Charles Quinlan, David Merryweather fue criado en Birmania por un tigre tras el asesinato de sus padres. De una forma no muy clara, obtuvo visión nocturna, nueve vidas y demás parafernalia de "hombre gato" con la que se alistó en el ejército y se labró una carrera como superhéroe. Catman debutó en *Crash Comics Adventure* nº 4, de la editorial Holyoke Comics, y poco después obtuvo un título propio, *Catman Comics*, que se extendió desde mayo de 1941 hasta agosto de

1946. Por el camino, se ganó su propia ayudante juvenil; se trataba de una huerfanita llamada Katie que adoptaba el nombre de Kitten (Gatita).

Catman, ladrón por afición

En *Detective Comics* nº 311 (enero de 1963), Bill Finger y Jim Mooney presentaron una historia titulada "Challenge of the Cat-Man" en la que aparecía por primera vez el villano del mismo nombre. A primera vista, era un amalgama de Batman y Catwoman que ocultaba en su identidad secreta al millonario aburrido Thomas Blake. Había pasado mucho tiempo en África cazando leones y tigres por afición y también para costear su afición al juego. Finalmente, se acabó aburriendo y volvió a Gotham City, donde pensó en distraerse convirtiéndose en enemigo de Batman. Ya de paso, también podría cometer algún robo apetecible para recuperar la fortuna que había dilapidado. Blake se inspiró en Catwoman, que por aquel entonces estaba retirada, y se hizo llamar Catman.

Este peculiar villano utilizó una tela y un amuleto robados a una tribu para invocar el poder de una especie de espíritu y conseguir las presuntas nueve vidas de un felino (en los países anglosajones, se dice que tienen nueve y no siete como es costumbre por aquí). Al menos, eso era lo que él pensaba, porque en realidad nunca se supo si tenía algún tipo de poder real o si se trataba de autosugestión. Armado con el Catmóvil, el Catarang, el Catamarán, la Catcuerda y demás cat-chismes, se enfrentó al Dúo Dinámico en aquella ocasión y en *Detective Comics* nº 318, donde protagonizó una historia de lo más extraña con Batwoman. Y el caso era que, fueran reales o imaginadas, Catman sí parecía tener sus nueve vidas. Tras robar el objeto gatuno de turno, desaparecía de formas de lo más arriesgadas e imposibles.

De lo anterior, se puede deducir que el personaje no daba para mucho más y se pasó casi veinte años perdido en el limbo hasta que Len Wein e Irv Novick lo rescataron en *Batman* nº 323 (abril de 1980). Hubo algunas apariciones más, como el *Detective Comics* nº 509, en las que Catman se asoció con Catwoman. No obstante, su relación no tenía mucho futuro debido al machismo de Blake, así que acabó bastante mal y con sus huesos en la cárcel. Allí estaría durante una buena temporada, pero salió allá por el *Detective Comics* nº 612 (marzo de 1990). Escrito por Alan Grant e ilustrado por Norm Breyfogle, el cómic mostraba cómo Blake se había dedicado a criar felinos en su mansión tras salir de prisión. Uno de ellos, Rasputín, escapó y mató a un par de inocentes. Blake tuvo que volver a vestirse de Catman para capturarlo y, cómo no, acabó enfrentándose a Batman otra vez.

Convertido en un villano de tercera o cuarta fila, Catman asumió ese papel a principios de 1993 en *Batman: Shadow of the Bat* nº 7 a 9. Varios enemigos de poca monta de Batman, entre ellos Polilla Asesina, el Hombre Calendario y Catman, planearon el secuestro de Bruce Wayne, el comisario Gordon y el alcalde Krol. Pidieron cinco millones de dólares como rescate, pero Robin los siguió, rescató a Wayne y dejó que Batman solucionara el caso. La patética existencia de Catman siguió en los números 43 y 44 de la misma serie y *Catwoman* nº 26 (octubre de 1995) en un *cross-over* titulado "Catman: The Secret of the Universe". El consejo de sabios de la tribu de la que Catman había robado el traje y el amuleto contrató a Catwoman para que los recuperase. Y lo conseguía, pero la muy lista le revendía los cachibaches a Blake para sacarle dinero.

Lo siguiente que supimos de Catman fue que estaba en un programa de protección de testigos. Su regreso tuvo lugar en *Green Arrow* vol. II nº 16 (2002), en plena saga "La misión del arquero" de los inspirados Brad Meltzer y Phil Hester. Green Arrow había encargado a Shade, antiguo miembro de la Sociedad de la Injusticia, que se ocupase de borrar las huellas de su identidad secreta si alguna vez moría en combate. El héroe acababa de volver de la muerte y había descubierto que a su entierro asistió un desconocido que se podría haber enterado de quién eran él y sus seres queridos. Ese extraño era Catman, a quien Shade había contratado

para no tener que asistir en persona al funeral. Green Arrow y Arsenal irrumpían en su casa y encontraban a un Tom Blake que había engordado varios kilos y al que amedrentaron en un santiamén. Green Arrow y su antiguo pupilo se lo volvieron a encontrar en el transcurso de la misma saga. Al parecer, Monsieur Mallah lo encontró y se lo quiso comer porque había declarado en su contra.

La misteriosa epifanía

En 2005, Catman se convirtió en uno de los protagonistas de *Villains United*, esa gran miniserie de Gail Simone y Dale Eaglesham que fue toda una sorpresa. Parte del éxito de la colección se debió sin duda a este rencuentro con Catman, que por fin tuvo una oportunidad de funcionar y de obtener una personalidad propia. Nadie sabe cómo sobrevivió a su encuentro con Mallah, pero Blake acabó en África convertido en un ecologista y defensor de los felinos. Vamos, todo lo contrario de lo que había sido. También era más fuerte y estaba mucho más seguro de sí mismo, tanto que desafió a la propia Sociedad de Lex Luthor. Enfrentado a todos los supervillanos del Universo DC excepto a un puñado de aliados, Catman se debate entre su condición de héroe o villano, en la que una amistad incómoda con Deathlock y Green Arrow puede tener mucho que ver. En unos meses, volveremos a verlo en la miniserie *The Secret Six*, que retomará la historia de la popular *Villains United*.

GRUPOS



Los Green Lantern Corps

El origen

Los Green Lantern Corps son una especie de cuerpo policial interestelar dirigido por los Guardianes del Universo. Forman parte de la mitología que rodea a las diversas encarnaciones de Green Lantern a partir de la edad de plata. Hal Jordan nació en una época en que la ciencia-ficción estaba de moda, así que a sus creadores, John Broome y Gil Kane, no les pareció mala idea que no fuera el único Linterna Verde del universo. El primer contacto de Hal con otro miembro de la formación tuvo lugar en *Green Lantern* nº 6 (mayo de 1961), cómic en que conoció a Tomar-Re. Ya en el número 11, conoció a otros miembros, la mayoría de los cuales no tenía nombre de pila. Es ese número el que se considera la primera aparición de los Green Lantern Corps, si bien no se los nombra como tales.



Con el tiempo, tanto Broome como sus sucesores fueron moldeando la historia de los Green Lantern Corps. Tras fracasar con los Manhunters, unos androides que les salieron rana, los Guardianes decidieron que su nuevo cuerpo de guerreros estaría compuesto por seres vivos que fueran dignos de tal honor y que no tuvieran miedo a nada. Así, trazaron tres mil seiscientos sectores imaginarios alrededor de Oa, su planeta y el centro del universo, a cada uno de los cuales asignaron un protector. Al principio, estos Linternas originales llevaban una pistola, pero pronto apareció el famoso anillo de poder que, forjado a partir de la propia Gran Batería de Oa, les dio su característica principal. Tal como relataron Gardner Fox y Sid Greenes en "The First Green Lantern" (*Green Lantern* vol. II nº 40 de marzo de 1969), el primer Green Lantern fue un tal Rori Dag del planeta Rojira. A lo largo de los siglos, fueron varios los miembros notables del grupo, entre ellos varios humanos.

Los Guardianes no querían tener con estos nuevos guerreros los problemas que habían sufrido con los Manhunters. Así, en los anillos introdujeron una impureza que los hacía vulnerables al color amarillo. El origen de esta debilidad se ha sugerido y cambiado en diversas ocasiones; la última ha sido muy recientemente en *Green Lantern: Rebirth* (2004-2005, por Geoff Johns y Ehtna Van Sciver), y está muy relacionada con un depredador espacial de gran poder que era de color amarillo. Otra limitación del poder de los anillos es la recarga que, necesariamente, deben efectuar sus portadores cada veinticuatro horas en su reproducción a pequeña escala de la Gran Batería.

Durante más de veinte años, los Green Lantern Corps formaron parte del elenco de secundarios de la colección de Hal Jordan. Incluso contaron con una serie de corta duración en 1981, titulada *Tales of the Green Lantern Corps*. En 1986, los acontecimientos de *Crisis en tierras infinitas* afectaron a los Guardianes y a la propia estructura de la organización. Desde aquel evento, los hombrecillos azules se marcharon para dejar que sus guerreros actuasen como quisieran y siguiendo sus conciencias.

Los Green Lantern Corps de la Tierra

Desde 1984, en la Tierra había un nuevo Green Lantern que no era Hal Jordan sino su sustituto oficial, John Stewart. Poco después de la Crisis, Jordan compartió con Stewart el puesto de Linterna oficial del sector 2.813 (el de la Tierra), algo poco habitual. Cuando se retiraron, los Guardianes aconsejaron a ambos que se fueran a su planeta porque iba a jugar un papel fundamental en los acontecimientos del nuevo milenio. Y con ellos se fueron un puñado de Linternas alienígenas: Katma Tui de Korugar y Arisia de Graxos IV (novias de John y Hal, respectivamente), Ch'p de H'iven, Salakk y Kilowog.

Con esa premisa nació la serie *Green Lantern Corps*, título con que se renombró a la colección de Hal Jordan a partir del número 201 (junio de 1986) y hasta el 224 (mayo de 1988). Los autores fueron Steve Englehart y Joe Staton, grandes profesionales del medio que ya se habían ocupado de la serie durante bastante tiempo. También ellos eran los elegidos para sacar adelante el tercer gran *cross-over* de DC, titulado *Millennium*. En él estarían implicados estos nuevos Corps de forma especial, pues la trama principal giraba alrededor de los Guardianes del Universo, los Manhunters y una nueva raza que marcaría la evolución de la humanidad.

Cruce editorial aparte, la colección narró las aventuras de este grupo de Linternas en su cuartel de Los Ángeles y en toda la Tierra. Fue en aquellos años en los que ganó protagonismo uno de los mejores personajes que han salido de este cuerpo espacial. Se trata de Kilowog, cuyo planeta Bolovax Vik fue destruido durante la Crisis. Fue él quien creó en la Unión Soviética a los Rocket Red en *Green Lantern Corps* nº 8; fue una historia memorable en la que tuvo también su protagonismo el hijo pródigo, Guy Gardner, el tercer Linterna de la Tierra que colaboraba ocasionalmente con sus compañeros. Tal como se explicaba en *Green Lantern: Emerald Dawn* nº 4 (marzo de 1990, por Keith Giffen, Gerard Jones y Mark Bright), Kilowog era el instructor oficial de los Linternas novatos.



La colección de los Corps desapareció por circunstancias editoriales. DC iba a convertir *Action Comics* en *Action Comics Weekly*, una publicación semanal en que habría seriales de Superman y otros héroes. Uno de ellos tenía que ser Green Lantern (en este caso, Hal Jordan) y *Green Lantern Corps* debía cerrarse. En los últimos dos números, se explicó como, para derrotar a Sinestro, Jordan tuvo que dejar sin poder los anillos de todos los Corps del universo excepto cuatro: el suyo, el de Gardner, el de Ch'p y el de G'Nort.

Destrucción y renacimiento

Una vez acabada la andadura semanal de *Action Comics*, Hal Jordan volvió a tener en 1990 su propia serie regular. En *Green Lantern* (vol. III) nº 13, los Guardianes volvían a dar poder a los anillos de todos los Linternas, pero poco les iba a durar la alegría. Durante los hechos conocidos como "Crepúsculo Esmeralda", Hal se volvió loco en su identidad de Parallax y acabó con todos los anillos y con casi todos sus portadores. Su objetivo era reunir el poder necesario para reconstruir Coast City.

Desde aquella historia, bastante penosa a todo esto, no ha existido un grupo de Green Lantern Corps oficiales. Kyle Rayner, el sustituto de Jordan y único Linterna del universo tras los hechos arriba mencionados, intentó en alguna ocasión duplicar su anillo. Fue así como pudo haber más de un Green Lantern (que fueron Jade primero y John Stewart, después), pero no era lo mismo. Tras *Green Lantern: Rebirth*, las cosas han cambiado y los Corps han regresado.

Ese retorno se ha producido en la miniserie *Green Lantern Corps: Recharge* que aún se publica en Estados Unidos y que será, probablemente, una serie regular en breve debido al éxito que está teniendo. Sin desvelar nada importante del argumento, podríamos decir que ahora hay dos Linternas por cada sector y que un buen puñado de veteranos de la organización se dedicarán a entrenar a los nuevos reclutas. Parece ser que vamos a tener Green Lantern Corps para rato[11].

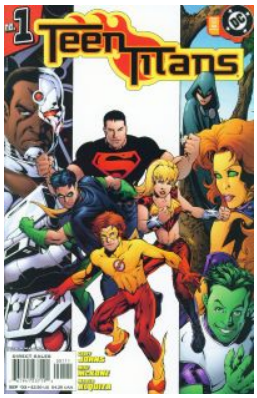
Jóvenes Titanes

«Me estoy centrando en que los niños sean niños, en que los adolescentes sean adolescentes y en por qué tienen que estar juntos (...). Escogí a estos personajes para el grupo porque son los que me atraen; si recuerdan a la etapa de Wolfman y Pérez, es porque, por supuesto, fue mi favorita.»

Con estas palabras se refería Geoff Johns allá por 2003 en Comic Book Resources a su inminente estreno como guionista de la nueva colección *Teen Titans*. Toda una declaración de intenciones que pronto veremos desarrollarse en España. Tras la edición de *Día de graduación* este mismo mes, Planeta ha confirmado diciembre como el mes escogido para lanzar la serie regular *Jóvenes Titanes*. ¿Qué es lo que veremos en esta serie? A continuación, un pequeño resumen que sólo contendrá *spoilers* dentro de un buen trozo.

El planteamiento

Donna Troy ha muerto. Sus compañeros de los Titanes y los muchachos de Young Justice, entre los que se encuentra su amiga Wonder Girl, han sido testigos de ello y su vida ya nunca será la misma. Tras la disolución de ambos grupos, Arsenal convence a un Nightwing desencantado para fundar una nueva formación de los Outsiders. A su vez, Starfire, Cyborg y Beast Boy reúnen a algunos ex miembros de Young Justice para formar una nueva encarnación de los Jóvenes Titanes. Con el beneplácito de Flash, Batman y Superman, reclutan a Impulso, Robin y Superboy; y con la reticencia de Wonder Woman, a Wonder Girl. Durante los fines de semana, estos jóvenes héroes se encontrarán en la nueva Torre de los Titanes de San Francisco para formarse y para hacer vida social con adolescentes como ellos. Esto propiciará que vivan diversas aventuras y que, al mismo tiempo, refuercen los lazos que ya existen entre ellos.



Las referencias que hace Johns a la etapa de Marv Wolfman y George Pérez al frente de la colección son más que evidentes teniendo en cuenta a los miembros adultos que elige para el grupo. Cyborg y Starfire son clásicos de aquellos tiempos y Raven, a la que recupera en la segunda saga, tres cuartos de lo mismo. Las vidas de todos ellos han cambiado mucho desde entonces, pero en esencia continúan actuando como una princesa guerrera desposeída, un hombre con partes de androide que lucha porque la parte predominante sea la humana y la hija de un demonio de otra dimensión que se debate siempre entre el Bien y el Mal y, aunque el primero prevalezca, no se encuentra agusto en sociedad.

Sin embargo, Johns no profundiza tanto en la vida privada de sus jóvenes héroes porque sólo se reúnen los fines de semana. En todo momento conocemos las relaciones entre ellos, pero lo

[11] Efectivamente, *Green Lantern Corps* es actualmente una serie regular escrita por Dave Gibbons y dibujada por Patrick Gleason. Protagonizada por Guy Gardner, Kilowog y algunos Linternas nuevos, se ha convertido en una parte imprescindible de la franquicia.

que ocurre fuera del grupo se desarrolla en otros sitios. En la etapa de Wolfman, por ejemplo, habría sido impensable que se hubiera conocido la identidad del padre de Wonder Girl en otra serie, por poner un ejemplo. Después de todo, en los ochenta los Titanes estaban independizándose de sus mentores, mientras que los actuales son oficialmente los *sidekicks* de sus versiones adultas, lo cual limita la libertad de Johns para decidir sobre sus vidas. Aunque, eso sí, cuando puede se queda agusto.

La parte gráfica de *Jóvenes Titanes* recae en Mike McKone, un gran dibujante que aquí evoluciona y explota como uno de los mejores que hay ahora en el mercado. De hecho, tanto ha progresado que ha fichado por Marvel y está actualmente enfrascado en *Fantastic Four*. Durante la etapa de McKone, el legendario Tom Grummett se encarga de algunos *fill-ins* y su sustituto temporal está siendo Tony Daniel a la espera de que se anuncie el nuevo dibujante regular. De momento, en la edición española tendréis a mucho McKone que disfrutar.

Los personajes

Los adultos de esta encarnación del grupo son, por una parte, tres creaciones de Wolfman y Pérez que han ido creciendo desde su primera aparición en 1980; por otra, Beast Boy era un héroe anterior a *The New Teen Titans*, pero fue en esa serie donde se destapó como uno de los más queridos y entrañables del Universo DC.

- **Stafire** es en realidad Koriand'r, la princesa del malogrado planeta Tamaran y heredera al trono por la debilidad de su hermana mayor, Komand'r. Ésta la odiaba a muerte y, mientras ambas se entrenaban con los señores de la guerra, intentó acabar con ella. Para escapar de una muerte segura, la joven Koriand'r huyó a la Tierra, donde entró en contacto con Robin y el resto de los Nuevos Titanes. Se unió al grupo y vivió con ellos grandes aventuras, la mayor de las cuales fue su romance con el citado Robin (Dick Grayson). Aunque en alguna ocasión tuvo que regresar a su planeta, una de ellas para casarse por conveniencia, siempre volvió a la Tierra y a su Dick. Cuando estaban a punto de contraer matrimonio, todo se fue al traste y, actualmente, viven separados el uno del otro. Ahora que Tamaran ya no existe, la Tierra es el único hogar de Starfire.

- **Cyborg**, antes conocido como Victor Stone, era un gran atleta hasta que un accidente desintegró parte de su cuerpo. Su padre lo reconstruyó con implantes metálicos que, además, le daban poderes sobrehumanos. Amargado por su condición de medio hombre, halló en los Nuevos Titanes la amistad que necesitaba para seguir adelante. Su vida dio un nuevo giro cuando se fusionó con el planeta tecnológico Technis y casi destruyó la Tierra. Finalmente, volvió a ser él mismo y, tras pasar una temporada en Keystone City con su viejo amigo Flash, se ha convertido en uno de los pilares adultos de estos Jóvenes Titanes.

- **Beast Boy**, conocido como Changeling en la era Wolfman / Pérez, es el alocado Garfield Logan, un muchacho que de pequeño contrajo una extraña enfermedad genética. Sus padres le inyectaron una vacuna que le salvó la vida pero lo dejó verde y capaz de convertirse en cualquier animal. Tras la muerte de sus padres, fue adoptado por Steve Dayton y Rita Farr de la Patrulla Condenada y se convirtió en Beast Boy. Con los Nuevos Titanes, encontró su utilidad en el mundo pero no dejó atrás las desgracias que, con su jovial carácter, intenta siempre ocultar.

- **Raven** es la hija de una humana y el demonio extradimensional llamado Trigon. Criada en el templo de Azarath para ocultarla de la influencia maligna de su padre, pasó toda su juventud debatiéndose entre su herencia y su educación. Fue para derrotar a su padre que reunió a los Nuevos Titanes, si bien al final acabó

sucumbiendo a él. Después, a Raven la han ido puteando de diversas formas hasta que la dejaron convertida en un espíritu que vaga por ahí sin cuerpo humano. Las cosas cambiarán pronto.

Los jovenzuelos que tendrán que aprender los fines de semana con el cuarteto anterior son héroes muy de los noventa que han tenido que hacer frente a una desgracia tras otra. Y si no, lo harán pronto, no os quepa duda.

- **Robin** es el tercer héroe que ostenta el título de compañero de Batman. Tim Drake era muy distinto a sus antecesores, ya que no había experimentado la pérdida de sus padres. Para igualar un poco las cosas, su madre murió cuando él acababa de estrenarse. Su padre sigue vivo, y es por esto por lo que sus métodos llevan encima menos amargura que los de Batman. Lo que sí comparte con él es su capacidad detectivesca y su meticulosidad.

- **Superboy** es un clon del famoso Superman creado por el Proyecto Cadmus cuando a éste se lo dio por muerto. Poco a poco, se ganó el respeto de su mentor, que le dio un nombre kryptoniano, Kon-El, y una identidad secreta, Connor Kent. Sus poderes no son como los de Superman, pues consisten en la telequinesia táctil que le permite imitarlos. Superboy nos dará en esta serie muchas sorpresas, ya que en su ADN no sólo hay genes del *Hombre de Acero*. Además, es posible que sus poderes sufran alguna alteración inesperada.

- **Wonder Girl** era Cassandra Sandsmark, hija de una amiga de Wonder Woman, hasta que el dios Zeus le dio los poderes de la amazona. Entrenada como tal, discrepa de los ideales pacifistas de la princesa, y pronto recibirá un regalo que afianzará esta diferencia.

- **Impulso** es Bart Allen, el nieto del segundo Flash al que su abuela envió desde el futuro para que Wally West aplacara su naturaleza hiperactiva. Desde entonces, vive con los Garrick en Keystone City y lucha por ganarse un puesto como digno sucesor de la dinastía de velocistas.

Lo que veremos

Tras más de dos años, *Teen Titans* se ha convertido en una de las más estables del mercado estadounidense. Ahora que, por fin, aparece editada en español, haremos un pequeño resumen de lo que podréis ver en ellas. En otras palabras, comienzan moderadamente los

La primera saga, *Juego de niños*, comprende los primeros seis números. En ellos, los Titanes se enfrentarán en su primer fin de semana a un enemigo clásico del grupo. Se trata de Deathstroke, que oculta un secreto en su interior que sorprenderá a más de uno. Por el camino, habrá cambios para algunos miembros del grupo, como Impulso, que adoptará el nombre de Kid Flash tras recibir un balazo en el menisco. Wonder Girl, a parte de reiniciar su romance con Superboy, recibirá del dios Ares un lazo mágico similar al de Wonder Woman con un pequeño cambio: sirve para atacar a sus rivales. El *Chico de Acero* no se irá de rositas, ya que descubrirá que lleva en la sangre el ADN de un conocido y alopécico villano. Tras esta aventura, tendrán que hacer frente a la ira de sus mentores, que no estarán del todo de acuerdo con lo que acaba de ocurrir.

Tras un episodio de transición dibujado por Tom Grummett, Johns y McKone recuperan a otro villano clásico, el Hermano Sangre, aunque en versión rejuvenecida. Es en esta saga, que nos llevará hasta el número doce, donde tendremos de vuelta a Raven convertida de "hija del demonio" en "novia del mismo". Inmediatamente, una saga de tres números revisará el origen de Beast Boy en una historia bastante prescindible donde el virus que estuvo a punto de

matarlo de niño contagia a los adolescentes de medio mundo. El número dieciséis servirá como prólogo a la desaparición de la Legión de Superhéroes post *Hora Cero* y la creación de la nueva versión del grupo. En ese número, veremos cómo Superboy se ha acomodado en el siglo XXXI, si bien volverá con sus amigos de los Titanes en el especial *Teen Titans / Legion Special*.

La aventura temporal de los Jóvenes Titanes los conducirá a un futuro próximo en que han sustituido a sus mentores tras una "gran crisis". Preludio prematuro a *Crisis Infinitas*, esta saga nos muestra a unos Titanes adultos pero corruptos que han instaurado su propia versión de la justicia. La idea no es nueva, porque ya la vimos hace muchos años en el *Squadron Supreme* de Marvel, pero funciona bastante bien. Y, debido a los sucesos de *Crisis de Identidad*, en el número veinte veremos a Robin muy tocado y dispuesto a dejar el grupo mientras sus compañeros se acostumbran a un nuevo miembro. Se trata de Speedy II, que no es otra que la Mia Dearden de *Green Arrow*. *Crisis de identidad* seguirá influyendo en la saga siguiente, en la que todos los Titanes de la historia del grupo se enfrentarán a un Doctor Luz con sus poderes restaurados. Ésta es la última historia que dibujará McKone para la serie y, visto el resultado, no queda sino lamentarse por ello.

Con Matthew Clark y Tony Daniel como sustitutos temporales, la serie se sumerge en un *cross-over* con *Outsiders* titulado "The Insiders" donde conoceremos la verdadera identidad de Indigo, el androide que llegó del futuro en *Día de Graduación* mientras avanzamos en cómo afecta a Superboy su "otra mitad". Después, dos números de relleno escritos por Gail Simone y presuntamente dibujados por Rob Liefeld darán paso a la particular implicación del grupo en *Crisis Infinitas* de nuevo con Johns como guionista. Pero para eso, todavía queda mucho[12].

El All-Star Squadron

Roy Thomas y la edad de oro

Tras casi veinte años, Roy Thomas abandonó Marvel Comics en 1980 debido a problemas con Jim Shooter y firmó un contrato con DC. Uno de los objetivos del popular escritor era Tierra-2, el universo alternativo en que la editorial había ubicado a sus héroes de los años cuarenta. Thomas es un amante confeso de aquella época, como había demostrado en varias ocasiones en *La Casa de las Ideas*. En 1972, recuperó a los héroes de la época en *Avengers* nº 97. Al final de la memorable "Guerra Kree-Skrull", Rick Jones utilizaba sus poderes latentes para recrear a sus ídolos de cómic. Con ese pretexto, Thomas jugó durante un número con las versiones originales de Namor, el Capitán América y la Antorcha Humana y recuperó de paso algunos héroes olvidados de la Timely. En 1975, se ocupó de *The Invaders*, la serie que revisaba las aventuras de estos personajes durante la Segunda Guerra Mundial, todo ello de modo retroactivo. Teniendo en cuenta que el patrimonio de héroes de la edad de oro de DC era muy superior al de Marvel, no es de extrañar que se lanzara de cabeza a por ellos. Y los cogió a todos.

Durante una reunión con Jenette Kahn y Paul Levitz, Thomas acordó que se ocuparía de tres títulos mensuales. Uno debía ser una creación propia de espada y brujería inspirada en *Conan El Bárbaro*. El resultado fue *Arak Son of Thunder*, que aunque hoy en día no es muy recordada aguantó cinco años en el mercado con Ernie Colon a los lápices. El segundo encargo debía ser una serie de un personaje en solitario, y debía ser uno de los iconos de la casa. Aunque se

[12] De hecho, me atrevería a afirmar que *Teen Titans* ha pasado por un bache creativo serio después de la saga del Doctor Luz (la última dibujada por Mike McKone). La saga de Simone y Liefeld es mediocre y de los números relacionados con *Infinite Crisis* sólo se salva el *Teen Titans Annual* nº 1. En todo caso, Geoff Johns ha recuperado las pilas que antes tenía para "Un año después". Eso sí, el dibujante regular, Tony Daniel, no está a la altura de la serie por mucho que vaya mejorando poco a poco.

pensó inicialmente en *Batman*, Thomas admiraba el trabajo de su amigo Gerry Conway en esa colección y no quiso meterse enmedio. En su lugar, se hizo cargo de *Wonder Woman* a partir del número 288. Con dibujos de Gene Colan, la amazona más popular de DC comenzó una nueva etapa con uniforme nuevo. Thomas sólo estuvo un año en la colección porque era un encargo algo forzado y, a partir del número 301, dejó a Diana en manos de Dan Mishkin, que ya le había escrito los diálogos en algunas ocasiones. El tercer encargo iba a ser una colección de la Sociedad de la Justicia de América (SJA, en adelante). Conway había recuperado en 1976 al grupo en *All-Star Comics* y, aunque pasó por diversos títulos, la editorial confiaba en que pudiera funcionar como serie regular. Además, sus apariciones en *Justice League of America* eran un acontecimiento que los lectores esperaban año tras año.

Sin embargo, Thomas no tenía suficiente con la SJA. Tenía en mente un proyecto mucho más ambicioso que resolviera un duda que como lector siempre había tenido. Con tantos héroes ¿por qué en la época no ganaron la Segunda Guerra Mundial de un plumazo? Según dice él mismo «Quería empezar *All-Star Squadron* con la noche anterior al ataque a Pearl Harbor para responder a lo que cualquiera que se tomara en serio los cómics en 1940 se habría preguntado. ¿Por qué los superhéroes americanos no defendieron nuestra base de Hawaii el 7 de diciembre de 1941? o ¿Por qué no lanzaron una venganza terrible contra Japón unas horas o unos días más tarde?» Con esta preocupación ciertamente *friki*, Thomas decidió que escribiría un cómic ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Su tercera serie trataría de los héroes de los cuarenta pero no en la actualidad, sino en pleno conflicto.



Como decía antes, Thomas no tenía suficiente con la SJA porque el panteón de héroes de DC (tanto propios como comprados a editoriales en quiebra) era demasiado goloso. Sí, la Sociedad estaría en su serie, pero él quería a muchos más héroes. Quería a otros grupos, como los Siete Soldados de la Victoria y los Freedom Fighters que Len Wein había recuperado en 1973. También quería a héroes solitarios menos conocidos y a los grandes, Superman y Batman, que originalmente no salían en *All-Star Comics* con la SJA y cuya pertenencia al grupo se había confirmado de forma retroactivo. En total, cuarenta y ocho personajes en el número 31, y eso que aún no habían llegado los Freedom Fighters. Con esta verdadera legión de personajes, Thomas planteó un origen plausible y lo metió en la coctelera de la continuidad. *All-Star Squadron* no contaría qué había pasado tras la guerra sino durante, así que había que ir con pies de plomo a la hora de modificar aspectos. Cronológicamente, se calcula que la serie comienza allá por *All-Star Comics* nº 10, esto es, siete números después de la fundación de la SJA.

El problema fue que lo de los pies de plomo no fue tan estricto como se esperaba al principio. Cuando ya estuvo constituido el grupo, Thomas se quedó con los héroes menos conocidos y recurrió a los "grandes" esporádicamente. De aquel modo, tenía mayor libertad para hacer y deshacer a su antojo. Hasta que, casi dos años más tarde, se convirtió en editor de la serie. Fue entonces cuando comenzó el despiporre de cambios y de confusiones. ¿Os suena eso de la *retcon* o "continuidad retroactiva"? Pues el término lo creó el propio Thomas en el correo de *All-Star Squadron* nº 20 contestando a un lector que había detectado ciertas meteduras de pata con el villano Per Degaton.

Los errores no impidieron que la colección tuviera momentos brillantes, porque los tuvo, sobre todo mientras Rich Buckler y un novato pero genial Jerry Ordway se ocuparon de los lápices.. Thomas tenía un control absoluto sobre Tierra-2 y sus personajes. Además de *All-Star Squadron*, se ocupó de *Infinity Inc.*, de *America vs the Justice Society* y *The Last Days of the Justice Society*. No obstante, la colección combinó momentos excelentes con otros más normalitos hasta el número 37, donde empezó la cuesta abajo.

Héroes en guerra

En agosto de 1981, se publicaba en *Justice League of America* nº 193 un avance dieciséis páginas de la nueva colección *All-Star Squadron*. Escrito por Thomas y dibujado por Rich Buckler, el prólogo contaba cómo un grupo de villanos raptaba a varios miembros de la SJA excepto a Hawkman, Átomo y el Doctor Medianoche, que conseguían librarse de su enemigo. Un mes siguiente, el primer número de *All-Star Squadron* continuaba aquella historia con el mismo equipo creativo. Los tres héroes acudían a la llamada del presidente Roosevelt. Tras el ataque japonés a la base de Pearl Harbor, quería componer una organización que implicase a todos los campeones enmascarados de Estados Unidos. A aquellos tres se unían Johnny Quick, Liberty Belle y Robotman además de Plastic Man, que trabajaba para el FBI y serviría como enlace entre el grupo y esta agencia.

El recién formado All-Star Squadron (ASS, en adelante) descubrió que quien estaba tras los secuestros de sus colegas era Per Degaton, que había reunido a un buen puñado de villanos entre los que estaban Solomon Grundy, Sky Pirate y el Profesor Zodiak. Aprovechando la confusión provocada por el ataque japonés, Degaton tenía la intención de conquistar la costa oeste de Estados Unidos, pero fracasó cuando se le vino encima un grupo formado por todos los héroes conocidos del país. El primer preisdente del equipo fue Hawkman.

Thomas se tomó en serio lo de plantear a los héroes conflictos relacionados con la Segunda Guerra Mundial. Ya había explicado por qué no evitaron el ataque a Pearl Harbor y llegaba el momento de saber por qué no atacaron Japón después. En el cuarto número, explicó cómo el Rey Dragón, un villano japonés, puso en poder de Tojo el Santo Grial con el que el país impedía la entrada de los superhéroes. Era un recurso similar al que establecía que Hitler utilizaba la Lanza del Destino para evitar que lo invadieran. El Rey Dragón fue uno de los muchos villanos fascistas a los que se enfrentó el grupo. Entre otros de este tipo, destacó también el Barón Blitzkrieg, el jefe de un campo de exterminio que fue rociado con ácido por los prisioneros durante un motín y al que, posteriormente, las SS convirtieron en una máquina humana de matar.

Por otra parte, el escritor se hizo con un puñado de héroes poco conocidos para jugar con las historias retroactivas sin complicar demasiado las cosas al principio. A la altura del sexto número, la SJA se disolvía porque sus miembros se iban al frente en sus identidades secretas. El núcleo del ASS, al que acompañaban ocasionalmente otros héroes "mayores", estaba compuesto por:

- **Hawkgirl I**, o Shiera Saunders, era la futura esposa de Carter Hall, más conocido como Hawkman. Se unió al ASS casi para protestar porque no la habían dejado entrar oficialmente en la SJA.

- **Liberty Belle** sustituyó a Hawkman como presidente del ASS. En realidad, era la periodista Libby Lawrence, que se hizo popular cuando escapó nadando de Polonia tras la invasión nazi, si bien su padre, militar americano, no tuvo tanta suerte. Hacía unos años, Libby había ganado por sus méritos deportivos un diminuto fragmento de la Campana de la Libertad que hay en Filadelfia y que sirvió para anunciar a los americanos la Declaración de Independencia. Libby descubrió que cuando Tom Revere, el vigilante de la Campana, la tocaba, se transmitía a su fragmento una energía que estimulaba la adrenalina de la joven hasta darle fuerza sobrehumana por medio de vibraciones sónicas.

- **Johnny Quick**, o Johnny Chambers, también era periodista. Consiguió su poder gracias a la fórmula desarrollada por su amigo el profesor Gill. Cada vez que pronunciaba en voz alta «3X2(9YZ)4A», adquiría supervelocidad y sus poderes eran

mayores. Hoy en día, sabemos que esa fórmula lo conectaba a la fuerza de la velocidad. Johnny se casaría con Liberty en el futuro y serían los padres de Jesse Quick, personaje secundario de las aventuras de Wally West en *The Flash*.

- **Robotman**, al que no hay que confundir con el de la Patrulla Condenada, nació como un experimento de Robert Crane y Chuck Grayson (primo del primer Robin según *retcon* del propio Roy Thomas). Querían crear un ser mecánico perfecto y, cuando unos delincuentes los atacaron y mataron a Crane, Grayson transplantó su cerebro al cuerpo artificial.

- **Firebrand II**, hermana del Firebrand original, era Danette Reilly, una geóloga que tuvo la mala suerte de estar en la isla donde Per Degaton y sus secuaces planeaban el ataque a San Francisco al principio de *All-Star Squadron*. Cuando la alcanzó un rayo de Wotan, adquirió el poder de generar y absorber fuego. Fue uno de los pocos héroes de los cuarenta creados originalmente para la serie. Curiosamente, esta mujer sería en el futuro la abuela de Albert Rothstein, más conocido como Nuklon o Atom-Smasher de la SJA.

- **El Caballero Brillante**, o Sir Justin de los Caballeros de la Tabla Redonda, llegó por accidente a 1941 durante una de sus muchas aventuras. Básicamente, un ogro lo sepultó en una montaña de hielo de la que lo rescató un arqueólogo en nuestro siglo.

Los anteriores fueron los primeros héroes menos populares del grupo, pero hubo otros de los que Thomas se rodeó durante la serie. Entre ellos, destacaron:

- **Tarántula**, no confundir con la enemiga de Nightwing, era un escritor llamado Jonathan Law que triunfaba con sus novelas de misterio y quería convertirse en superhéroe. Un día, utilizó un traje casi igual al de Sandman y una pistola que disparaba fluido arácnido y se convirtió en superhéroe. Con el tiempo, adoptó otro uniforme más diferente al de Wesley Dodds para diferenciarse, pero esto sucedió en *All-Star Squadron*, no en sus aventuras originales en *Star-Spangled Comics*. Tras la Segunda Guerra Mundial, publicó su mayor éxito, *Altered Egos*.

- **El Comandante Steel**, abuelo del malogrado miembro de la Liga de la Justicia de América, era una joven promesa de la biología llamado Hank Heywood que se alistó en el ejército como conejillo de indias del doctor Gilbert Gilles. El científico le inoculó una fórmula bioretardante que le dio habilidades físicas al límite de lo humano. Fue atrapado por el Barón Blitzkrieg, que lo utilizó para intentar acabar con Winston Churchill, si bien fue liberado por el ASS.

El cuartel general del ASS fue oficialmente el Perisferio, un monumento real que, junto con el Trylon, formaba la estructura central de la Exposición Universal de Nueva York que se celebró entre 1939 y 1940.

A parte de la fundación del grupo y la recuperación de héroes ya olvidados, *All-Star Squadron* tuvo algunos grandes momentos como cómic de superhéroes entretenido y hecho con mucho cariño. Por supuesto, también tuvo sus patinazos, pero los tres primeros años albergaron algunas historias excelentes que bien merecen mencionarse. La primera de ellas fue el retorno de Per Degaton, que robó unos misiles soviéticos de 1962 y se los llevó a 1942 para hacer chantaje a aliados y eje por igual. La trama fue un *cross-over* orquestado por Thomas y su amigo Gerry Conway en *Justice League of America* nº 207 a 209 y *All-Star Squadron* nº 14 y 15. *Cross-over* en toda regla, esta historia conocida como "Crisis Times Three" reunió al ASS, la Liga de la Justicia del futuro y la SJA, y de regalo estaba metido el Sindicato del Crimen de América de Tierra-3. En conjunto, fue una mezcla de épocas y dimensiones algo extraña, pero de lo más entretenida.

La época dorada de la colección llegó justo cuando Jerry Ordway, entintador habitual de Rich Buckler (cuando aún firmaba como Jeremiah Ordway) en los números 19 y 20. Tras meses en el ejército, los miembros de la SJA regresaban al ASS por la fuerza, y es que los secuestró el villano conocido como Brainwaive. Esta historia fue un prólogo del mejor momento de la serie, que cubrió los números 21 a 26, además del segundo anual. Thomas sustituyó a Len Wein como editor de la serie, y ya podía hacer lo que le viniera en gana. La historia supuso el retorno del Ultra Humanoide, un villano clásico del Superman de la edad de oro, que reunió un nutrido grupo de villanos de Tierra-2 para hacerse con tres objetos místicos. Esta saga fue muy densa porque reunió a todos los miembros del ASS habidos y casi por haber, porque también incluyó la primera aparición de Infinity Inc., que viajaban al pasado engañados por el villano. El ASS no supo que eran sus descendientes, pero se unieron para detener a su enemigo común. El número 29 supuso el retorno de los Siete Soldados de la Victoria, incluyendo a Green Arrow y Speedy de Tierra-2 y a Star-Spangled Kid, al que Thomas quería incorporar a *Infinity Inc.* Los números 31 a 35 incorporaron a Tierra-2 a los Freedom Fighters ya vistos años atrás en *Justice League of America* como habitantes de Tierra-X. Y, por último, la época dorada de la serie se cerró cuando, en los números 36 a 37, la Familia Marvel llegaba de Tierra-S engañada por Hitler. En total, fue año y medio de grandes historias y también de embrollos de continuidad que no dejaban de entretener.

En su afán por reunir a todos los héroes de la edad de oro, Thomas había convertido *All-Star Squadron* en un cajón de sastre donde se unían personajes de tierras y editoriales diversas. Ciertamente, su trabajo en la serie fue un grano muy grande para que existiera la necesidad de unas *Crisis en Tierras Infinitas*. Y eso que siempre se molestó en explicar los orígenes de todos los miembros del grupo. Por supuesto, la colección fue una de las más perjudicadas por el evento, que propició su cancelación en el número 67. Tras varios episodios cruzados con el evento, a Thomas le llegó el momento de dar paso a los cambios producidos por *Crisis*. Se resistió cuanto pudo, pero entre los números 58 y 60, dio paso a una trama realmente penosa con la que pasar de Tierra-2 al nuevo Universo DC. Una robot llamada Mekanique llegaba de su futuro (el del filme *Metrópolis*) porque necesitaba la ayuda del ASS para salvarlo. Tenía el poder de parar el efecto de la Crisis, y así lo hizo hasta que consiguió su objetivo. Al final del número 60, sabíamos por una foto que Tierra-2 había pasado a mejor vida, y es que faltaban Superman, Aquaman, Wonder Woman, Batman, Robin, Green Arrow...

La serie perdió la gracia una vez desaparecida Tierra-2. Esto, unido a que a partir del cuarto año su calidad fue un tanto mediocre, propició la cancelación en *All-Star Squadron* nº 67 (marzo de 1987). Los últimos números revisaron los orígenes post *Crisis* de Liberty Belle, Johnny Quick y compañía, los personajes a los que Thomas casi había hecho suyos. Al contrario que *Infinity Inc*, la otra serie de Tierra-2 que sí salió perjudicada por *Crisis*, las únicas modificaciones que sufrió la historia del ASS fue que había personajes que no habían sido miembros del grupo porque no existían en los años cuarenta. El siguiente paso de Thomas fue un nuevo grupo de héroes de la Segunda Guerra Mundial en el universo único; se trataba de *Young All-Stars*.

Los Titanes Míticos

Los cómics de todo el mundo han recurrido a la religión como tema en uno u otro momento. El cómic de superhéroes no es una excepción y, aunque al menos en el *mainstream* se tocan las actuales religiones mayoritarias con el respeto suficiente como para no despertar suspicacias, tanto Marvel como DC han integrado en sus universos compartidos antiguas religiones politeístas. El caso paradigmático es el Thor, el dios del trueno de los vikingos que ha protagonizado con mayor o menor éxito diversas colecciones desde 1963. Stan Lee y Jack Kirby unieron su ferviente creatividad al transfondo de personajes y escenarios aportados por

la mitología nórdica y consiguieron que personajes como Odín o Loki y escenarios como Asgard fueran parte fundamental del Universo Marvel.

En DC, el panteón de dioses por excelencia es el aportado por la mitología griega. No en vano, durante más de sesenta años, los dioses del Olimpo han estado presentes en las aventuras de Wonder Woman, la heroína más famosa de la casa y miembro de las amazonas, una raza creada por estas deidades. Pero no hablamos hoy de estos dioses olímpicos sino de sus antecesores, los Titanes Míticos, parte fundamental de la biografía de un personaje tan importante para el Universo DC como es Donna Troy.

La Teogonía

Hesíodo fue un poeta que vivió presuntamente en el siglo VII a.C. Su existencia es tan discutida como la del propio Homero. Algunos lo consideran anterior al autor de la *Ilíada*; otros, posterior. Los hay incluso que afirman que fueron contemporáneos y que incluso compitieron en certámenes poéticos. En todo caso, a Hesíodo se le atribuye la autoría de la *Teogonía*. Sin ánimo de ser hereje, que yo tampoco quiero ofender a nadie, este poema épico se considera la *Biblia* de la mitología griega. Hesíodo recogió y aglutinó las historias sobre la creación del mundo, los dioses primigenios, sus hijos y los hijos de éstos para componer una historia coherente. Siendo los helenos un pueblo bastante disperso, los mitos variaban según la conveniencia de cada uno, pero *Teogonía* los simplificaba de forma que se pudiera establecer un orden "cronológico" a la aparición del mundo y sus dioses.

Los que hayáis leído recientemente *Clásicos DC: Nuevos Titanes* nº 3, habréis visto que Hiperión relata a Donna Troy la historia de los Titanes Míticos. En *Teogonía* (versión en prosa), Hesíodo cantaba a las Musas lo siguiente:

> «Antes que todas las cosas fue Caos; y después Gea la de amplio seno, asiento siemple sólido de todos los inmortales que habitan las cumbres del nevado Olimpo. [...] Y primero parió Gea a su igual en grandeza, al Urano estrellado, con el fin de que la cubriese por entero y fuese una morada segura para los dioses dichosos. [...] Y, después, concubina de Urano, parió a Océano el de remolinos profundos, y a Coyo, y a Críos, y a Hiperión, y a Yapeto, y a Tea, y a Rea, y a Temis, y a Mnemosina, y a Feba coronada de oro, y a la amable Tetis. Y el último a quien parió fue el sagaz Cronos, el más terrible de sus hijos, que cobró odio a su padre vigoroso.»

Urano no vio con buenos ojos a ninguno de sus hijos, e intentó sacárselos de encima. Sin embargo, Cronos acabó con él y, junto con su hermana Rea, tuvo seis hijos. Según el Oráculo, uno de ellos acabaría con Cronos, así que se los comió a todos. Bueno, se comió cinco y una piedra (no tenía el paladar muy fino), porque Rea escondió a Zeus para que, cuando fuese mayor, derrocase a su padre. Así pues, volvió ya hecho un hombre y liberó a sus hermanos de la panza de su padre e intentó arrebatarle el poder. Y se montó así una guerra conocida como Titanomaquia que duró nueve años en los que Cronos y los Titanes Míticos (o Dioses Titanes, según Hesíodo) masculinos se enfrentaron a Zeus y sus hermanos. Los primeros estaban en el monte Otris y los segundos, en el Olimpo, y se iban tirando pedruscos los unos a los otros. Zeus, con ayuda de los gigantes, mató a Cronos, ganó la guerra y exilió a los titanes al Tártaro, pero no a las Titánidas, que no habían intervenido en el conflicto. Como premio, los tres hijos varones de Cronos, esto es, Zeus, Poseidón y Hades, se repartieron el cielo, el mar y el infierno respectivamente.

Volviendo al *pijameo* ¿cómo se aplicó esto al Universo DC? Pues a ello vamos.

"El Choque de los Titanes"

La primera aparición de los Titanes Míticos en el Universo DC tuvo lugar en septiembre de 1981 en *The New Teen Titans* (vol. I) nº 11 (*Clásicos DC: Nuevos Titanes* nº 3 en edición española reciente). Durante ese número y el siguiente, Marv Wolfman y George Pérez narraban una Titanomaquia en la que se veían implicadas Wonder Girl, Starfire y Raven. Las chicas habían llevado a Changeling a Isla Paraíso para curarlo de las heridas infringidas por Deathstroke. Mientras estaban allí, apareció sobre la isla Hiperión, uno de los Titanes Míticos, que hizo que Wonder Girl se enamorase de ella y se marchara con él al Tártaro. Su objetivo era liberar a sus hermanos Titanes.



En la historia de estos dioses transplantada a los cómics, todos ellos fueron encerrados en el Tártaro por Zeus. La primera en escapar fue Thia, esposa de Hiperión, pero nada más se supo de ella por el momento. Después, fue él quien se liberó gracias a la energía solar residual que absorbía de las almas que acababan de bajar al infierno. Una vez liberado, Hiperión adquirió el poder suficiente para sacar a sus hermanos del Tártaro. Como en los mitos griegos, los titanes eran doce: Crono (que estaba vivo en los cómics) y Rea, dioses de la tierra; Hiperión y la ausente Thia, dioses del sol; Iapetus y Themis, dioses de la justicia; Crío y Mnemosine, dioses de la memoria; Océano y Tetis, dioses del mar; y Ceo y Febe, dioses de la luna. Los once titanes y Wonder Girl atacaban el Olimpo para recuperar su puesto. Cronos quería reinstaurar la edad de oro que la humanidad había vivido con él. No obstante, tras una lucha tan cruenta como espectacular, Atenea le convenció de que lo único que conseguiría sería esclavizar a los hombres. Finalmente, los titanes volvieron al Tártaro pero no como prisioneros, sino como amigos de los dioses del Olimpo.

"La Saga de Thia"

La ausencia de Thia en "El choque de los Titanes" no fue azarosa. Wolfman y Pérez tenían en mente recuperarla a finales del segundo año de la colección, pero fueron desarrollando otras tramas que consideraban más importantes y la diosa del sol quedó algo apartada. Hubo lectores que especularon con que Thia era la madre de Donna Troy. Wolfman lo desmintió en *The New Teen Titans* nº 38, pero es posible que se quedase con la idea. En *The New Teen Titans* (vol. II) nº 7 a 9 (abril a junio de 1985), Thia salía a la luz para reclamar a su hija. No era Donna Troy, pero sí Lilith, antiguo miembro de los Titanes Oeste y secundaria ocasional de la colección. La veréis en *Clásicos DC: Nuevos Titanes* nº 5, por ejemplo.

En "La Saga de Thia", dibujada por el gran José Luis García-López, se descubrió qué había sido de la diosa. Llegó a Estados Unidos durante los años veinte y se casó con varios millonarios a los que asesinaba en la noche de bodas. Su última víctima era el dueño de Sun Publishing, un influyente magnate de la publicidad que era el padre de Lilith. La niñera raptó a la joven para apartarla de Thia, pero ella la acababa encontrando. Más poderosa que nunca, Thia conquistó el Olimpo, encarceló a sus habitantes y mantuvo entretenidos a sus hermanos titanes en el Tártaro.

Pero claro, Thia había cometido la torpeza de tocar las narices a los Nuevos Titanes por partida doble. Primero, raptando a Lilith; después, arrasando Isla Paraíso y secuestrando a las amazonas. En la colosal batalla contra la diosa del sol, murieron Crío y Tetis. Al final, Hiperión también se sacrificó para acabar con su esposa, y los Titanes Míticos que sobrevivieron, más Lilith, se instalaron en el Olimpo con todos los honores. Poco después llegó *Crisis en tierras*

infinitas, y ni "El choque de los titanes" ni "La saga de Thia" siguieron vigentes en la continuidad post *Crisis*. Sin embargo, a los Titanes Míticos les aguardaba un papel muy importante relacionado, una vez más, con Donna Troy.

Las semillas de los Titanes

La versión post *Crisis* de los Titanes Míticos es diferente a la original, aunque sus creadores fueron los mismos Marv Wolfman y George Pérez. Estos dioses se convirtieron en una forma de mantener las raíces mitológicas en el origen de una Donna Troy que ya no podía ser la hermana de Wonder Woman por una simple cuestión cronológica. En *The New Titans* nº 50 (noviembre de 1988), la titánida Febe, diosa de la luna, llegó a la Tierra en busca de Donna. El esfuerzo le costó la vida, pero consiguió relatar a la heroína su origen y su relación con los mitos griegos.

De nuevo, asistimos a la vieja leyenda que dice que al principio fue el Caos, luego llegó Gea... Y todo se mantiene fiel a la mitología, incluyendo el que Zeus mate a Crono, hasta que termina la guerra entre los Titanes y los dioses del Olimpo. Es entonces cuando todo cambia. En lugar de desterrar a los Titanes al Tártaro, Zeus los exilió al espacio, concretamente a una luna desértica que se caía a pedazos. Allí, los antiguos dioses están condenados a morir.

Sin embargo, no estaban dispuestos a perecer y bautizaron su nuevo hogar como Nuevo Crono, en honor a su difunto líder y hermano. Los once Titanes, cuya muerte era segura si nadie los adoraba como divinidades, llevaron Synriannaq, el planeta alrededor del cual orbitaba aquella luna, a una era dorada de prosperidad. Sus habitantes los amaban, y especialmente a Rea. La diosa de la tierra estaba muy sola desde la muerte de su esposo, y comenzó a aparearse con nativos de aquel planeta y a tener hijos. Esos semidioses, que fueron bastantes, entablaron una guerra por el poder que casi destruyó el planeta y dejó a los dioses deprimidos y olvidados de nuevo.

Rea se sentía responsable de lo sucedido, y sacrificó sus últimas fuerzas buscando por todo el universo a jóvenes huérfanos a los que los dioses podrían criar como sus herederos. Entre ellos, estaba Donna Troy, de la Tierra. Los bautizaron con nombres inspirados en ciudades helénicas, como Troy y Esparta. Cuando llegaron a la adolescencia, les borraron la memoria y los devolvieron a su planeta con recuerdos falsos para que se siguieran formando solos. Cuando llegase el momento, los reclamarían para convertirse en nuevos dioses. Sin embargo, Sparta de Synriannaq no olvidó quién era, y se dedicó a matar al resto de semillas hasta que sólo quedaron ella y otras tres: Donna Troy, Athyns de Karakann y Zanthi de Ozyron. Aunque este último murió, Athyns, Donna y el resto de los Nuevos Titanes derrotaron a Sparta[13].

Quedó así en suspenso el destino final de los Titanes Míticos. Al final de *La guerra de los dioses* (1991), sus hijos, los dioses del Olimpo, se iban con ellos al exilio en el espacio, si bien volverían un tiempo más tarde a la Tierra a fundirse con sus réplicas romanas. Los Titanes Míticos, o al menos sus voces, volvieron en *Team Titans* nº 3, que puso final a la saga "Caos Total". Bajo el mando de Marv Wolfman y Kevin Maguire, Donna pedía a sus dioses que le quitaran sus poderes tras el mucho mal que su hijo podría haber sido capaz de hacer.

Quien sí volvió físicamente y por todo lo alto fue Crono. El antiguo rey de los dioses no estaba muerto tal como sus hermanos pensaban, y su regreso iba a ser toda una sorpresa.

Los nuevos Titanes de Crono

[13] Por el momento, toda esta historia de Donna Troy y los Titanes Míticos no parece estar vigente en la continuidad *post Infinite Crisis*. Donna vuelve a ser la hermana de Wonder Woman que viajó al mundo del hombre inspirándose en ella.

Bueno, en realidad sí estaba muerto, pero resucitó cuando el hipertiempo sacudió la realidad en *The Kingdom*. Que sí. Su retorno se relató entre *Wonder Woman* nº 139 a 150, más *Wonder Woman Secret Files* nº 2. La larga trama, dividida en tres sagas ("Trinidad", "Devastación" y "Guerra divina") forma parte de la época oscura de la *Asombrosa Amazona* en España, pues permanece inédita a día de hoy. Tras las muchas tortas que John Byrne dio a la continuidad de Diana y su familia, Eric Luke y Yanick Paquette crearon una nueva generación de Titanes Míticos.

Cuando despertó, Crono quiso recuperar la edad dorada que la humanidad había vivido con él y sus hermanos. Esto, recordemos, ya se había hecho años atrás. Sin embargo, las similitudes terminan ahí. Para lograrlo, Crono debía apoderarse de toda la Onda Divina y, para ello, tenía que matar a todos los dioses de la Tierra incluidos sus hijos. Y ¿qué es la Onda Divina? Pues ha llegado el momento de hacer un pequeño inciso.

Para cuando se publicó esta saga, ya estaba asumido que el origen del universo no estaba en Caos ni en Gea ni nada de todo esto. Estaba en el entramado de algo llamado "El Cuarto Mundo" y que seguro que os suena. Según este nuevo origen, al principio sólo existía la Fuente o Primer Mundo. Cuando sus moradores quisieron hacer algo permanente con el universo, se creó un planeta llamado Segundo Mundo poblado por seres de gran poder. Vamos, que eran todos dioses. Sin embargo, debido a las muchas guerras, el planeta explotó y, como resultado, una Onda Divina recorrió el universo hasta llegar a la Tierra o Tercer Mundo. Una vez aquí, dio la vida a los dioses griegos y a todos los demás. El relato de todo esto se puede encontrar, por ejemplo, en *Jack Kirby's Fourth World* nº 1, de John Byrne.

Pues bien, Crono no podía absorber él solo toda la Onda Divina. Necesitaba aliados. Y los encontró dentro de sí mismo. Rea y él habían tenido más hijos a los que Zeus no había sacado de su cuerpo después de que él se los tragara. Ni corto ni perezoso, Crono los vomitó y moldeó unos nuevos Titanes Míticos. Se trataba de Arco, Lebrel, Desdén y Olvido. A ellos sumó dos de sus hermanos monstruosos, a los que Urano repudiase en sus días; eran Carnicero y Titán, el monstruo de cincuenta cabezas y cien brazos. A pesar del inmenso poder de estos Titanes, Crono necesitaba más, y se inspiró en Wonder Woman. Si la amazona era la enviada de los dioses del Olimpo y había recibido su bendición y su poder ¿por qué no hacer lo mismo?

Fue así como Crono viajó a Temiscira y moldeó a su hija en barro. Después, los siniestros Titanes le dieron poderes que la hacían rival para la propia Diana. Por supuesto, al final Wonder Woman fue ventilando a todos los Titanes y a la niña en cuestión, que se llamaba Devastación. Lo que no consiguió fue que Crono no entrase en contacto con la Presencia, que al fin y al cabo era uno de sus objetivos. Fue así como entró en razón, recuperó la cordura y abandonó su cuerpo. Su alma se fundió con Gea, su madre, y así terminó la odisea de Crono. Pero aún nos faltaba algo por saber sobre sus hermanos, los Titanes Míticos originales.

En busca de un mundo mejor

Los Titanes Míticos volvieron en 2005 en *DC Special: The Return of Donna Troy*. Tras la muerte de Donna Troy a manos del Superman robot en *Día de graduación*, los Titanes acogieron su alma. No fue éste un gesto altruista, ya que le borraron los recuerdos y moldearon su mente para convertirla en esposa de Ceo; es decir, Donna se convirtió en diosa de la luna y en sustituta de la difunta Febe. Los Titanes utilizaron a Donna y a Sparta para conquistar Mynossis, un planeta que tenía dentro el portal que conduciría a los Titanes a un mundo mejor. Sólo Donna podía abrirlo y lo hizo, y los antiguos dioses consiguieron por fin volver a un mundo en el que eran amados y venerados y en el que disponían de todo su poder.

La Patrulla Condenada de Paul Kupperberg

La "nueva" Patrulla Condenada

En 1977, DC Comics recuperó la colección *Showcase* con Paul Levitz como editor. Desde finales de los cincuenta hasta su cancelación en 1970, este título había servido como presentación para héroes hoy tan conocidos como Flash (Barry Allen), Green Lantern (Hal Jordan) o Atom (Ray Palmer). Con el renacimiento de la colección, Levitz se planteó la resurrección de la Patrulla Condenada debido a la insistencia de Paul Kupperberg, el guionista que al final recuperó al grupo en *Showcase* nº 94 (agosto de 1977) con Joe Staton como dibujante. El grupo original había muerto en *Doom Patrol* v1 nº 121 (1968, más información aquí [http://heroecom.blogspot.com/2005/01/la-patrulla-condenada-original.html]), pero Kupperberg quiso recuperar a Robotman, el más popular de sus miembros. La duda estaba en quién le acompañaría en esta nueva encarnación.

«Queríamos una opción que no fuera utilizar a los viejos miembros». decía Kupperberg en la entrevista que acompañaba al *Secret Origins Annual* nº 1. «Los podríamos haber resucitado o podríamos haber dejado vivo sólo a Robotman como al superviviente lógico de aquella última historia. Sin embargo, decidimos crear un grupo totalmente nuevo. En aquel momento optamos por mirar adelante y no anclarnos en el pasado.»

Con este planteamiento, Levitz y Kupperberg añadieron a un Robotman que había sido reconstruido por Will Magnus, el creador de los Metal Men, tres personajes de nueva factura; se trataba de Celsius, la Mujer Negativa y Tempest. Las dos primeras estaban relacionadas de algún modo con la Patrulla Condenada de los sesenta. Pero ¿quiénes eran estos tres novatos?

- **Celsius** era una joven india llamada Arani Cesai Caulder que estaba casada con el Niles Caulder, más conocido como El Jefe de la Patrulla original. Niles y Arani se habían enamorado en la India cuando ella era muy joven. Tras escapar de su hogar, había caído enferma y Niles la curó durante la época en que era médico voluntario. Cuando él tuvo que regresar a Estados Unidos, no se la pudo llevar consigo por temas económicos, y la dejó a cargo de unos monjes para evitar que volviera a la calle. Durante aquella época, Arani descubrió que tenía el poder de proyectar calor con una mano y frío con la otra. Cuando Niles volvió, se casó con ella y le dio el suero de la inmortalidad en el que había estado trabajando. Sin embargo, eso puso a Arani en peligro porque había enemigos de Niles interesados en el suero, y la volvió a dejar atrás cuando volvió a Estados Unidos y fundó la Patrulla Condenada. Arani supo de su muerte y de la del resto del grupo y viajó a Midway City, donde se instaló en la mansión de su esposo.
- **Tempest**, o Joshua Clay, era el quinto hijo de un matrimonio de Brooklyn que, por circunstancias de la vida, acabó metido en turbios asuntos de la vida callejera. Cuando un juez le dio a elegir entre la cárcel o alistarse en el ejército, Joshua eligió ir a Vietnam como ayudante de médico. Durante una misión, su superior inició una masacre contra un pueblo de civiles indefensos, y el joven se enfadó tanto que descubrió que podía proyectar energía con las manos. Desertó después de aquel lamentable incidente.
- **La Mujer Negativa** era una cosmonauta soviética llamada Valentina Vostok cuyo prototipo se estrelló cerca de donde había muerto la Patrulla Condenada original. De alguna forma, su cuerpo contactó con el ser de energía negativa de Larry Trainor, el Hombre Negativo, y desde entonces Val podía convertirse en dicho ser.

Arani reclutó a Val y a Joshua porque estaba convencida de que El Jefe seguía vivo en algún sitio. Robotman se unió poco después cuando se los encontró en la mansión de Caulder. Durante sus tres apariciones en *Showcase* nº 94 a 96, el grupo se tuvo que enfrentar al General

Inmortus, que quería robar el secreto del suero de la inmortalidad que Arani había tomado años atrás. Para desengaño de Kupperberg, el grupo no tuvo el éxito que él esperaba y aquellos tres números no tuvieron continuidad en forma de serie regular, que era lo que el guionista esperaba.

Este fracaso de "La Nueva Patrulla Condenada" se debió a dos razones. Una se podría achacar al propio Kupperberg, que no recuperó el espíritu del grupo original, cuya gracia (y éxito) radicó en que reunía a héroes inadaptados y marginados por la sociedad. El espíritu multiétnico del nuevo grupo, que tan bien le había funcionado a Marvel en *X-Men*, no se repitió porque, simplemente, los personajes no tenían el carisma suficiente. La segunda razón, que tal vez sea la de mayor peso, fue el acontecimiento conocido como "La implosión de DC". Durante los años anteriores, DC había lanzado y resucitado un número apabullante de colecciones. Esto desembocó en un colapso económico que culminó con la venta de la editorial a Warner Communications y con la cancelación de una treintena de series en 1978. Una de ellas fue *Showcase*, que murió tras sólo once números. Ninguno de los personajes promocionados en ella obtuvo serie propia.

Guest starring: Doom Patrol

A pesar del batacazo inicial, Paul Kupperberg se resistía a olvidar a su Patrulla Condenada. El guionista era uno de los encargados de *DC Comics Presents*, la serie de *team-ups* de Superman y una de las pocas supervivientes de la implosión. En el número cincuenta y dos, dibujado por Keith Giffen, hizo que el *Hombre de Acero* tuviera a la Patrulla como invitada. Fue un episodio bastante trascendente para el grupo y para la Mujer Negativa. El ser de energía se volvió loco y, al final, Val consiguió controlarlo pagando un precio bastante alto. Desde entonces, tenía que cubrirse con vendas, como hiciera Larry Trainor en los sesenta; y también como Larry, el ente energético se proyectaba desde su cuerpo.

En mayo de 1983, Kupperberg volvió a sacarse de la manga a la Patrulla en la efímera serie *Daring New Adventures of Supergirl*. Durante cuatro números (nº 7 a 10) dibujados por Carmine Infantino, la *Chica de Acero* compartió aventuras con Celsius y compañía para combatir al villano Reactron. En la continuidad post *Crisis*, se estableció que aquellas historias fueron protagonizadas por Power Girl y no por Supergirl, como se confirmó en *Secret Origins Annual* nº 1 cuando Robotman recordaba las aventuras pasadas del grupo.

Como todo personaje de DC, la Patrulla Condenada apareció en *Crisis en tierras infinitas*, si bien no tuvo demasiado protagonismo en la trama principal. Aparecieron en algunos números haciendo frente a los villanos reunidos y en la batalla final contra el Anti Monitor, pero poco más.

Y por fin, la serie regular

Tras diez años de insistencia y de empeñarse en sacar adelante "su" creación, Kupperberg se salió con la suya en 1987. Los años siguientes a *Crisis en tierras infinitas*, en los que DC vivía un momento creativo muy dulce, parecían propicios para un regreso triunfal de estos personajes. Dicho regreso se fue preparando poco a poco con las apariciones de la Mujer Negativa en *Vigilante* nº 36 y posteriores, de nuevo escritos por Kupperberg. John Ostrander también hizo aparecer a Robotman en *Teen Titans Spotlight* nº 10. Sin embargo, el prólogo oficial a la nueva colección mensual fue el ya citado *Secret Origins Annual* nº 1, en el que el propio Kupperberg revisó toda la historia del grupo ayudado por un excelente dibujo de John Byrne en sus buenos tiempos. En aquel especial supimos que el grupo se había disuelto debido a que Celsius estaba demasiado empeñada en buscar al Jefe.

Esto se convirtió en el tema central del primer año de la serie regular, titulada simplemente

Doom Patrol. La serie debutó en octubre de 1987 y, en ella, el guionista recuperó a Robotman, a sus tres creaciones y a otros tres nuevos personajes. Se trataba de un delincuente callejero llamado Karma capaz de manipular los pensamientos ajenos, una chica llamada Lodestone con poderes electromagnéticos y un jovenzuelo de nombre Scott Fischer que recordaba de lejos al Cifra de *Los Nuevos Mutantes* de Marvel. Además, Kupperberg se comió con patatas aquello de "no mirar hacia el pasado" y recurrió a dos viejos conocidos para animar el cotarro. Uno fue el Hombre Negativo y, el otro, Niles Caulder, que en efecto no había muerto en el Caribe.

Tras encontrar la silla de ruedas de su esposo, Celsius estaba tan convencida de que no estaba muerto que volvió a llamar a sus ex compañeros. No lo encontraron enseguida, pero sí hallaron a Larry Trainor, que estaba preso de una especie de reencarnación de Vishnú llamado Kalki. A los nuevos reclutas los hizo llamar poco más tarde, y el Jefe se añadió en el noveno episodio.

Sin embargo, a pesar de Kupperberg, la serie no funcionaba. Su Patrulla Condenada era un grupo de superhéroes sin nada que los hiciera especialmente atractivos. Además, los nuevos miembros carecían de carisma. Por otra parte, el dibujante de buena parte de la colección fue un Erik Larsen que aún no contaba con el respaldo masivo e incomprensible del público. Los primeros números de Steve Lightle y los últimos, realizados por Graham Nolan, tuvieron unos dibujos excelentes, pero había algo que no acababa de funcionar en aquella colección. Y era, simplemente, que la Patrulla Condenada era sosa, y Kupperberg lo tuvo que acabar aceptando. DC aprovechó el *cross-over ¡Invasión!* para hacer limpieza y quitarse a varios personajes de encima. A partir del número diecinueve, llegó Grant Morrison para hacerse cargo de una de las etapas, esta vez sí, más recordadas de este errático grupo. Pero eso ya es otra historia.

Los Siete Soldados de la Victoria originales

Los Siete Soldados de la Victoria vuelven a estar de moda debido a la saga orquestada y escrita por Grant Morrison que lleva publicándose más de un año. Aunque el grupo actual tenga muy poco que ver con el original, en DC llevan sesenta años liados con estos Siete Soldados en sus diversas encarnaciones. Ninguna de ellas, por cierto, ha contado con el respaldo de los lectores.

Los Siete Soldados de la Victoria, versión pre *Crisis*

Debido al éxito de la SJA (Sociedad de la Justicia de América), DC Comics creó en invierno de 1941 un segundo grupo de superhéroes. Se trataba de los Siete Soldados de la Victoria (SSV, en adelante), un puñado de personajes salidos de las diferentes publicaciones de la editorial pero no de su empresa hermana, All-American. El problema era que la mayor parte de los personajes importantes de esas revistas ya estaban en la SJA, con lo que los SSV se quedaron con los héroes de menor categoría. Por otra parte, ninguno de los escogidos tenía poderes sobrehumanos, lo cual acentuaba las diferencias con la SJA.

En todo caso, el grupo debutó en *Leading Comics* nº 1 en la historia “Blueprint for Crime” de Mort Weisinger y Mort Meskin. Weisinger se estaba especializando en crear “homenajes” que DC se hacía a sí misma, como Johnny Quick o Green Arrow (copias de Flash y Batman con algunas variaciones, respectivamente). Este último fue incluido en la alineación de los SSV junto con su ayudante, Speedy, y fueron los únicos personajes con cierto renombre que participaron en el grupo. Al contrario de lo sucedido con la SJA, Weisinger optó por dar al grupo un origen definido en su primera aparición.

El villano llamado La Mano, consciente de que estaba muriendo, reunió a cinco colegas (Los Dedos de la Mano) para perpetrar delitos tan llamativos que el mundo los recordara por ellos para siempre. Capítulo tras capítulo de aquel *Leading Comics* nº 1, los futuros miembros de los SSV derrotaban a esos malvados. Green Arrow y Speedy vencieron al Profesor Merlín en el Valle de la Muerte. Star-Spangled Kid y Stripesy impidieron que la Aguja provocase un desastre en el Canal de Panamá. Shining Knight, el Sir Justin de Camelot que había sido congelado por una avalancha de hielo junto con su fiel caballo *Justicia Alada*, venció a Dragón Rojo. El Vengador Carmesí y su ayudante Wing evitaron que Gran César dejase Nueva York a oscuras. Por último, el Vigilante, aquel mítico vaquero urbano que cantaba *country* en su tiempo libre, derrotó al Muñeco. Cuando supo que no iba a morir, La Mano quiso matar a estos héroes para no ir a la cárcel, y los reunió en su guarida. Sin embargo, un disparo certero del Vigilante arrojó sobre el villano la máquina con la que pretendía matarlos. Entonces, pensaron que habían acabado con él. Fue en aquel momento en el que nacieron los Siete Soldados de la Victoria. Ahora bien, echando cuentas nos salen ocho personajes ¿no? DC no contó a Wing oficialmente como miembro del grupo. No es porque no apareciese en sus aventuras y, aunque, nunca se ha explicado con claridad, la procedencia asiática del jovenzuelo en unos años de guerra entre Estados Unidos y Japón parece motivo suficiente.

Fueran siete u ocho, los Soldados, también conocidos como Legionarios de la Ley, vivieron una existencia efímera hasta *Leading Comics* nº 14 (1945). La revista se dedicó a partir de entonces a historias de divertidos animalitos, y el grupo desapareció por su escasa popularidad. No obstante, en 1975 se recuperó el guión que Joe Samachson (escritor de los SSV desde su quinta entrega) había escrito para *Leading Comics* nº 15. Dick Dillin y José Luis García-López, entre otros, ilustraron aquella última aventura en los complementos de *Adventure Comics* nº 438 a 443.

Aunque las andanzas de los SSV en la edad de oro habían acabado temprano, el grupo regresó en agosto de 1972 como parte de Tierra-2. En *Justice League of America* nº 100 a 102, Len Wein y Dick Dillin contaron cómo la SJA había pedido ayuda a la Liga de la Justicia de América (LJA) porque una mano gigante tenía atenazado su mundo y amenazaba con destruirlo si no se lo entregaban. El Doctor Fate, Zatanna y Thunderbolt convocaron al Oráculo para saber cómo detenerlo. Éste les habló de los SSV, un grupo al que el tiempo había olvidado y que había vencido una amenaza similar. Se trata de Nebula Man, al que derrotaron gracias al sacrificio de Wing. Pobre. Su triunfo fue caro, porque acabaron catapultados a diferentes épocas y amnésicos perdidos. La LJA y la SJA unieron fuerzas, los encontraron y, juntos, vencieron a la Mano de Hierro, que no era otro que su viejo conocido, La Mano.

Durante los años ochenta, Roy Thomas fue el único que pareció acordarse de la existencia de los SSV. El escritor integró a Shining Knight en *All-Star Squadron* para, un par de años más tarde, recuperar a todos los miembros para ese masificado grupo de la Segunda Guerra Mundial. En *Infinity Inc.* nº 11 (febrero de 1985), ya en el presente, relató la muerte del Vengador Carmesí y mostró cómo sus antiguos compañeros le rendían homenaje en el cementerio. Fue su última aparición antes de *Crisis en tierras infinitas*.

La revisión post *Crisis*… A liarla, otra vez

En el Universo DC, Green Arrow nunca estuvo activo durante los años cuarenta, con lo cual toda revisión de los SSV en este universo se queda coja de dos miembros: el propio Queen y su pupilo, Speedy. Cuando se repasó la existencia de los SSV en *Young All-Stars*, serie también ambientada en los años cuarenta y también de Roy Thomas, se estableció a Wing como sexto miembro (por fin). Sin embargo, el séptimo ha ido cambiando según versiones y todo resulta un poco confuso. Al fin y al cabo, las aventuras del grupo nunca se han contado "en directo" en el universo post *Crisis*, y su existencia se basa en puras referencias. En principio, se supuso que el séptimo miembro era Stuff the Chinatown Kid, el *sidekick* de Vigilante, pero más tarde

se consideró como tal a Billy Gunn, un amigo del mismo vaquero. Geoff Johns y Scott Kolins despejaron dudas en *Stars & S.T.R.I.P.E.* nº 9 (abril de 2000) y establecieron que los SSV fueron Star-Spangled Kid, Stripesy, Vigilante, Shining Knight, Stuff, el Vengador Carmesí y Spider. A Wing lo dejaron fuera porque su mentor quería que dedicase su vida a otras cosas. Spider era un villano que los traicionó y provocó que cayeran en desgracia con aquello de Nebula Man y que su carrera como supergrupo no prosperase.

Además de los SSV de la edad de oro, en el actual Universo DC existió un segundo grupo en la edad de plata. De nuevo, fue Geoff Johns quien presentó a este grupo junto con Dick Giordano en *Silver Age: Showcase* nº 1 (julio de 2000). Mientras la LJA estaba perdida luchando contra Agamemno, Luthor y otros villanos, Deadman reunió a otros seis campeones para hacer frente a la cósmica amenaza que iba a destruir la Tierra. Los elegidos fueron Batgirl (Barbara Gordon), Adam Strange, Blackhawk, Mento, Metamorfo y un segundo Caballero Brillante sin relación con Sir Justin. El grupo no tuvo mayor continuidad más allá de aquella saga retroactiva.

Aunque los SSV de Deadman sí están en la continuidad actual hasta nueva orden (llamémosle orden, llamémosle puñetazo de alguien), la existencia de los originales es de nuevo dudosa. Al fin y al cabo, el Caballero Brillante de Morrison es Sir Justin y acaba de llegar al presente. Cosas que pasan.

Los Freedom Fighters

Los Freedom Fighters reaparecieron hace un mes en Infinite Crisis *nº 1 para enfrentarse a las fuerzas organizadas de la Sociedad de villanos. Su primera aparición como grupo tuvo lugar en 1973, año en que DC decidió reciclar a algunos de los personajes de la edad de oro comprados a Quality Comics. En este artículo, hablaremos de cómo fue la integración del grupo en el multiverso y de sus primeras apariciones individuales en los años cuarenta.*

La herencia de Quality Comics

Quality Comics fue una editorial que comenzó su andadura en 1937 con la publicación *Famous Funnies*, una revista de humor. Otros títulos de la empresa fueron, entre otros, *National Comics*, *Police Comics* y *Smash Comics*, donde trabajaban autores tan famosos como Bill Finger, Dick Dillin o Will Eisner. Por ellos fueron desfilando un buen puñado de personajes como Kid Eternity, Midnight, Red Bee o los más populares Blackhawk y Plastic Man. Y, por supuesto, también los que muchos años más tarde formarían parte de los Freedom Fighters. Hay que decir que, en la edad de oro, nunca aparecieron como grupo sino que vivieron aventuras por separado.

Doll Man fue el primero de ellos, y debutó en la historia "Meet the Doll Man!", publicada en *Feature Comics* nº 27 (diciembre de 1939). Este personaje, capaz de reducir su tamaño, fue creado por el mismísimo Will Eisner. También creación de Eisner fue el Tío Sam, el personaje más característico de los Freedom Fighters. Se trataba, ni más ni menos, que de la mismísima encarnación del espíritu de Estados Unidos. Había sido un soldado llamado Samuel que murió protegiendo una caravana de provisiones destinada a las tropas de George Washington. Cuando murió, su alma se unió a la misma libertad y, desde entonces, volvió para ayudar a su país en tiempos de guerra. El Tío Sam luchaba en aquellas primeras aventuras contra los nazis en las revistas *National Comics* y *Uncle Sam Quaterly*.

Tanto Phantom Lady como la Bomba Humana debutaron en *Police Comics* nº 1 (agosto de 1941), revista donde también aparecía Firebrand, un miembro posterior de este grupo. Phantom Lady era Sandra Knight, la hija de un senador, que llevaba un cinturón que

proyectaba sombras. La Bomba, por su parte, era Roy Lincoln, un científico que se tragó una muestra de su fórmula química 27QRX para evitar que los nazis se hicieran con ella. A partir de entonces, fue capaz de hacer explotar objetos. Los dos últimos personajes que más adelante conformarían los Freedom Fighters fueron creaciones de Lou Fine. Uno era el Rayo, creado en *Smash Comics* nº 14 (septiembre de 1941); su identidad secreta era *Feliz* Terrill, que consiguió el poder de convertirse en luz por culpa de una tormenta de rayos cósmicos. El otro fue Cóndor Negro, un héroe capaz de volar creado en *Crack Comics* nº 1 (mayo de 1940).

Con el final de la Segunda Guerra Mundial, la Quality volvió a enfocar sus publicaciones hacia el humor de *Famous Funnies*, y sus héroes fueron quedando en el olvido. La propia editorial cerró durante los años cincuenta y, en 1956, DC compró los derechos sobre sus personajes.

Tierra-X y la victoria de los nazis

Los Freedom Fighters, o "Luchadores por la Libertad" debutaron como grupo en *Justice League of America* nº 107. Fue en septiembre de 1973, durante uno de los habituales encuentros anuales entra la SJA (Sociedad de la Justicia de América) y la LJA (Liga de la Justicia de América). Sus autores, Len Wein y Dick Dillin, contaban en las primeras páginas cómo los héroes de ambos grupos habían encontrado una forma de viajar a su antojo de Tierra-1, hogar de la LJA, a Tierra-2, donde vivía la SJA; hasta entonces, sólo habían podido hacerlo una vez al año. Cuando probaron el nuevo invento, se llevaron una gran sorpresa, porque fueron trasladados a un mundo que hasta entonces no conocían: Tierra-X.

Los héroes de aquel nuevo mundo eran los llamados Freedom Fighters, formados por el Tío Sam, el Rayo, Phantom Lady, Bomba Humana, Doll Man y Cóndor Negro, a los que hemos visto arriba. Los miembros de la SJA y la LJA se los encontraron cuando estaban luchando contra tanques nazis en pleno 1973. ¿Qué estaba pasando? En Tierra-X, Roosevelt murió en 1944 y dejó al país en una situación incierta. El equilibrio de fuerzas de la Segunda Guerra Mundial se niveló y llegó un momento en que tanto Alemania como Estados Unidos tenían una bomba nuclear que no se atrevían a utilizar. Así, el conflicto se prolongó hasta que, a finales de los sesenta, los nazis utilizaron unos aparatos de control mental para controlar a toda la población. Los alemanes ganaron la guerra y sólo los Freedom Fighters siguieron haciéndoles frente porque eran inmunes a los dispositivos de control. Otros héroes habían muerto durante el conflicto; entre éstos figuraban, curiosamente, Plastic Man y los Blackhawks, que han sido tan populares en posteriores revisiones.

Gracias a la ayuda de la Liga y la Sociedad, los Freedom Fighters lograron derrotar a los nazis y devolver la libertad a su mundo. Se habían convertido en los únicos héroes de un mundo sin conflictos, y necesitaban algo a qué dedicarse. Fue así como migraron a Tierra-1 para vivir más aventuras en su propia serie, *Freedom Fighters*, que apenas duró quince entregas entre 1976 y 1978 que fueron realizadas por autores como Gerry Conway, Martin Pasko, Bob Rozakis o Dick Ayers. A pesar de contar con buenos autores e invitados especiales como Wonder Woman y con el regreso de otro antiguo héroe de la Qualily llamado Firebrand, los Freedom Fighters habían perdido el interés que sus aventuras en Tierra-X contra los nazis podrían haber tenido. Con la cancelación de la serie, volvieron a su mundo natal para ayudar a reconstruirlo.

La integración en Tierra-2 y el nuevo universo

Tras su paso por Tierra-X y Tierra-1, los miembros de los Freedom Fighters pasaron a formar parte de la continuidad de Tierra-2 por obra y no mucha gracia de Roy Thomas. En 1981, apareció un nuevo título retroactivo llamado *All-Star Squadron*. En él iban a aparecer todos los héroes de los años cuarenta sobre los que DC tenía los derechos. La intención era formar una especie de ejército de metahumanos que luchara contra los nazis durante la Segunda Guerra Mundial. El lote incluía, por supuesto, a los Freedom Fighters. Para justificar su

presencia en Tierra-2, Thomas se inventó que el Tío Sam y compañía nacieron en ella y no en Tierra-X. A esta tierra migraron cuando supieron de su existencia y vieron que, por no tener héroes propios, estaba indefensa contra las fuerzas del Eje. En la versión de Thomas, los fundadores del grupo fueron distintos a los que aparecían en los setenta. El grupo inicialmente elegido por el Tío Sam contaba con Hourman, Miss América y otros héroes que después volverían a Tierra-2 para ser sustituidos en Tierra-X por Doll Man y compañía.

Después de *Crisis en tierras infinitas*, la historia de este grupo tuvo que alterarse de nuevo. Lógicamente, no podían haber estado nunca en Tierra-X, por lo que se estableció que eran un grupo de héroes que luchó junto al All-Star Squadron. Su encarnación original ha aparecido en diversas ocasiones, como la invasión de Appelax en *JLA: Year One* o la macro saga "Nuestros Mundos en Guerra". Sin embargo, algunos de los miembros originales ya no están en el grupo por una simple y cruel cuestión de edad. En la actualidad, o al menos antes de cierto acontecimiento, el grupo está compuesto por el Tío Sam, que nunca envejece, Phantom Lady (una alumna de la original), Iron Munro, el joven Damage, Cóndor Negro II y Doll Man II (hijo del original), y tienen su sede en Washington.

SERIES



Y SAGAS

Superman / Batman: Poder absoluto

EL TEXTO QUE VIENE A CONTINUACIÓN HABLA DE LA SAGA PUBLICADA EN *SUPERMAN / BATMAN* Nº 14 A 18 USA Y QUE, POR EL MOMENTO, ESTÁ INÉDITA EN ESPAÑA.

"Absolute Power" ("Poder absoluto") es la saga publicada en *Superman / Batman* nº 14 a 18. Lo primero que llama la atención de esta historia son los estupendos dibujos de Carlos Pacheco, que al menos para mi gusto son muy superiores a los de los anteriores artistas de la serie. El cambio gráfico es grande y para mejor, y responde a la habitual táctica de Jeph Loeb de dar a sus dibujantes lo que quieren ilustrar. Así, por la colección aparecen como invitados la Legión de Superhéroes, la Legión de Supervillanos, personajes de los cómics del oeste de DC y un largo etcétera de invitados. Tan habitual como la presencia de invitados a gusto del dibujante es la costumbre de Loeb de recurrir a textos de apoyo para explicar qué piensan los protagonistas.

Lo que ya no es tan corriente es que una historia de Loeb, y menos en *Superman / Batman*, me guste, así que hoy haré un pequeño resumen de lo que cuenta.

Superman y Batman, los señores del mundo

La Legión de Supervillanos eran un grupo de malvados del siglo XXX que funcionaban como antítesis adulta de la Legión de Superhéroes. Su primera aparición tuvo lugar en *Superman* nº 147 (1961, por Jerry Siegel y Curt Swan). Aunque tuvo otros miembros, los principales fueron Cosmic King, Saturn Queen y Lightning Lord, réplicas de Cósmico, Saturno y Relámpago respectivamente. Los tres murieron a patas de *Krypto* en "Whatever Happened to the Man of Tomorrow", y no habían aparecido hasta ahora en el Universo DC post *Crisis*.



El trío de villanos llega al siglo XX con la intención de dominar la Tierra. Lightning Lord y Saturn Queen se presentan en Smallville y matan a los Kent justo cuando están recogiendo al pequeño Kal-El de su cápsula espacial. Mientras, Cosmic King acaba con el ladrón que ha matado a los Wayne antes los ojos del pequeño Bruce. Con ambas acciones, la Legión adopta a Bruce y Kal y los cría según su propio criterio.

Han pasado ya los años y Batman y Superman son adultos con pleno uso de sus facultades (y alguna otra nueva, como la magia que Batman ha robado a Zatanna). Ambos sirven ciegamente a sus padres adoptivos y han conquistado el mundo para ellos. El resultado es una Tierra fascista en la que hay poca resistencia metahumana. La Legión se encargó de matar a Hal Jordan y a Barry Allen antes de que se convirtiesen en Green Lantern y Flash; frió el cerebro de J'onn J'onzz en cuanto llegó a la Tierra; Aquaman nunca llegó a nacer porque acabaron con sus padres antes de que lo concibieran. Hay que ver lo que cunde una esfera temporal del s. XXX.

La resistencia

Aunque la Legión acabó con el núcleo de la Liga de la Justicia antes de que sus miembros se convirtieran en superhéroes, aún queda en la Tierra un buen puñado de justicieros que se opone a Superman y Batman; y todos van cayendo ante el dúo, que está convencido de que la Tierra está mejor bajo su yugo. Sus últimas víctimas son Green Arrow (impecable en su papel, por cierto) y Deadman. Sin embargo, hay alguien que va a darles más guerra de la que pueden imaginarse.

De una isla perdida ha llegado Diana, la princesa de las amazonas, que luce un uniforme fantástico. Tiene los elementos clásicos del traje de Wonder Woman con tela negra y estrellitas, como el uniforme de Donna Troy. Vamos, el vestido ideal para Donna si se convirtiera alguna vez en Wonder Woman... Un oráculo le ha dicho que el mundo no es el que debe ser, y está dispuesta a devolver las cosas a su sitio aunque deba pasar por encima de Superman y Batman. Tirado en un metro, encuentra al Tío Sam, al que entrega el anillo de poder de Abin Sur. Los dictadores escondieron la nave... y dejaron dentro el anillo en lugar de cogerlo; es extraño, pero aceptamos pulpo. Juntos, reclutan al resto de los Luchadores de la Libertad, esto es, Phantom Lady, Human Bomb, Doll Man y el Rayo. Así, acuden a la Isla de Ellis, donde se erige una inmensa estatua en homenaje a Kal y Bruce. Allí deben hacer frente a la Legión de Superhéroes venida del s. XXX y a los propios Superman y Batman. El segundo muere a manos de Diana, que a su vez es asesinada por el primero con su propio lazo.

Aunque Diana ha muerto, los Luchadores avanzan hacia su objetivo, que es la esfera temporal de la Legión de Supervillanos. Cuando ven que Superman y Batman van a impedir a toda costa que viajen al pasado para devolver la historia a su sitio, Human Bomb explota al lado del artefacto y la corriente temporal se revoluciona. Todo desaparece para comenzar en algún otro lugar.

Perdidos por el tiempo

El tercer número de “Poder absoluto” nos muestra a Batman y Superman vagando por diversas realidades. La primera de ellas es el mundo futurista y alternativo de Kamandi, un personaje creado por Jack Kirby en los setenta que vive en una Tierra dominada por simios donde la humanidad está casi extinta. De hecho, Kamandi era "el último chico de la Tierra". Cuando Superman y Batman mueren, son transportados a otra realidad en la que Lex Luthor es presidente de Estados Unidos y el país vive en medio del salvaje oeste. Recordemos que los cómics *western* son una debilidad de Pacheco, y aquí tiene la ocasión de dibujar a personajes como Jonah Hex. De nuevo, mueren los protagonistas.

Su tercera visita es una Tierra dominada por Darkseid y esculpida a imagen y semejanza de Apokolips. Pero el tirano no está solo; lo acompañan Metron, el Diablo y el Superman del futuro que vimos en el número dos de esta colección (*Superman / Batman: Enemigos públicos* de Norma). Son Metron y este *Hombre de Acero* quienes informan a la pareja de que, para acabar con el bucle de muerte y renacimiento en que están metidos, deben viajar al pasado, detener a la Legión de Supervillanos y devolver las cosas a su cauce original. Por cierto, cuando apareció ese Superman en el número dos, muchos pensamos que era el de *Kingdom Come*. Pues no, la cosa es aún más gorda, como veremos más adelante.

Así, el dúo aparece en Smallville con un tubo *boom*. Saturn Queen los ve y, temerosa de lo que pueda pasar, huye con sus compañeros de la Legión antes de matar a los Kent. Claro que, cuando Batman tiene enfrente la escena de la muerte de sus padres, no puede evitar impedir el asesinato. Con esto, la realidad vuelve a distorsionarse.

El nuevo rey del mundo

Se supone que, si Batman ha impedido el asesinato de los Wayne, Bruce nunca se puede haber convertido en tal. Así, Superman aparece solo en un mundo donde todo parece patas arriba. La ciudad que amalgama Nueva York, Gotham y Metrópolis está tomada por el ejército del nuevo gobernante de toda la Tierra, que no es otro que Ra's Al Ghul. Superman encuentra a Bruce en su mansión y le hace ver quién es. Ambos se marchan al Himalaya en busca de Ra's no sin antes hacer algo bastante macabro: desenterrar los cadáveres de la Liga de la Justicia para meterlos en el Pozo de Lázaro.

Se monta así una buena trifulca entre la Liga y los secuaces de Ra's, que son, sorpresa, la Legión de Supervillanos. El desenlace está claro ¿no? Superman y Batman devuelven a los villanos al siglo XXX y regresan a su tiempo normal que ha permanecido inalterado. O no.

Y es que, amiguitos, que final tiene esta historia. Por una parte, tenemos una *splash page* (un poco pocha, por cierto) mientras Superman y Batman vuelven atrás en el tiempo hacia su época real. En esa página hay varias secuencias de diferentes épocas y ¿qué vemos ahí? Pues a Superman cogiendo en brazos el cadáver de Supergirl como en la desgarradora escena de *Crisis en tierras infinitas* nº 7. Cuando lo detectas, dices, mira qué guiño más apañado a algo que se supone que no ha pasado nunca. Sin embargo, al final del quinto episodio, descubrimos que el Superman que estaba con Metron y que salió en el número dos no es el de Kingdom Come, no. Es el Superman pre *Crisis*, y en la última página vemos una recreación del final de "Whatever Happened to the Man of Tomorrow". ¿Significará esto algo?

Action Comics de Chuck Austen e Ivan Reis

LA ESTANCIA DE CHUCK AUSTEN E IVAN REIS EN *ACTION COMICS* SE PUBLICA ACTUALMENTE EN ESPAÑA EN LA COLECCIÓN *SUPERMAN*.

En *Action Comics* nº 812 y 813 (abril y mayo de 2004), *Action Comics* estaba metida de lleno en la saga "La caída de los dioses", más conocida como "Superman tiene una moto tuneada". Perpetrada por Michael Turner, Joe Kelly y Talent Cadwell, la saga sirvió como transición entre los equipos creativos fijos de las tres series del *Hombre de Acero*. Aquellos dos números contaron con sendos complementos realizados por los futuros responsables de la colección, Chuck Austen e Ivan Reis. En ellos, daban su particular visión de la relación entre Martha Kent y una Lana Lang anclada en el pasado y contaban una historia algo inverosímil sobre cómo Superman dejaba plantado a un niño cuyos padres murieron aplastados. Estos dos elementos serían dos de los puntales de su etapa en *Action Comics*, que abarcó los números 814 a 825 (junio de 2004 a mayo de 2005). Austen acababa de salir por la puerta grande de Marvel (o sea, a patadas) tras destrozar *Los Vengadores pre* Bendis, mientras que Ivan Reis comenzaba a labrarse una carrera muy digna mientras se apartaba de la espesa sombra de la influencia de Alan Davis en sus lápices. Las portadas corrieron a cargo del gran Arthur Adams primero y, después, de Ian Churchill. Su andadura en la serie se recopiló en los tomos *Superman: The Wrath of Gog* y *Superman: In the Name of Gog*, y se publica actualmente en España en la serie *Superman* de Planeta, conque **ojo** *spoilers***.**

Se podría decir que el Superman de Austen y Reis se dividió en dos partes diferentes. Una ocuparía los números 814 a 818 y la otra, los 819 a 825. En el primer número, el de presentación oficial, el *Hombre de Acero* se enfrentaba a Kalibak y a Darkseid. La mitología del Cuarto Mundo de Jack Kirby siempre ha estado muy ligada a la de Superman aunque se haya ramificado con el tiempo por todo el Universo DC, y ofrece un buen puñado de villanos que se recuperan con cierta frecuencia. Kalibak, el hijo amargado del gran dictador cósmico, se presenta aquí como el pelele que realmente es mientras Superman ofrece gracias a Austen un aspecto poco explorado. Se trata del de héroe orgulloso de serlo y de tener sus poderes, el del campeón que disfruta haciendo el Bien. Es una faceta que no se explora en exceso y que, en manos de Austen, podría haberlo convertido en un héroe demasiado molón para el gusto de sus seguidores. El resultado era una cuestión de gustos que chocaba con las visiones del personaje que Brian Azzarello y Greg Rucka ofrecían en sus otras series, pero no dejaba de ser curioso y de resultar interesante. Si Austen se hubiera prolongado más, es posible que nos hubiéramos cansado de esta faceta, pero no desentonaba con el ambientillo general de la trama.



¿Cuál era ese ambiente? Pues el de una pelea tras otra sin mayor sentido ni sustancia y con muchos invitados especiales. Era muy similar a lo que Jeph Loeb ha estado haciendo en *Superman / Batman* pero sin textos de apoyo agotadores e innecesarios. Su primera saga larga fue una historia de acción sin mayores pretensiones. O eso creía yo, porque después resultó que sí las tenía, pero no adelantemos acontecimientos. *Action Comics* nº 825 rezaba en su portada "Guest-Starring: The Teen Titans", algo que sin duda vendría bien comercialmente a la serie. Fue una lástima que la presencia de Wonder Girl y Kid Flash no fuera aprovechada como ambos merecían, pero

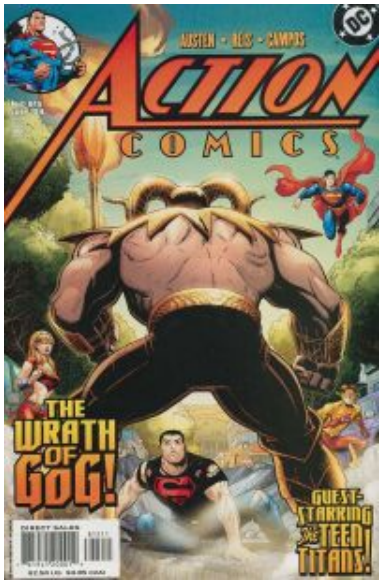
Austen sí realizó un buen trabajo con Superboy. Conner, el clon que nunca envejece y que se hace pasar por el sobrino de los Kent como excusa para vivir en Smallville, se convirtió en manos de Austen en el *sidekick* que Superman nunca había tenido como tal. Sí, había estado Supergirl en la edad de plata, pero el Superboy original nunca fue un compañero habitual de aventuras porque era imposible. Fue con la ayuda del *Chico de Acero* con lo que Superman contó para vencer a Gog, su primer gran enemigo de esta etapa.

Creado por Mark Waid y Alex Ross en su popular "Otros Mundos" *Kingdom Come*, Gog llegó al Universo DC por obra y gracia del hipertiempo. Recordemos que, en su mundo original, este villano había sido el responsable de la jubilación de Superman y el motivo de su regreso muchos años más tarde. En manos de Austen, Gog se convierte en un supervillano al uso que ansía destruir todo lo que se encuentra por delante, léase Smallville en este caso. Resumiendo, se diría que fue una especie de Juicio Final con alguna motivación oculta y algo difusa. En todo caso, Superman y Superboy lo vencieron no sin que el primero acabara con una lanza cargada con kryptonita líquida metida en el estómago. Los números 818 y 819 relataron su recuperación en los Laboratorios STAR. Ésta fue de lo más accidentada porque se corrió la voz de que estaba herido y una legión de villanos se presentaron ante el edificio para acabar con el héroe más poderoso del mundo. La ayuda de Wonder Woman, Steel y, de nuevo, Superboy, fue imprescindible para contener el ataque y vencer al Amo de las Armas. Precisamente, la presencia de Diana tuvo como resultado uno de los pocos momentos de lucidez de Austen a la hora de tratar a las mujeres. Conocido por su lema "la culpa es de los padres que la visten como putas" y su habitual misoginia, el guionista retrató a la amazona como una mujer que ama a Superman desde la más pura admiración. Su relación siempre será platónica porque se basa en el respeto más que en la atracción física. Un punto de vista muy acertado, en mi opinión.

El número 819, dibujado a medias por Reis y Joe Prado, contaba de forma paralela un combate entre Superman y unos gemelos tipo Fenris mientras Austen sentaba las bases de la relación entre Clark Kent y Lana Lang. A grandes rasgos, la definió como una pirada que no ha sido capaz de olvidar al que fuera su primer amor aunque se hubiera casado y hubiera tenido un niño de su mejor amigo. Y es que, como era de esperar viendo su trayectoria, el tema de la vida privada fue el punto más flojo de la etapa de Austen. No estuvieron mal los problemas profesionales de Clark, degradado por un Perry White incapaz de decírselo a la cara y que tuvo que ceder su puesto a Jack Ryder. Esto propició el retorno de Creeper en el número 820, dibujado por Carlos D'Anda, a tiempo para hacer frente a Silver Banshee. El número 821 también contó con dibujantes sustitutos, que fueron Luke Ross, Shane Davis y Renato Guedes. Reis necesitó un par de números para reponerse del inmenso trabajo que realizó durante las batallas contra Kalibak, Gog y el Amo de las Armas. Un gran sentido de la narración, rostros expresivos y cierta tendencia cinematográfica dieron como resultado un trabajo muy superior al que Jim Lee y Matthew Clark realizaban en las series hermanas, y supuso un salto cualitativo con respecto a Talent Cadwell en la propia *Action Comics*.

Con Reis de vuelta, Austen afrontó la que sería su despedida de la serie a la altura del número 825. Para ello, montó una saga con más frentes de los que podía cubrir. En el aspecto profesional, profundizó en la relación entre Lois Lane, Lana Lang y Clark Kent y la llevó a un extremo que peligraba con derivar en un horrendo triángulo amoroso demasiado visto anteriormente. No siguió por ahí la cosa porque no le dio tiempo, pero podría haber pasado de todo. Como Lana cuidó a Clark mientras se recuperaba de la lanza de Gog, se dejó unas bragas en su casa. Lois estaba trabajando fuera de Estados Unidos y las encontró al volver. El resultado de la tensión que se le vino encima se vio en la cena de Navidad en casa de los Kent. Esto sirvió para que Austen retomase a Superboy como *sidekick* en la batalla inminente, y de paso puso sobre la mesa su visión de la relación entre Lois y Lana. En mi opinión, el mejor acercamiento que se ha podido hacer de ésta es el de amigas incómodas que se toleran por

educación, peor Austen las convirtió en dos gatas en celo. En lo que sí acertó fue en usar a Martha Kent como mediadora para ponerlas en su sitio y decirle a Lana que haga lo que siempre hemos pensados los lectores, esto es, que siga con su vida y olvide a Clark de una vez.



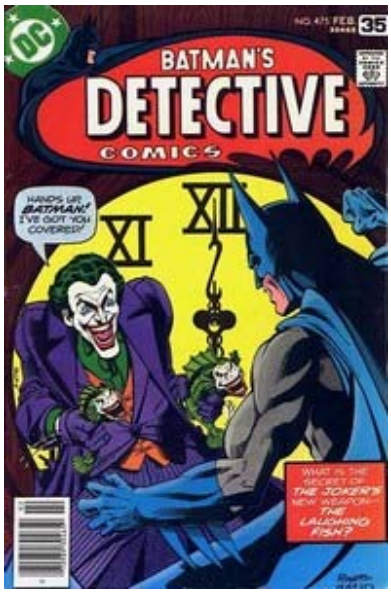
Tras esta escenita familiar, Superman y Superboy se meten en un tinglado del que Austen no podrá sacarlos con soltura aunque Reis lo dibuje como pocos sabrían hacerlo. Mientras Juicio Final hace de las suyas, el guionista recupera a Preus, villano *kandoriano* de "La caída de los dioses", a Gog y a una especie de la Mole que sale en *La Patrulla-X*. El recuerdo de unos primeros números de acción divertida y espectacular se diluye en las verdaderas motivaciones de Gog para odiar a Superman. Descubrimos que es el niño del complemento del que hablábamos al principio, y también que es una especie de Kang que va saltando de un punto a otro del tiempo según le viene bien. Añadir una motivación pretenciosa y profunda, viajes temporales sin sentido, un Juicio Final medio héroe y un futuro apocalíptico muy manido empaña las batallas divertidas del principio y convierte la serie en algo de lo que Austen no podrá salir con soltura. La solución es lo que se dice *deus ex machina* y destroza por completo un año entero de serie.

Tras *Action Comics*, Austen siguió con su pobre fama entre los lectores mientras que DC va convirtiendo a Reis en una de sus estrellas. Tras *La Guerra Rann / Thanagar* y el subsiguiente especial de *Crisis infinitas*, dibuja actualmente *Green Lantern*, una de las niñas mimadas de Dan Didio. *Action Comics* contó con un nuevo cruce con sus hermanas a manos de Judd Winick e Ian Churchill con el Capitán Marvel como invitado antes de involucrarse en *Crisis infinita* con Gail Simone y John Byrne. Actualmente, vive uno de sus mejores momentos con "Up, up and away!", co escrita por Geoff Johns y Kurt Busiek y dibujada por Pete Woods. En el futuro inmediato, contará con Adam Kubert como ilustrador y con un escritor aún no anunciado por la editorial.

El Batman de Steve Englehart y Marshall Rogers

El éxito menos esperado

El que algunos llaman "Batman definitivo" fue el fruto de una etapa bastante breve. Apenas abarcó ocho números de *Detective Comics*, concretamente del 469 al 476 (mayo de 1977 a marzo de 1978), pero se convirtió en un clásico instantáneo. Steve Englehart llegó desde Marvel Comics de la mano de Jeanette Kahn en una época en que la migración se solía producir en sentido contrario. *La Casa de las Ideas* estaba atrayendo a muchos de los grandes talentos de DC, como Gil Kane o Neal Adams. Englehart llegó a la editorial con el objetivo de escribir un "canto del cisne" temporal que fuera una historia lo más grande posible de uno de sus personajes favoritos. Sus dos primeros guiones se escribieron a lo Marvel (argumento, dibujo y diálogos), y estuvieron dibujados por Walter Simonson con tinta de Al Milgrom. Sin embargo, el dúo sólo realizaría esos dos primeros episodios. Los demás seis números no tenían un dibujante asignado, así que Englehart escribió los guiones al estilo DC, lo cual le permitía un mayor control sobre una historia que no sabía quién iba a dibujar. Para cuando su etapa empezó a publicarse, el guionista ya estaba de retiro en Europa y la mar de feliz con su mujer y una caravana.



El lector que, acostumbrado a la narrativa del cómic de superhéroes actual, descubra por primera vez esta obra se quedará asombrado ante los muchos elementos que Englehart utilizó durante ocho números. Aunque los iremos desgranando sobre la marcha, *a priori* diríamos que sus dos grandes aciertos fueron el Joker y Silver St. Cloud, el amor definitivo de Batman. Englehart sometió a Batman a una gran presión que fue aumentando de forma paulatina hasta llegar al desenlace en que todo se rompía. Los enemigos, algunos conocidos, otros no tanto y otros nuevos, hicieron temblar al *Señor de la Noche*, lo hirieron gravemente, lo pusieron en jaque y, sin pretenderlo, arruinaron una vida privada que por fin estaba encontrando una estabilidad amorosa. Pero vayamos por partes.

El Doctor Fósforo

El primer adversario fue una creación de Englehart. Se trataba del Doctor Fósforo, que había envenenado el suministro de agua de Gotham City y había causado cincuenta enfermos. Uno de ellos era Alfred Pennyworth, con lo cual Batman se implicó personalmente en el caso. Tras un primer combate del que el héroe no salió precisamente airoso, Englehart y Walter Simonson nos ofrecieron el origen del villano. Se trataba de un industrial llamado Alex Sartorius, que recibió del alcalde Rupert Thorne una concesión para abrir una central nuclear en Gotham. Cuando empezó a construirla, la presión social obligó al alcalde a desplazar la planta a una plataforma a tres millas de la costa, lo cual arruinó a Sartorius. Por si fuera poco, un accidente en la central lo convirtió en un ser ígneo compuesto de fósforo. Su plan consistía en envenenar a toda la ciudad a no ser que Thorne le quitase de su camino a Batman declarando su actividad ilegal. El segundo episodio comenzaba con la policía persiguiendo al *Señor de la Noche*. Fue en aquella entrega donde héroe y villano se enfrentaron de nuevo en la plataforma, y también donde Bruce Wayne conoció a Silver St. Cloud. Fósforo se convirtió

así en el catalizador de toda la etapa de Englehart porque Thorne y sus concejales aprovecharon la amenaza del villano para vetar a Batman y quitarse de encima a un justiciero incómodo para sus métodos. Muy a pesar de Jim Gordon, el héroe estaba en busca y captura.

Hugo Strange, Silver St. Cloud, Rupert Thorne, el Pingüino y Deadshot

El número 471 presentó al nuevo equipo artístico de la serie. Julius Schwartz asignó a Marshall Rogers (el colorista de los dos números anteriores) y el entintador Terry Austin el dibujo del resto de números de Englehart. Ya se habían encargado de un complemento que, si bien horrorizó al personal de DC, tuvo gran acogida entre los lectores. Rogers resultó ser el dibujante ideal para Englehart, que buscaba un regreso a la parte más detectivesca de Batman para hacer olvidar a los lectores el lastre que suponía la serie de televisión de los sesenta. Rogers utilizó la capa de Batman como motor gráfico de su visión del personaje, y utilizó una estética realista y bastante oscura que cumplió a la perfección con el enfoque del guionista. Esto no deja de ser curioso, porque Englehart y Rogers no se conocían. De hecho, el guionista había escrito las seis historias restantes sin saber quién iba a dibujarlas. Sin embargo, al ver el resultado final, nadie lo diría. El primer sorprendido fue Englehart, que no consideraba que DC tuviera dibujantes con gancho. Mientras estaba en Mallorca, recibió un paquete con los cómics y con cartas de los lectores. Desde la distancia, su despedida del cómic se había convertido en otra obra maestra.

Las heridas causadas por el Doctor Fósforo eran más graves de lo que Batman pensaba. Bruce Wayne se marchaba a una clínica clandestina para ricos en la que no hacían preguntas, según le había dicho su amigo Jerry Robinson. Sí, ese "amigo" se llamaba como el mítico entintador de Bob Kane, y es que Englehart fue quien comenzó la tradición de hacer homenajes a los autores clásicos del personaje por medio de guiños y nombres de calles. De hecho, el callejón por donde Batman metía el *Batmóvil* en la Batcueva del centro se llamaba Finger Alley. Y es que en aquella época, Bruce Wayne y Alfred vivían en el Edificio Wayne porque la Mansión estaba demasiado lejos de la acción. La cueva también se había trasladado porque, casualmente, bajo el edificio había unas obras de metro abandonadas. El caso es que Bruce se metió en la clínica para curarse y se acabó topando con un enemigo del que nadie se acordaba. Su nombre era Hugo Strange y llevaba en el limbo desde *Batman* nº 1 (1940), donde había creado a sus hombres monstruo. Sí, son los mismos hechos que Matt Wagner está revisando en la miniserie *Batman and the Monster Men*. Englehart se atrevió a que Strange hiciera lo que todo villano habría soñado: descubrir la identidad secreta de Batman. Y fue más allá, porque Strange llegó a suplantar a Bruce Wayne para desviar los fondos de sus empresas.

No obstante, Silver St. Cloud resultó ser una chica demasiado lista. En *Detective Comics* nº 472, Bruce y ella ya estaban liados y la relación iba más allá de los ligues habituales. Silver no era la típica damisela en apuros, sino una mujer segura de sí misma, de su sexualidad y muy decidida. Cuando detectó anomalías en el comportamiento de su novio, se fue a la clínica a pedir explicaciones y no se quedó contenta. Así pues, llamó a Dick Grayson, que estaba en la universidad, y le contó que algo raro pasaba con Bruce. Robin llegó a la clínica y salvó a Bruce y a Alfred, pero ninguno de ellos podría pedir cuentas a Hugo Strange. El villano organizó una subasta en que el mejor postor obtendría la identidad secreta de Batman. Participaron, aunque entre sombras, el Joker y el Pingüino, y también Rupert Thorne. Sin embargo, el alcalde corrupto no pensaba pagar ni un duro, así que raptó a Strange e hizo que sus matones le dieran una paliza para sacarle la información. En un giro inesperado, Strange se negó a desverlar nada debido a un ego desbocado. Sólo él era digno de conocer un secreto así, y Thorne no. Al final, tuvo que llevarse el secreto a la tumba. O no.

El afán de Englehart por mostrarnos a un Batman "detective" llegó a su máxima expresión en *Detective Comics* nº 473. En una de aquellas historias en las que el intelecto prima por encima de la acción, Robin y Batman tuvieron que enfrentarse a las maquinaciones del Pingüino. Una

galería de arte exhibía el "Pingüino Malayo" y los detectives pensaban que el villano querría robarlo. Sus planes eran muy distintos, y los descubrieron gracias a pistas y metáforas relacionadas con aves. Mientras el popular Pingüino acababa otra vez con sus huesos en la cárcel, la relación entre Bruce y Silver se volvía más sólida y Rupert Thorne recibió a un visitante de lo más desagradable. El espíritu de Hugo Strange, cuyo cuerpo acabó en el fondo del río metido en un barril, lo acechaba. La segunda aparición llegaría en el número siguiente con una novedad: su tercer encuentro sería definitivo.

Mientras Thorne vivía su particular calvario, en *Detective Comics* nº 474 Robin se marchaba de nuevo de Gotham para reunirse con los Jóvenes Titanes. Antes, Englehart y Rogers nos ofrecieron una escena en la que ambos demostraban ser amigos por encima de todos compartiendo juegos y risas. Esto resultaría harto difícil en las encarnaciones actuales. El siguiente acierto de los autores en este número fue recuperar, actualizar y hacer medio interesante a un Deadshot. Este villano, creado en *Batman* nº 59 (1950) por David Vern y Bob Kane, escapaba por primera vez de la prisión desde aquella historia y, con nuevas armas y nuevo uniforme, se lanzaba a por Batman. El enfrentamiento se produjo en una máquina de escribir gigante en una escena memorable que sirvió como homenaje a los creadores del *Señor de la Noche*. Silver presenció el combate y demostró que no era una novia de superhéroe "normal", porque se dio cuenta de que Batman y Bruce Wayne eran la misma persona.

Batman "definitivo", Joker "definitivo"

Detective Comics nº 475 y 476 supusieron el regreso del popular Joker en la que muchos consideran su versión definitiva. Gráficamente, lo es, y argumentalmente estaría al nivel de interpretaciones más complejas como las de Frank Miller o Alan Moore. Sin embargo, Englehart consigue en una sola página poner cara a cara a Rupert Thorne y el Joker y que éste demuestre por qué no quería que se hiciera pública la identidad secreta de Batman. La frase "The Joker must have the Batman! Nay! The Joker *deserves* the Batman!" (¡El Joker debe tener a Batman! ¡No! ¡Es más, el Joker se merece a Batman!") define la relación entre ambos con total claridad. El plan del famoso payoso era tan descabellado como inolvidable. Contaminó las aguas de la costa este de Estados Unidos con su gas de la risa para que los peces murieran con el rictus habitual del Joker. Después, solicitó a la oficina de patentes de Gotham que le concediera derechos de autor para cobrar por cada pez pescado y consumido que hubiera muerto por el gas. Genial. Tanto como el monólogo en que fantasea con sus siguientes pasos: el pescado de todo el mundo, las reses... Todo muerto con la cara del Joker. Obviamente, le niegan los derechos de autor, y él amenaza con ir matando gente contrarreloj y en las mismas narices de la policía.

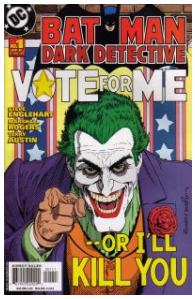
Al principio del número 475, se produjo otra de las escenas clásicas de esta saga. Convencido de que Silver conoce su secreto, Batman irrumpe en su piso y entabla una tensa conversación en que ninguno de los dos es capaz de sincerarse. Cuando se marcha el héroe, Silver se derrumba y decide marcharse de Gotham para aclarar sus sentimientos. De camino, pincha una rueda y la recoge nada más y nada menos que Rupert Thorne, que huye del fantasma de Strange. Tras una discusión, la deja tirada justo a tiempo. De inmediato, el espíritu se le aparece. No sabremos que ha pasado hasta el final del número 476. Aterrorizado, Thorne confiesa sus muchos delitos y actos corruptos y abandona la alcaldía. Batman se entera de que vuelve a ser legal tras una persecución por los tejados de Gotham con el Joker como protagonista. El villano acaba cayendo al mar en uno de sus habituales finales; parece que ha muerto pero todos sabemos, incluyendo a Batman, que no ha sido así.

El supuesto fin del Joker coincide con la ruptura entre Bruce y Silver. La chica está segura de que no podrá asimilar la tensión de que su novio se juegue la vida todas las noches, y lo deja en otra de las escenas que ha trascendido en el tiempo.

Al final de su corta pero densa estancia, Englehart deja a Batman tal como estaba. Sin novia, amparado por la ley... Sin embargo, muchas cosas le habían pasado en tan poco tiempo. Silver no volvería hasta mucho tiempo después, pero ya se había convertido en un mito para los lectores de Batman. Hugo Strange y Deadshot se convirtieron en personajes habituales del Universo DC. Al Joker nadie lo volvió a retratar tan bien hasta que llegó Frank Miller. No es de extrañar que el Batman de Englehart y Rogers fuera el elegido para el primer borrador de una posible película del personaje. Marshall Rogers se quedó en la serie dos números más, del 478 al 479 (el 477 constó de reediciones). Con guión de Len Wein y tintas de Dick Giordano, ayudó a crear una nueva encarnación de Clayface. Estos últimos números de Rogers se han considerado tradicionalmente parte de la etapa de Englehart, pero su tono es muy distinto ya. En todo caso, se han incluido en las reediciones (la miniserie *Shadow of the Batman* de 1985 y el tomo *Batman: Strange Apparitions*).

Batman: *Dark Detective*

¿Es buena idea que autores legendarios regresen a personajes a los que hicieron icónicos y a los que medio mundo recuerda gracias a su trabajo? No, y *Batman: Dark Detective* es el ejemplo perfecto. A principios de 2005, se anunció que Steve Englehart, Marshall Rogers, Terry Austin e incluso el rotulador original, John Workman, iban a encargarse de una miniserie que supondría la continuación de *Detective Comics* nº 469 a 476. El guionista afirmó en diversas entrevistas que *Batman: Dark Detective* sería una secuela pero enmarcada en la continuidad actual del personaje. Esto resultaba algo paradójico teniendo en cuenta que Batman ha cambiado mucho desde 1977, pero él seguía empeñado en que la versión "humana" del personaje podría funcionar en el presente. ¿Cómo lograrlo? Recuperando a Silver St. Cloud. El argumento empezaría con el Joker presentándose a gobernador y amenazando a los electores con matarlo si no lo votaban. La portada del primer número no podía ser más explícita y a más de uno, servidor incluido, le caía la baba pensando en lo bueno que podría llegar a ser este regreso de Englehart y Rogers.



El primer número no defraudó en absoluto. Un nuevo plan loco del Joker, un tenso reencuentro entre Batman y Silver en el que saltan chispas y una persecución por el hueco de un ascensor. El dibujo de Rogers no había envejecido mal. Tenía sus defectos, claro; se había vuelto más estático y algo rácano con los fondos. Pero todo era perdonable. Al fin y al cabo, Englehart y Rogers no podían hacer una mala historia sobre Batman. Y aún quedaban por llegar dos enemigos más, el Espantapájaros y Dos Caras. Y Bruce y Silver se acababan liando en el número dos. Parecía un regreso por la puerta grande.

Error. No desvelaré ahora el argumento del resto de la miniserie, pero digamos que los números 3 a 5 hicieron agua por todas partes. La presencia de Dos Caras y un acompañante no tenía ni pies ni cabeza, y el Espantapájaros, cuánto lamento decirlo, parece que sólo estuvo porque salía en *Batman Begins*. La relación entre Bruce y Silver fue lo único destacable de los tres números porque Englehart aún sabe cómo plantearla. El último número, con los dos amantes en la casa asesina del Joker arregló parte del desastre y consiguió que el sabor global fuera agridulce y no directamente amargo. Y es que segundas partes nunca fueron buenas.

Flash: Cinco años con Geoff Johns

La andadura de Geoff Johns en The Flash *comenzó en el número 164 (septiembre de 2000) con un encargo temporal de seis entregas y terminó cinco años después en el número 225 (octubre de 2005). Hablamos en este texto de las principales sagas de esta larga etapa y también de la situación actual del* Velocista Escarlata*, cuyo destino tras* Infinite Crisis *está bastante en el aire.*

"Wonderland"

Mientras estaba escribiendo *JSA* junto con David S. Goyer, Geoff Johns se enteró de que el puesto de guionista en *The Flash* estaba vacante y lo solicitó al editor Joey Cavalieri. El resultado fue "Wonderland", una saga de seis números que abarcó los números 164 a 169 de la serie. Aunque sólo tenía veintiocho años cuando comenzó a escribir *The Flash*, Johns es un seguidor confeso de la edad de plata gracias a los cómics de su tío que leía en casa de su abuela. El personaje de Flash siempre fue uno de sus favoritos, sobre todo por villanos como el Capitán Frío. El amigo Snart fue un personaje importante de la primera historia, y ha estado presente durante toda la estancia de Johns de una forma en que su importancia ha ido aumentando paulatinamente.

Dibujada por el español Ángel Unzueta, "Wonderland" comenzaba cuando Wally West se despertaba en la comisaría de un mundo que no era el suyo. En él, nunca había existido la fuerza de la velocidad ni Flash, y Barry Allen seguía vivo como policía científico. Tras recuperarse del impacto emocional que suponía ver a su tío, Wally era rescatado por el Capitán Frío y el Amo de los Espejos. Alguien los había contratado para sacar a Flash del mundo real, pero se habían quedado atrapados ellos también. Johns aprovechaba la ocasión para repasar las diversas encarnaciones del *Velocista Escarlata* y el impacto que tenía en los demás héroes su ausencia en batallas importantes. Tras deshacerse del Pensador y de Saqueador, un villano que daría mucho juego en el futuro, Flash y sus dos enemigos volvían a Keystone City. Pero no era la ciudad que conocían. Aprovechando la ausencia de Wally, un tarado llamado Hermano Grimm había convertido Keystone en un siniestro cuento de hadas en que él era el rey y Linda West, su prometida. Junto con Jay Garrick, Wally liberaba a su ciudad de tan extrañas circunstancias.

Según el propio Johns, "Wonderland" continuaba en cierto modo el tipo de historias que Mark Waid, el guionista anterior, había llevado a cabo. Cuando Cavalieri le propuso convertirse een escritor fijo, uno de sus primeros objetivos fue buscar su propio tono. La influencia de Waid en las aventuras de Wally West sería difícil de superar y, para conseguirlo, Johns se propuso abordar los aspectos de Flash que aún no se habían tocado. Uno de ellos era Keystone City, a la que quería convertir en un personaje más. La creación de Iron Heights fue fundamental para conseguirlo. La presencia constante de Goldface y su Sindicato 242 dio a Keystone un trasfondo obrero que necesitaba por ser la capital industrial del Medio Oeste. Otra dirección que había que seguir era la de Wally y Linda como recién casados. Y, por último, optó por utilizar a la Familia Flash lo menos posible, porque Waid ya había insistido bastante en personajes como Jesse Quick o Impulso. Por supuesto, aparecerían de vez en cuando, pero el protagonista de la serie iba a ser Wally y sólo Wally. Y por último, para enganchar a los lectores, Johns empleó desde el principio sus mejores armas; se trataba de los *cliffhangers* y de su habilidad para manejar subtramas.

"Que corra la sangre"

La primera historia de Johns como escritor regular de la colección coincidió con la llegada del

nuevo dibujante, Scott Kolins. Tras varios trabajos de poca monta, el artista evolucionó su estilo hasta hacerlo idóneo para un personaje que se mueve a la velocidad de la luz. Kolins dio un aspecto único a *Flash* por la ausencia de sombreados que, por otra parte, le permitió fallar entrega en muy pocas ocasiones desde su incorporación hasta el número 200, el último que ilustró antes de marcharse en exclusiva a Marvel Comics.

Esta saga, que abarcó los números 170 a 173, fue la que ayudó a definir a Keystone City. Goldface, un antiguo villano retirado, se presentaba aquí como un líder sindical tan popular como intransigente. También supuso la primera aparición del agente Fred Chyre y el detective Morillo, dos carácteres muy dispares que, tras su colaboración en esta historia, pasarían a formar parte del Departamento de Hostilidad Metahumana de la policía local. Y también supuso el primer paso en la relación de Linda y Wally como familia. Por si fuera poco, también sirvió para presentar a un villano nuevo llamado Cícada, muy alejado de los habituales chorizos que conformaban la galería de villanos clásica. Pero vayamos por partes.

Wally y Linda asistían a un partido de hockey sobre hielo, el deporte rey de la ciudad, al que debía acompañarlos Jesse Quick. Johns nos mostraba a la joven heroína como una adicta al trabajo que antemponía su empresa a su vida disfrazada. Con esto, ya se dejaba entrever que poco íbamos a verla en futuras entregas de la serie. La velada quedaba interrumpida cuando Wally captaba un aviso de la policía: Magenta había regresado. Se trataba de una antigua novia del protagonista que enloqueció al utilizar sus vastos poderes magnéticos. La podréis ver en *Clásicos DC: Nuevos Titanes* nº 5, por cierto. Flash conseguía detenerla, pero se metía sin querer en una trampa.

Y es que Magenta se había metido en una secta liderada por Cícada que estaba asesinando a todas las personas a las que Wally había salvado durante su carrera superheroica. El objetivo era robar su fuerza vital para resucitar a la esposa de Cícada, a la que él mismo había asesinado. La adoración enfermiza del villano por Flash le llevó a la cárcel sin más, pero la saga tuvo una consecuencia a corto plazo bastante curiosa. Una de las víctimas de la secta había sido la agente Julie Jackham, una antigua novia de Wally que tenía un bebé cuyos ojos despedían relámpagos. ¿Acaso sería un hijo ilegítimo de Flash? La pregunta estaría en el aire durante unos pocos meses más pero, mientras, Linda y Wally se encuentran con otro problema: los acólitos de Cícada han volado su casa por los aires.

"El primogénito"

The Flash nº 174 fue un número de transición en el que pasaron cosas bastante importantes. Una de ellas fue la mudanza de los West, que a partir de entonces vivirían en pleno centro de Keystone. La otra sería el asesinato de los Rathaway, los padres del Flautista Moteado o, simplemente, Flautista. Recordemos que este villano se había reformado largo tiempo atrás y que, en este punto, era uno de los mejores amigos de Wally. El asesinato de sus padres era parte de un plan bastante retorcido que empezó a gestarse a partir de este momento, y que nos conduciría a uno de los puntos culminantes del *Flash* de Geoff Johns. Pero habrá que esperar un poco para esto.

Los dos números siguientes englobaron la saga corta "El primogénito", en la que se supo la identidad del padre del bebé de Julie Jackham. Contra todo pronóstico, no se trataba de Wally sino de uno de sus peores enemigos, que se había aprovechado de la situación cuando la difunta agente rompió con el superhéroe. Se trataba de Weather Wizard (Amo del Tiempo en la edición de Norma, Hechicero del Clima en la edición de Planeta). El bebé había sacado sus poderes de la varita de papá, y éste quería matarlo para ser más fuerte. No hace falta decir que Flash lo impedía heroicamente y que los West se quedaban con el pequeño durante unos días. No obstante, su hogar temporal fue el del detective Morillo.

Cronológicamente, después de "El primogénito" tocaba el especial *Flash: Our Worlds at War*,

el inevitable cruce con el macroevento de 2000. No se puede decir que tuviera mucha importancia para la serie regular; de hecho, lo único destacable es la incorporación de Cyborg como secundario habitual. Lo demás, y me refiero a la carrera entre Flash y Black Racer, no es como para recordarlo. Dibujó el especial Ángel Unzueta.

Iron Heights

En agosto de 2001, se editó un especial titulado *The Flash: Iron Heights* que servía como presentación por todo lo alto de la prisión de Keystone City. Concebida como el centro del que nadie podía escapar, Iron Heights está gobernada por el alcaide Gregory Wolve, un sádico individuo con poderes telepáticos que es capaz de aplicar los métodos más expeditivos para aplacar a sus internos. Cuando funcionarios y presos empezaron a morir debido a una desagradable enfermedad de la laringe, Flash y Jay Garrick se adentraron en la cárcel con ayuda del único interno que había logrado huir, esto es, el Flautista. El viaje del trío hasta la fuente de la enfermedad era terrorífico, algo a lo que contribuyó de forma decisiva el dibujo de Ethan Van Sciver. Oscuro, tenebroso e incluso feísta cuando era necesario, su estilo encajó a la perfección, algo que el de Scott Kolins no podría haber hecho. Especialmente tétrica resultó la escena en que Flash y compañía se encontraban con Apagón, el villano con poderes energéticos que alimentaba las necesidades de la prisión en contra de su voluntad.

Aunque se tratara de un número único, *Iron Heights* no estaba apartada de los acontecimientos de la serie central sino todo lo contrario. Como supimos al final del cómic, el virus había sido liberado por un grupo de villanos cuyo objetivo era aprovechar la confusión para una fuga en masa. Del mismo modo, Johns también sacó partido a la situación para presentar a enemigos clásicos de Flash casi olvidados y para sacarse de la manga algunos nuevos como Viga o el inquietante Murmullo.

Preparando la gran saga

En la última página de *Iron Heights*, conocimos la composición de la nueva Galería de Villanos. Este grupo, que siempre ha consistido en la unión de enemigos habituales de Barry Allen, tendría por fin una versión moderna y con mucha mala idea. Liderada por la misteriosa Blacksmith, estaba compuesta por el Amo del Tiempo, Magenta, el Amo de los Espejos, Murmullo, Viga, Saqueador de la dimensión espejo y un nuevo personaje al que no tardaríamos en conocer. El ataque a gran escala contra el *Velocista Escarlata* aún se haría de rogar siete meses; sin embargo, a través de números autoconclusivos, Johns fue haciendo que los villanos minasen las fuerzas de Flash atacando a sus amigos y aliados.

La primera víctima fue Chunk. En *The Flash* nº 177, Saqueador le disparaba una bala que hacía que su control sobre el agujero negro que lleva dentro desapareciera. Toda Central City empezó a ser consumida por este entrañable personaje. Flash lo impedía arriesgando su propia vida, pero la cosa no había hecho más que comenzar. Antes de pasar al siguiente número, Johns y Kolins se encargaron de la historia central de *The Flash Secret Files and Origins* nº 3, en la que conocíamos a un nuevo miembro de la Unidad de Hostilidad Metahumana. Se trataba de Hunter Zolomon, el encargado de analizar psicológicamente a los villanos para predecir sus actividades y motivaciones. El recién llegado arrastraba un pasado trágico en el que había perdido a su suegro y casi a su esposa debido a un error suyo. Era un personaje emocionalmente inestable que, al cabo de un par de años, iba a dar mucho juego.

En el número 178, una empresa de jaulas llamada Cage Factory transportaba a Gorilla Grodd a Iron Heights cuando Magenta liberó al temible villano. Se producía en aquel momento una batalla memorable desde un punto de vista gráfico en la que Grodd arrasaba medio centro de la ciudad. Como en tantas otras ocasiones, el gorila no iba a ser un enemigo fácil de vencer pero, por el momento, Flash lograba meterlo en prisión. En el mismo número, Wally descubría

a la siguiente víctima de la Galería de Villanos. La policía detenía al Flautista por el asesinato de sus padres. En realidad, el culpable era el Amo de los Espejos disfrazado, pero aparecía disfrazado en el vídeo de seguridad de la mansión de los Rathaway. Allí, su vida cambiaría para siempre debido a los abusos de Wolve y sus agentes, pero no estaría encerrado mucho tiempo. El número 179 fue un cruce forzoso con la saga "La última risa del Joker". Varios villanos, entre ellos Merlyn y Deathlock, irrumpían en Iron Heights y liberaban a buena parte de los reclusos. Uno de los que consiguió escapar fue el Flautista, pero aún tardaríamos un poco en conocer su destino.

Los dos episodios siguientes dieron algo de tregua a la trama de la Galería para presentarnos a Escondite, convertida en criminal debido a circunstancias personales, y profundizar en Apagón, que también había escapado de Iron Heights. Al mismo tiempo, se producían interesantes revelaciones sobre el entorno de Wally. Iris Allen, su tía y viuda del difunto Barry, regresaba al siglo XX y se hacía cargo del bebé de Julie Jackham. Por otra parte, descubríamos que Saqueador era la réplica del "mundo espejo" de un personaje muy familiar. Se trataba del detective Morillo, al que suplantaba después de raptarlo.

El número 182 sería un momento memorable por tratarse del primer "Rogue Profile", esto es, números en los que Johns profundizaba en las vidas de los enemigos de Flash. Como ya hemos comentado en alguna ocasión por aquí, los villanos clásicos de la colección, en su mayoría heredados de Barry Allen, eran algo absurdos e incluso ridículos. Con estos episodios, Johns consiguió dar motivaciones plausibles a las ajetreadas vidas de personajes como el Capitán Frío, al que trató de forma magistral en este episodio. Leonard Snart era hijo de un policía que se dio a la bebida tras la muerte de su compañero. Su madre escapó de casa tras recibir muchas palizas, que desde entonces recayeron en Leonard y su hermana pequeña. En cuanto pudo, se largó también y se metió en una banda de ladrones cuyo intento de atraco a un banco fue frustrado por Barry Allen. Snart pasó todo el tiempo que estuvo en la cárcel acumulando rencor contra Flash y diseñando su pistola de frío. A pesar de su carácter superficialmente curtido, Snart no pudo descansar hasta vengar la muerte violenta de Golden Glider, su hermana.

El siguiente episodio, *The Flash* nº 183, fue el prólogo oficial a la primera gran saga de Johns. Con aliados como Chunk, el Flautista o Morillo fuera de circulación, el guionista quiso evitar que Flash recibiera ayuda en lo que iba a venir. Jesse Quick tuvo que hacer frente a serios problemas empresariales y los Garrick se marcharon una temporada de Keystone porque Joan estaba muy enferma. A esto, se le añadió el último miembro de la Galería de Villanos, el nuevo e insoportable Trickster, y ya estuvo todo preparado para "Fuego cruzado".

"Fuego cruzado"

La saga en cuestión, publicada en los números 184 a 188, no decepcionó a nadie. Los preparativos habían sido muchos, y había llegado el momento de poner a Flash contra las cuerdas. Por una parte, el Amo del Tiempo y sus compañeros de la Galería de Villanos estaban arrasando Central City. Por otra, como éramos pocos, parió la abuela. El Pensador, al que Johns ya había tocado en *JSA*, se apoderó de Keystone a través de una especie de virus informático que atacaba las neuronas de los humanos. Una de las víctimas era Linda, claro, porque aún se podía jorobar un poquito más a Flash. Por cierto, que su único aliado sano antes de la saga, Cyborg, acabó atrapado en un espejo junto con el grueso de la policía local.

Con semejante panorama, Flash tenía que elegir qué ciudad salvar. Al final pudo con las dos amenazas, pero el camino no fue nada fácil. Para detener al Pensador, tuvo que dejar que controlase su mente con la esperanza de usar la fuerza de la velocidad para pensar más rápido que él. Con respecto a los villanos, todo se fue al garete en cuanto Viga empezó a acosar

sexualmente a Magenta. Al fin y al cabo, los grupos de villanos nunca triunfan porque no tienen espíritu de compañerismo ¿no?

En la saga tuvieron bastante importancia Zolomon, Chyre y Morillo, que tuvo que hacer frente al Saqueador y descubrió que tenía factor de curación. También tuvo su minuto de gloria Goldface, que resultó ser el ex marido de Blacksmith. Ésta había robado y manipulado el suero original de este villano reformado, y se había convertido en aspirante a reina de los bajos fondos de Keystone. Sin embargo, con la derrota de su Galería de Villanos, todo quedó en un simple intento. Fue detenida, claro, pero no todos sus socios compartieron esa suerte. Y es que Johns, lejos de cerrar la saga sin más, ya se preparó otros tres añitos de subtramas. Por una parte, el Capitán Frío, que había ayudado a liberar a la policía del Amo de los Espejos, reclutó a éste, a Trickster y al Amo del Tiempo, que no habían sido capturados, para fundar un nuevo grupo. Y por otra, Johns terminó "Fuego cruzado" con una gran sorpresa. Linda estaba embarazada.

El Flautista y otros cuentos

El número 189 fue un típico episodio de ésos que los yanquis llaman *aftermath*. Vamos, las consecuencias de una saga. Linda no quería hacer público su embarazo todavía y dejaba el periodismo para estudiar pediatría. Wally conseguía que Jesse Quick hiciera un poco de vida social. Joan Garrick se estaba recuperando de su enfermedad. Tía Iris y el agente Chyre estaban medio enrollados. Y por si fuera poco, el Flautista apareció en el despacho de James Jesse, más conocido como el Trickster original.

Precisamente, fue el Flautista el protagonista del número siguiente, el segundo de los "Rogue Profiles", dibujado por Justiniano. ¿Qué lleva a un chaval de padres millonarios a vestirse con un traje verde a lunares blancos? Pues llegaba el momento de saberlo. Sordo desde que nació, recuperó el oído gracias a implantes cibernéticos. Le fascinaba la música, pero era incapaz de tocar ningún instrumento por mucho que se empeñase. Cuando salió del armario y sus padres le echaron de casa, comenzó a robar para llamar la atención. Una historia durilla ¿verdad? Y lo que le quedaba al pobre Flautista por pasar, porque en el mismo número Trickster lo reclutaba para una misión en la que estaba implicado Ola de Calor. ¿En qué consistía? Pues sólo habría que esperar al número 220 para saberlo... Para lo que no habría que esperar sería para el retorno del Hermano Grimm. En el número 191, Scott Kolins regresaba después de un breve descando posterior a "Fuego cruzado" para ilustrar el enfrentamiento entre Wally, Hawkman y Grimm. Era un número casi de descanso si lo comparamos con lo que llegaba a continuación.

"El motín"

Los números 192 a 194 pusieron a prueba una vez más las virtudes artísticas de Scott Kolins. Un ejército de gorilas con superfuerza atacaban Iron Heights con un objetivo claro: liberar a Grodd. El resultado fue un motín en toda regla que sacó de la cárcel a muchos de los reclusos y provocó una desgracia. Y es que Grodd rompió la espalda de Hunter Zolomon, lo cual sembraría la próxima gran saga de la serie. No obstante, aún quedaba un pequeño viaje a la impresionante Gorilla City, que está en algún lugar de África. Allí, Flash sabría que los gorilas querían tratar a Grodd ellos mismos, y no consintieron que volviera a Iron Heights.

Los dos números siguientes tuvieron como protagonistas a dos villanos. El uno, Peonza, es un clásico de la colección y nos guardaba alguna sorpresa gorda para más adelante. El otro (la otra) era Escondite, cuyo padre fallecía finalmente. Por su parte, Wally se sentía culpable de que Zolomon no pudiera volver a caminar, pero se negó a cumplir su deseo. Con todo, el protagonista estaba tan bajo de moral que Linda insistió en que anunciasen públicamente su embarazo que, por cierto, era de gemelos.

"Guerra Relámpago"

Al final del número 196, Hunter Zolomon escapaba del hospital para hacer lo que Wally no quería. Se fue al Museo Flash de Central City e intentó usar la Rueda del Tiempo para volver atrás unos días y evitar que Grodd le rompiera la espalda. Pero fracasó, y la explosión le dio unos poderes que resultarían fatales para todo el mundo. El número 197 sería el prólogo del segundo punto álgido de la etapa de Johns, "Guerra Relámpago". Se trataba de un nuevo "Rogue Profile" que relataba la agitada vida de Zolomon. Había pasado por muchas desgracias y, para él, si Wally no le quiso ayudar fue porque él no había sufrido nunca. Así, se convirtió en Zoom en honor al villano mítico de Barry Allen con el objetivo de amargar la vida de Wally West. Y no lo hizo nada mal, no.

Los West y sus amigos celebraban el anuncio del feliz embarazo cuando una serie de explosiones sónicas arrasaron medio Keystone City. Jay, Wally e Impulso descubrían que el responsable era Zoom, que es mucho más rápido que cualquiera de ellos. Esto se debe a que su poder no procede de la fuerza de la velocidad sino de la manipulación del tiempo. Ninguno fue capaz de impedir su cruel plan, que consistía en provocar el aborto de Linda para que Flash supiera lo que es sufrir. Una vez lo consiguió, comenzó una carrera entre Wally y él para la cual Jesse Quick prestó sus poderes a su amigo y los perdió para siempre. Flash detuvo a Zoom y lo dejó en animación suspendida, pero el daño ya estaba hecho.

Wally llegó a la conclusión de que todo esto no habría ocurrido si su identidad civil no hubiera sido pública. Fue así como recurrió a su amigo Hal Jordan, el Espectro, para pedirle que borrase del recuerdo colectivo su verdadero nombre, y también el de Barry Allen, cuyo espíritu estuvo presente en tan memorable escena. Al final de *The Flash* nº 200, Keystone City llevaba varios meses sin Flash y nadie, ni siquiera Wally, sabía dónde se ha metido.

Obviamente, el número 200 fue un punto de inflexión en la colección. Para empezar, Scott Kolins se marchó a una nueva etapa en exclusiva en Marvel. Por otra parte, las tramas de Geoff Johns, que hasta ahora habían ido en continuo ascenso hasta culminar en "Guerra Relámpago", comenzaron a volverse más lentas y a iniciar cierta cuesta abajo.

"Ignición"

La primera saga "*post* Kolins" de *The Flash* abarcó los números 201 a 206 y supuso cierta ruptura con respecto a todo lo anterior. Por una parte, es la primera trama de Johns que está pensada para su recopilación en un bonito tomo de seis episodios (como así fue, de hecho). La historia es muy lenta y, con toda probabilidad, podría haberse contado en menos espacio. Por otra parte, el estilo del dibujante invitado, John Dose, es radicalmente distinto al de Scott Kolins. Este último dato significa que hay un cierto choque visual, pero cuidado, porque el estilo de Dose es muy apropiado para la historia que nos ocupa.

Wally y Linda West ya no se acordaban de que él era Flash, pero sí de que el héroe fue el responsable de que perdieran a sus gemelos. Al fin y al cabo, no fue capaz de detener a Zoom. Mientras Linda superaba su dolor, Wally encontró un trabajo en el turno nocturno de la comisaría de Keystone City. Allí llegaron dos nuevos agentes, el forense Alexander Petrov y la nueva especialista en villanos, Ashley Zolomon, la ex esposa de Zoom. Aparecieron en un momento crucial en el que por toda la ciudad se encontraba los cadáveres congelados de diversos policías. Y en medio de todo, parecía estar el Capitán Frío, el principal sospechoso.

Como no podía ser de otro modo, Wally fue notando sus poderes cuando se vio en circunstancias extremas, como un accidente de tráfico. Con la ayuda de Batman, recordó su pasado y también que él era Flash, es decir, el que no había podido salvar a sus hijos no

nacidos. Con tan tremendo sentimiento de culpabilidad, Wally tuvo que hacer frente al verdadero villano de la historia, Míster Elemento, que era realmente el forense Petrov. El Capitán Frío, al final, resultó ser el aliado provisional de Flash porque, sin su enemigo, la vida no es la misma.

Las últimas páginas del número 206 presentaron al que sería dibujante regular de la serie hasta el 225. Howard Porter, viejo conocido de los lectores de DC por *JLA*, recuperaba el tono colorista de Kolins, pero con cierta tendencia a que los personajes le salieran más rígidas. Eso sí, había mejorado mucho desde su estancia en la Liga.

"El secreto de Barry Allen"

The Flash nº 217 a 214 contaron historias más o menos autoconclusivas que preparaban el terreno para el cruce de la colección con *Crisis de identidad*. Linda abandonaba a Wally cuando se enteraba de que era Flash, pero no tenía mucho tiempo para buscarla. Los ataques de Abra Kadabra y Peonza se lo impedían. Mientras tanto, Johns aprovechó para reconciliar a Flash con el resto del Universo DC. Primero, con sus compañeros velocistas Jay Garrick y Kid Flash; después, con la Liga de la Justicia; por último, con su amigo Nightwing. Después, Johns volvió a dejarnos descansar y nos regaló un nuevo "Rogue Profile" dedicado al Amo de los Espejos. Ya al final, Linda volvió y perdonó a Wally, de forma que las cosas volvían a estar más o menos en su sitio.

Por supuesto, la alegría iba a durar poco. El cruce de *The Flash* con *Crisis de identidad* fue devastador. Wally ya sabía lo que había hecho la Liga de la Justicia con el Doctor Luz, pero a través de una carta de Barry Allen se enteraba de algo muy grave. Había hecho que Zatanna lavase el cerebro del villano Peonza, y éste usó sus poderes para que se reformaran otros delincuentes como Magenta, el Flautista, Ola de Calor y el primer Trickster.

Y, hablando de villanos ¿dónde estaban? El Capitán Frío y compañía seguían con su pequeña asociación mientras Trickster, que trabajaba para el FBI, reunía a justo esos villanos reformados a la fuerza. Su objetivo era extraer información del cadáver del Capitán Bumerang para averiguar la mayor información posible sobre los otros villanos. Comenzaba así a gestarse la base de una guerra sin cuartel entre los dos grupos.

Antes, Johns escribió su último "Rogue Profile", que dedicó a Ola de Calor en el número 218. El siguiente episodio fue un cruce con *Wonder Woman* nº 214 que hacía aguas por todas partes. Ya preparando el camino hacia *Crisis infinita*, Johns y Greg Rucka contaban la huida de Zoom de Iron Heights y cómo Cheetah lo reclutaba para la Sociedad de supervillanos de Lex Luthor.

"La Guerra de los Villanos"

La última saga de Geoff Johns volvió a subir el nivel de calidad de la serie. Ésta era la última historia clave de estos cinco años, y había que recoger todo lo sembrado; y con mayor motivo sabiendo que la colección se cancelaría en breve. Todo comenzaba cuando se enfrentaban en medio de Keystone dos grupos de villanos. En un lado, el Capitán Frío, el Amo de los Espejos, el nuevo Trickster, el Amo del Tiempo y el nuevo Capitán Bumerang. En otro, el primer Trickster, Magenta, el Flautista y Ola de Calor.

¿Os parecen pocos villanos? Bueno, pues el Amo de los Espejos iba trayendo otros a medida que avanzaba la batalla, desde Viga a la Tortuga. Por su parte, Peonza se metió por el medio para devolver sus personalidades a los villanos manipulados. El único que siguió más o menos cuerdo era el Flautista. Así pues, Flash se vio metido en un combate a gran escala que ni con la ayuda de Kid Flash podía ganar. Pero aún se podía complicar más la cosa, y es que los números 220 a 225 fueron una montaña rusa.

Al principio de la saga, Zoom había raptado a Jay Garrick para que utilizase la Rueda del

Tiempo. Zolomon era rápido gracias a su control del tiempo, pero hacía falta conectarse a la fuerza de la velocidad para moverla y él no podía. ¿Qué pretendía con ello? Pues seguir endureciendo a Wally haciendo que viera una y otra vez el aborto de Linda. En una escena tan cruel como ésta, aún habría más sorpresas. De la Rueda del Tiempo surgían el Profesor Zoom original y el mismísimo Barry Allen. La mayor sorpresa de toda la historia fue que, a causa de tanta manipulación temporal, Linda acabó dando a luz a los gemelos que había perdido en un parto un poco peculiar.

Al final, como era de esperar, Flash vencía y los villanos aceptaban la oferta de unirse a la Sociedad. En el horizonte, un futuro bonito junto con Linda y sus hijos... El círculo establecido por Geoff Johns cinco años atrás se cerraba. Atrás quedó la buena caracterización de los villanos, el desarrollo del matrimonio de Flash, una Keystone City con entidad propia... Qué pena que nadie pudiera aprovechar un legado tan rico.

¿Y ahora qué?

Pues no sabría qué decir. Los números 226 a 230 de la serie fueron un auténtico tostón, sobre todo la saga escrita por el editor, Joey Cavalieri, y dibujada por Val Semeiks. En teoría, la cancelación se ha debido a un relanzamiento a partir de verano de 2006 con nuevos autores y, posiblemente, un nuevo Flash. Y es que los recientes acontecimientos de *Identity Crisis* nº 4 han dejado el futuro de Wally (y su familia y amigos corredores) un poco en el aire.

Green Lantern: Rebirth

AUNQUE PARECE QUE SE PUBLICARÁ EN ENERO DE 2007, EN EL MOMENTO DE COMPILAR ESTOS TEXTOS *GREEN LANTERN: REBIRTH* SIGUE INÉDITA EN ESPAÑA.

Estaba yo revisando los contenidos del *blog* y cuál ha sido mi sorpresa al ver que he hablado de Hal Jordan después de *Green Lantern: Rebirth*, he reseñado un par de números de la nueva serie mensual y, qué cosas, no he hablado de la miniserie propiamente. Así que permitidme que me retconee a mí mismo y os comente / relate / destripe la susodicha.

¿Qué es *Green Lantern: Rebirth*?

Es el retorno de Hal Jordan a su puesto como Green Lantern oficial y principal del Universo DC. No supone esto que muera Kyle Rayner, pero hubo muchas especulaciones al respecto y, al parecer, hay sitio para todos. Durante la batalla final, se puede ver por qué pueden existir varios Green Lantern en la Tierra. Y es que Johns reafirma las cualidades de cada uno a través del uso de sus anillos. John es el perfeccionista, Hal es el práctico, Guy es el impetuoso y Kyle es el artista. Ahora, Hal tiene su propia serie, a Kyle lo vemos en *The Rann / Thanagar War* compartiendo protagonismo con Hawkman y Adam Strange, y a Guy Gardner y John Stewart los veremos dentro de nada en *Green Lantern Corps: Recharge*. No entraré en detalles sobre la vida de Hal (véase el texto "Revisitando a Hal Jordan"), pero a modo de resumen diré que, tras convertirse en el villano Parallax y redimirse heroicamente salvando la Tierra, el Espectro lo convirtió en su cuerpo físico. Se suponía que esto se hizo para redimir sus pecados, pero no fue así.



Lógicamente, para reintegrar a Jordan en el panteón de superhéroes grandes de la casa, había que quitarle de encima la losa de su locura, y así se hizo. Ahora, vuelve a ser un personaje sin miedos y el lastre que arrastra se debe a una posesión de un alienígena malvado, más o menos. El caso es que la serie tuvo el efecto deseado. Hal ha vuelto y no ha habido que matar a nadie. Los seis números de *Green Lantern: Rebirth* fueron un éxito comercial sin precedentes para este personaje. La causa fue una buena promoción, pero no se puede olvidar la innegable calidad intrínseca de la obra. El escritor Geoff Johns realiza una impecable labor de reconstrucción sin perderse por cabos sueltos. Por su parte, el dibujante Ethan Van Sciver demuestra lo que es capaz de hacer con viñetas plagadas de épica. Y es que en esta miniserie hay mucha acción y, encima, muy espectacular. Parte del mérito, todo hay que decirlo, corresponde a Moose Baumann, el colorista, que realiza un gran trabajo contrastando la parte oscura de la trama con la espectacularidad de las numerosas descargas de energía.

Está claro que me gustó la serie ¿no? Además, me permitiría decir que es objetivamente muy buena. Y esto es una putada, porque creó unas espectativas que la serie regular no está siendo capaz de cumplir. Pero de eso ya hablaremos otro día.

La historia

Una nave espacial se estrella en la Tierra. Dentro, viajan Kyle Rayner y un sospechoso ataúd. Mientras, el anillo de poder de John Stewart enloquece y a Guy Gardner lo está matando una enfermedad desconocida. Los héroes de la Tierra se reúnen para investigar y, en la Atalaya de la Liga de la Justicia, Guy vuelve a convertirse en un Green Lantern; de hecho, incluso luce su clásico aspecto macarra. Pero hay un suceso incluso más extraño que éste: Coast City ha vuelto a aparecer en su ubicación original. Está desierta, pero está. Y a Hal, en su cuerpo de Espectro, le esperan unas cuantas sorpresas cuando debe enfrentarse al espíritu de Parallax que, hasta entonces, habitaba en su alma. Y es que el objetivo del Espectro no era redimir al héroe de sus pecados, sino mantener a raya a Parallax hasta que pudiera librarse de él.

Kilowog descubre el contenido del ataúd misterioso: es el cuerpo de Hal Jordan que Ganthet (el último Guardián del Universo) había mantenido en animación suspendida. El Guardián cuenta a Kyle la historia de Parallax. Se trataba de un elemental amarillo de miedo al que los Guardianes atraparon en la Gran Batería de Oa. Es por él que los anillos de los Green Lantern eran inútiles contra el color amarillo; y también es la causa de que los Linternas tuvieran que ser gente sin miedo. Para liberarse, Parallax metió parte de su esencia en el anillo del mejor de los Green Lantern, esto es, Hal Jordan. Poco a poco, fue influyendo en él hasta que la destrucción de Coast City desencadenó la aparente locura del héroe. Kyle y Green Arrow comienzan a preguntarse quién pudo liberar a Parallax de su prisión, y pronto obtienen la respuesta. Fue Sinestro.

El combate de Kyle y Arrow contra Sinestro se libra mientras Hal se deshace de Parallax con ayuda del Espectro. Con su cuerpo renovado y con su anillo de poder intacto, Jordan acude a la Atalaya para cargarse a Siniestro. No lo consigue, pero el villano acaba marchándose a Qward a lamerse las heridas. Mientras, Parallax está libre y se ha apoderado de Ganthet. Las fuerzas combinadas de Hal, John, Kilowog, Kyle y Guy lo derrotan y lo encierran para siempre en las baterías de poder. Los anillos vuelven a tener debilidad al amarillo, pero ahora sus portadores conocen el motivo y pueden controlarla con su fuerza de voluntad. Hal vuelve al primer plano de los superhéroes de la Tierra e incluso Batman acaba aceptando su retorno.

Green Lantern Corps: Recharge

INÉDITO EN ESPAÑA

La premisa

«Siempre me han gustado las odiseas espaciales, esas historias que abarcan galaxias enteras y que dan la impresión de ser enormes lienzos sobre los que se pintan las tramas. Por otra parte, en ellos la Tierra no es sino una mancha por muchos personajes poderosos del Universo DC que vivan en ella. La gran mayoría de los seres del universo nunca han oído hablar de ella.»

Con estas declaraciones concedidas en 2005 a Newsarama, Dave Gibbons establecía buena parte de su premisa para *Green Lantern Corps: Recharge*. La miniserie de cinco números, y la eventual serie regular en que se suponía iba a derivar (y así ha sido), se basa en historias que abarcan cualquier rincón del universo. Es cierto que hubo y hay terrícolas implicados en la trama, pero eran tan protagonistas como los alienígenas y sus diferentes mundos. DC acababa de relanzar por todo lo alto la franquicia *Green Lantern* con el regreso de Hal Jordan a cargo de Geoff Johns y Ethan Van Sciver. La revisión de los Green Lantern Corps pasaba por profundizar en su nuevo estatus interno y de cara al exterior, y todo ello por medio de una de esas aventuras imposibles en el espacio.

Geoff Johns centró *Green Lantern* en Hal Jordan y relegó a John Stewart al papel de secundario, ya que aparecía en *JLA*. Así pues, para *Green Lantern Corps* quedaban dos Linternas terrícolas. Uno era Guy Gardner, que acababa de recuperar el anillo verde que nunca debió perder; el otro, Kyle Rayner, que ya andaba implicado en *The Rann / Thanagar War*. Siendo Gibbons el escritor de esta última, no era de extrañar que también quisiera contar con Kyle en *Recharge*. El problema era que su presencia en ambas series resultaba algo forzada e incluso inverosímil debido a los acontecimientos de *Infinite Crisis*. Al final, *Recharge* se ubicó en algún punto indefinido entre *The Rann / Thanagar War* y el especial del mismo nombre; y eso que Kyle no abandonaba el conflicto en cuestión en ningún momento visible.

Con Gibbons y Johns escribiendo al alimón *Green Lantern Corps: Recharge*, hacía falta un dibujante a la altura de las circunstancias. Patrick Gleason acababa de salir de *Aquaman* para ocuparse de esta miniserie, y su estilo demostró ser de lo más adecuado en algunas ocasiones e inapropiado en otras. Su uso de las sombras resultó idóneo en las escenas oscuras que los villanos de la trama requerían, pero con frecuencia chocó con el deslumbrante color verde con que DC se empeña en dotar a las series de la franquicia actualmente. Donde sí supo desenvolverse bien fue en las batallas cósmicas, con excepción de la del último número, donde acusó cierta premura. Por otra parte, el diseño de Oa era precioso, aunque ya haya tenido que redefinirlo para la serie regular con resultados de lo más espectaculares y novedosos.

Los protagonistas

Se podría decir que *Green Lantern Corps: Recharge* cuenta con seis personajes principales alrededor de los cuales se va tejiendo la historia. Tres de ellos son viejos conocidos. **Kilowog**, uno de los Linternas alienígenas más populares entre los lectores gracias a Steve Englehart, es el jefe de instructores y reclutamientos de los Green Lantern Corps. A sus órdenes trabajarán algunos miembros veteranos de la organización como los terrícolas **Kyle Rayner** y **Guy Gardner**. Suponiendo que tanto Gibbons como Johns tenían claro que no contarían con Kyle para la serie regular porque su estatus iba a cambiar, no es de extrañar que hicieran especial

énfasis en Gardner. No sólo podrían sacarle mayor partido en el futuro, sino que además, si está en buenas manos, puede ser más interesante como personaje que Rayner.

Los recién llegados son tres alienígenas de lugares más que conocidos. **Soranik Natu** es una doctora de Korugar, el planeta natal de Sinestro y Katma Tui. La tiranía que el primero impuso en su mundo mientras portaba el anillo hizo que sus sucesores fueran considerados parias por la sociedad. Así, para Natu ser elegida como Green Lantern en prácticas será un lastre y una desgracia más que un honor. El valor o las ganas de hacer el Bien tampoco se encuentran *a priori* en los otros dos novatos. **Vath Sarn** es ranniano e **Isamot Kol**, thanagariano. Teniendo en cuenta que ambos mundos estaban en guerra, sabremos para qué querrán sus poderes al principio. De forma ciertamente previsible, los tres acaban haciendo honor a su puesto y acatando la confianza que los Guardianes y los anillos han puesto en ellos.

Otros personajes que circulan por la serie son Salakk, el sarcástico Green Lantern que ahora ejerce como administrador y único enlace de los Guardianes con el exterior. De sus contadas apariciones en la miniserie, podemos inferir que algo no marcha del todo bien, y cierta escena de *Green Lantern Corps* nº 1 confirmará esas sospechas. Otros Green Lanterns destacables a los que veremos son el Hombre Verde y Mogo. Este último fue una creación (o ida de pinza, según se mire) de Alan Moore y, si bien no es del todo original, su condición de planeta viviente es única en la mitología de los Linternas. Hal Jordan y John Stewart también harán sus apariciones al principio y al final de la historia, pero nunca tomarán el control de la situación ni eclipsarán a los protagonistas.

La historia

Cuando Tarkus Whin, Linterna Verde destinado al sector 1.417 muere atrapado por un agujero negro formado al borde del sector, su anillo elige como sustituta a la korugariana Soranik Natu. La joven doctora no se encuentra en absoluto contenta con la elección, pero viaja a Oa para reunirse con los demás recién llegados a los Green Lantern Corps. Otros de los presentes son Isamot Kol, un saurio de Thanagar, y el ranniano Vath Sarn. Ambos se entrenarán para ser los defensores de su sector, el 2.682, que actualmente se encuentra inmerso en una guerra sin cuartel entre sus dos planetas. Allí los esperan Kilowog y un grupo de veteranos instructores que incluye a Guy Gardner y Kyle Rayner, dos de los cuatro Linternas activos en el sector de la Tierra. A pesar de la belleza del lugar y de la emoción colectiva por la reconstrucción de la organización, Natu renuncia a la deshonra que para todo korugariano supone portar un anillo de poder.

Por su parte, Mogo, el planeta Green Lantern, es atacado por naves de Thanagar y un cuarteto de veteranos acude en su defensa. Se trata de Rayner, Gardner, Hombre Verde y Stel, que detienen la amenaza. Mientras están allí, captan una llamada de auxilio de Natu que procede del sistema Vega. Debido a un antiguo acuerdo entre Guardianes y Psiones, los Linternas no tienen jurisdicción allí, pero Gardner y Rayner deciden ir de todas formas. Allí deberán hacer frente a la Corporación Araña, responsable de los muchos agujeros negros que han aparecido en el universo. Los dos terrícolas y Natu se encontrarán con Isamot y Sarn, que fueron atrapados por los villanos mientras vigilaban el tráfico espacial en su sector. Kilowog, que acude en su rescate, se une a una batalla que no terminará en Vega. La Corporación Araña está convirtiendo el sol de Oa en una agujero negro, y la destrucción de la sede de los Green Lantern Corps es inminente. Sin embargo, Guy, en un alarde de madurez poco habitual, encabeza un plan para evitar la explosión del sol y derrotar a la Corporación al mismo tiempo. El resultado es una victoria por todo lo alto que sube la moral a los recién llegados y convierte a Gardner en Lantern One, el líder de campo de los Guardianes del Universo.

¿Misión cumplida?

La intención de Gibbons de convertir *Green Lantern Corps* en una odisea cósmica quedó de sobra cumplida con la miniserie. Más que un grupo de héroes, los personajes actúan según una estructura fijada por unos reglamentos que, para dar emoción a la historia, deben romper si es necesario y si su código moral lo exige. Los escenarios son variados (Mogo, Oa, el sistema Vega, Rann, Korugar), lo cual implica la sensación de periplo que suele acompañar a las grandes historias del espacio. No obstante, hay que tener en cuenta que *Green Lantern Corps* no es una serie aislada en su propio mundo, sino que forma parte de un universo compartido. Es por esto por lo que se echó muy en falta a la organización durante *Crisis infinita* aunque tuvieran un papel muy importante al final. En todo caso, la presencia de Gardner en la serie regular garantizará los lazos con los superhéroes habituales de DC mientras Gibbons mantiene sus tramas espaciales.

Hawkman: "Adiós, enemigo mío"

LA ETAPA DE GRAY Y PALMIOTTI AL FRENTE DE *HAWKMAN* SIGUE INÉDITA EN ESPAÑA.

Hablamos hoy de la etapa de Justin Gray y Jimmy Palmiotti al frente de *Hawkman*. Comenzaron de una forma bastante floja con la intención de realizar una etapa de sólo cuatro números, pero con la "titularidad" y el paso de los meses le han ido cogiendo el punto hasta convertirlo en uno de los más interesantes de DC.

Antes...

La serie *Hawkman* comenzó su andadura con éxito y como *spin-off* de *JSA* en mayo de 2002 de la mano de James Robinson y Geoff Johns al guión y Rags Morales al dibujo. Johns se hizo cargo de la serie en solitario al cabo de unos números y Morales necesitó de algunos *fill-ins* al no poder seguir el ritmo mensual, pero el resultado fue de lo más sólido. El dúo abandonó la serie tras veinticinco números con el *cross-over* con *JSA* "Black Reign" como canto del cisne.

A parte de organizar el origen y la trayectoria de Hawkman con una naturalidad insólita dado lo confuso del personaje, Johns dedicó sus dos años en la serie a desarrollar diversos aspectos que enumeramos a continuación:

- La relación de Carter con la nueva Hawkgirl, un amor imposible y a la vez ineludible por culpa del destino y de un pasado trágico y remoto que los une a ambos. Su relación acabó siendo de amistad, pero nunca se puso en duda que, en el fondo y muy a su pesar, están enamorados. Ese mismo destino cuenta con una reencarnación de su eterno enemigo y, por primera vez, parece que se pueda romper por la existencia de un hijo, Hector Hall, el actual Doctor Fate.

- Ya puestos, la relación de Carter con el resto de un Universo DC que, a estas alturas, ya no debe saber quién es Hawkman en cada momento. Esto incluye a viejos conocidos y amigos incómodos a la vez, como Green Arrow; a grandes amigos, como Atom; y a Hawkwoman, que tenía una cuenta pendiente con Carter.

- Los villanos clásicos, como el Ladrón de las Sombras o el Fantasma Caballero, han tenido una actualización similar a la del personaje, pero sin llegar a extremos de caracterización como los que Johns ha estado haciendo en *Flash*.

Todo esto vino arropado por un tipo de historias a caballo entre la aventura arqueológica y los superhéroes que le ha dado a la serie una forma de ser propia y, para mi gusto, bastante acertada. Al fin y al cabo, Carter Hall es arqueólogo; de no serlo, ni siquiera habría llegado a ser Hawkman. Por supuesto, la etapa de Johns no fue perfecta, ya que tuvo ciertas carencias, una de ellas la falta de desarrollo de St. Roch, una ciudad que podría haber dado de sí algo más que ser una copia de Nueva Orleans. Los secundarios se han limitado al personal del museo Stonechat y no se han desarrollado mucho, probablemente porque la relación entre Carter y Kendra es ya bastante absorbente. El sustituto de Johns debería lidiar con lo bueno y con lo malo de la etapa anterior, recogerlo todo y mantener el interés de los lectores. Sencillo ¿no?

Sin embargo, antes hubo un par de números de relleno. El número 26 fue una más que olvidable historia de vampiros escrita por Josh Siegal y dibujada por John Byrne. El 27, titulado "El pájaro negro", era pura serie negra con un Hawkman que de nuevo recordaba su pasado, aunque esta vez de la mano de Ed Brubaker y Sean Philips, uno de los mejores equipos creativos posibles para una historia de este tipo. Aun así, tampoco es que fuera de lo mejor que había visto la colección.

Fue en el número 28 en el que el tándem Jimmy Palmiotti - Justin Gray aterrizó en *Hawkman* con un espléndido Ryan Sook a los guiones. La intención inicial de la editorial era que se encargaran de una saga de cuatro episodios en espera de un nuevo titular, pero al ver lo que montaron para esos números les dieron la colección de forma regular, y ya llevan año y medio.

"El aviso del destino"

Como decíamos, Palmiotti y Grey no iban a ser los guionistas oficiales del personaje, así que su historia de cuatro partes, "El aviso del destino" no tenía la fuerza que una intensa planificación ha dado a sus números posteriores. Entre *Hawkman* nº 28 y 31, el dúo recupera la relación entre Hawkman y Hawkgirl y la hace avanzar, pero no precisamente hacia delante. Una cabaretera llamado Domina Paris irrumpe en la vida de Carter, que la ve como la posibilidad de romper la maldición si se enamora de ella. Sin embargo, el destino de Domina es trágico, y está relacionado con un asesino en serie.

Aun tratándose de una historia "de relleno", el dúo trató tan bien la historia de amor entre Carter y Kendra que no tenía nada que envidiar a Johns. Además, tuvieron un par de aciertos para una historia que, sinceramente, se quedaba un poco estirada. Lo más destacable fue el detective Grumbs, que amplió el abanico de secundarios de la colección profundizando en lo incómodos que los superhéroes son para las fuerzas del orden normales.

Los dos números siguientes fueron de nuevo rellenos, pero debo admitir que me gustaron más que la propia saga larga. Los autores recuperaron a Atom para una historia arqueológica muy entretenida, que no es poco, e hicieron viajar a Hawkman y Hawkgirl hasta Nueva York para lidiar con el Monolito y un Solomon Grundy recién escapado de un furgón blindado. Mientras esto sucedía, se anunció que Gray y Palmiotti iban a estar al frente de la serie de forma indefinida, y el tándem había estado preparando lo que sería un año muy largo y una saga también muy larga en la que se ha resuelto uno de los "puntos oscuros" de la maltrecha continuidad post *Crisis* de Hawkman. Con esta historia, todos los personajes que se han llamado así se quedan en un lugar concreto. Ya está todo explicado y, la verdad, ya era hora.

"Adiós, enemigo mío"

La saga "Adiós, enemigo mío" ("Farewell my Enemy") consta estrictamente de cinco episodios que se extienden desde *Hawkman* nº 37 a *Hawkman* nº 41, pero cuenta con un preludio en los tres números anteriores y un epílogo en sendos episodios posteriores. En total, abarca casi todo el año 2005 de la colección. Es por esto por lo que, teniendo en cuenta lo que sucede en la serie, era difícil la aparición de Hawkman y Hawkgirl en *The Rann / Thanagar War*. Se ha establecido que los halcones se meten en el conflicto justo después del número cuarenta y cinco, el de octubre, que es donde concluye esta larga saga. La premisa de todo no es original de por sí, porque consiste en que los villanos de Hawkman se unan para darle caña y eso ya lo hemos visto en otros personajes. Lo original es recurrir a una galería de enemigos tan sosa (y casi desconocida) como ésta. Y, la verdad, el resultado es un espectáculo maravillosamente ilustrado por Joe Bennett (con algún número más de Ryan Sook y un *fill-in* de Dale Eaglesham).

En *Hawkman* nº 34 a 36, Gray y Palmiotti nos ofrecen tres historias enlazadas entre sí que ponen sobre el tapete las intenciones de varios enemigos de Hawkman. Básicamente, se están aliando para acabar con él bajo el amparo de uno de ellos. Fadeaway Man se aparece en la prisión de Belle Reve para provocar un motín justo el día en que llega un buque cargado de algo misterioso y siniestro. Así sucede y, mientras los halcones luchan por detener la revuelta, la Torre del Silencio se materializa en medio de la ciudad para aislarla del resto del mundo. Un villano muy raro y siniestro llamado Trygg *El Hechicero* desvela el contenido del buque, que no es otro que el ejército de los Tonton Macoutes, o sea, unos zombis muy malos que

despiertan en plena ciudad. También se encuentra por ahí Lion Mane, un salvaje villano con forma de león que apareció por primera vez en la edad de plata. Hawkman y Hawkgirl, con la ayuda de Sandman y el detective Grubs (que ha deducido la identidad del héroe), contienen la revuelta. Ante ellos aparece Fadeaway Man, lo cual les hace pensar que es él quien está detrás de todo. Al final del número treinta y seis sabemos que no es él, sino Satana, una hechicera que lleva dando la lata a Carter desde *Flash Comics* nº 13 (1941), quien pretende sacarse de encima a los halcones para establecer su pequeña mafia en St. Roch.

Entre los zombis que se habían despertado en St. Roch, estaba la difunta Domina Paris, que avisa a Carter de que no debe fiarse de Kendra. Ésta comienza pronto a mostrar un interés sexual poco habitual por su compañero, que no termina de creerse ese cambio. Es entonces cuando Hawkman sale a patrullar y se mete en una trifulca con Lion Mane en la que se mete Fadeaway Man, que ha conseguido una droga, *Delirium*, que obliga al héroe a inhalar. Derrotado y muy confuso, Hawkman sería una presa fácil para sus enemigos si no fuera por la aparición estelar de Golden Eagle en el último momento. Este personaje, que de por sí merece un post aparte, fue miembro de los Titanes Oeste allá por los setenta y pareció morir a manos de Wildebeest durante "La Cacería de los Titanes". Su nombre es Charles E. Parker y es el propietario de Empresas Ethon, una multinacional que acaba de abrir sus puertas en St. Roch para convertirla ciudad en digna rival de Gotham y Metrópolis. Mientras Carter sufre los efectos de *Delirium*, Golden Eagle lo pone a salvo y lo cura de sus heridas. Lo invita a la fiesta de presentación de Ethon, donde solicita al alcalde Kubert (bonito homenaje) que lo haga una especie de héroe local "oficial". Es entonces cuando un grupo de villanos, compuesto por Fadeaway Man, Lion Mane, Hummlebird y Lasso irrumpe en la reunión y la bombardean para secuestrar a Carter durante la confusión que hay a continuación.

Hawkgirl y Golden Eagle consiguen rescatar a Hawkman, pero no antes de que otro villano, Thought Terror, lo haya hipnotizado para que confunda a Kendra con Lion Mane. Cuando esto sucede, Carter casi la mata y, decidido a vengarse, se lanza a por los villanos. No obstante, hay algo que aún no sabe, y es que Satana ha creado un ejército de híbridos entre hombre y halcón que lanza contra su enemigo y su ahora acompañante, Golden Eagle. Hawkman planta cara a sus enemigos pero, cuando el joven Parker resulta herido e intenta ponerlo a salvo, los hombres halcones lo atacan de un modo brutal que ni siquiera él es capaz de contener. El resultado es estremecedor, porque Hawkman muere. Tan sorprendente como el desenlace de la saga es la aseveración que Charlie hace durante el funeral: es el hijo de Hawkman.

Así pues, la saga central concluye con un *cliffhanger* de ésos que te hacen odiar y adorar al guionista al mismo tiempo. El final del número cuarenta y uno es un seguro de que vas a leer los siguientes episodios, en los que se narrarán las consecuencias de los acontecimientos. Además, es el número más visualmente espectacular de toda la historia, y nos muestra una batalla sin cuartel narrada a la perfección. Joe Bennett se convierte en este número, y eso que ya lo estaba haciendo bien, en el digno sucesor de Rags Morales. Una saga redonda, vamos. Si no fuera por un final tan abierto...

El nuevo Hawkman

Los números siguientes a "Adiós, enemigo mío" recogen lo sucedido en la saga e introducen un nuevo Hawkman en la ya liada continuidad del personaje. Se trata del propio Golden Eagle, que pretende continuar con el legado de esta saga de héroes. Sin embargo, como Gray y Palmiotti van dejando caer, es posible que sus intenciones no sean del todo honradas. Veamos lo ocurrido en los números 43 a 45.

Charlie está decidido a honrar el recuerdo de Hawkman, así que adopta su nombre y su uniforme para confundir a sus enemigos. Uno a uno, los villanos van cayendo a manos del propio Charlie y de una vengativa Hawkgirl. Lion Mane, Fadeaway Man... Ninguno es rival para la furia de los dos héroes sedientos de sangre. Cuando, al fin, la venganza parece cumplida

llega el momento de revelar la verdad sobre el pasado de Charlie, cuyas intenciones no son tan buenas como hasta ahora ha parecido. El nuevo héroe está a punto de golpear a Hawkgirl para meterla en una nave que los llevará a ambos a Thanagar… y es encontes cuando aparece Carter Hall, que había fingido su muerte.

Carter había deducido que Charlie estaba tras toda la trama que pretendía acabar con su vida, pero aún le faltaban conocer los motivos. *Hawkman* nº 45 es la conclusión de todo un año de intrigas y traiciones, y también el momento en que, al fin, podemos decir que la continuidad del personaje está resuelta. Charlie no sobrevivió al ataque de Wildebeest sólo por el metal nth, porque una nave de Thanagar lo rescató y le dio a conocer su origen. En efecto, es el hijo de Hawkman pero no de Carter Hall, ni tampoco de Katar Hol, sino de Fel Andar.

El recuerdo del tercer Hawkman

Fel Andar fue durante unos años la justificación que dio DC a que hubiese un Hawkman en la LJA (Liga de la Justicia de América) original. Cuando en 1989 se revitalizó a Katar Hol en *Hawkworld*, el personaje llegaba a la Tierra entonces, y no podía haber estado con el grupo. Se contó entonces que el Hawkman de la LJA había sido un espía de Thanagar llamado Fel Andar que cayó en desgracia en su planeta tras fracasar en su misión encubierta de conquista. Esto se revisó en *JLA: Incarnations* nº 2, donde se explicó que el Hombre Halcón de la Liga era el propio Carter Hall que, durante un tiempo, sirvió como puente entre la LJA y la SJA (Sociedad de la Justicia de América). La existencia de Fel Andar quedó entonces borrada de la continuidad, y el propio Geoff Johns lo obvió durante los números en que reconstruyó la continuidad de Hawkman.

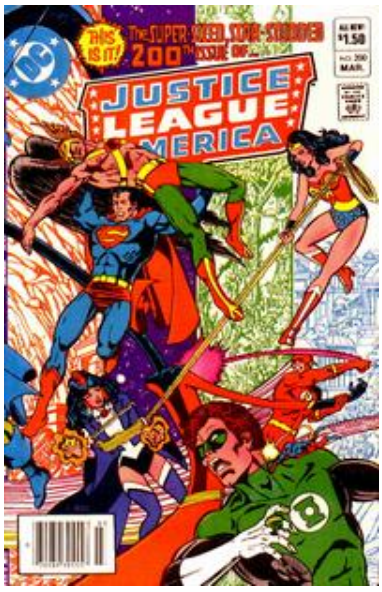
En principio, poco importaba cuál hubiera sido el Hawkman de la LJA. Sin embargo, si Carter se fue con el resto de la SJA al Limbo poco después de *Crisis*, las apariciones de un Hawkman en *Action Comics* y *Justice League International* entre este hecho y la llegada de Katar Hol quedaban en suspenso. Ahora, Gray y Palmiotti confirman oficialmente que sí, fue Fel Andar y que sí, existió de verdad. Y tuvo un hijo con la Hawkwoman de entonces, que era una policía humana Sharon Parker. El vástago era Charlie, que fue entregado en adopción cuando Thanagar reclamó a Fel Andar para acusarlo de traición por haberse casado con una humana y fracasar en su misión. Es por esto por lo que, durante el presunto funeral de Carter, Charlie afirma ser hijo de Hawkman. Y es que él considera a su padre el verdadero y ha orquestado toda la trama con Fadeaway Man, Satana y compañía para matar a Carter y suceder a Fel Andar.

Todo esto se explica durante una batalla entre Carter y Charlie que acaba con este último metido en la nave con dirección a Thanagar. Tras todos estos acontecimientos, Gray y Palmiotti hacen que Kendra y Carter avancen en su relación que, por fin, parece encarrilarse hacia un amor para el que están predestinados. La saga termina con optimismo y ha dejado un buen sabor de boca. A partir de ahora, la colección se meterá de cabeza en *Crisis infinitas* y en la penosa situación actual del planeta Thanagar.

La Liga de la Justicia de América de George Pérez

George Pérez llegó a *Justice League America* en el número 184 (noviembre de 1980) y dibujó varios episodios, que no todos, hasta el número doscientos. Al principio, sólo cumplía la función de sustituto de Dick Dillin, el que había sido dibujante oficial del grupo durante años y que había fallecido antes de terminar la saga que reunía por enésima vez a la LJA con la Sociedad de la Justicia de América (SJA).

Cuando llegó al título, Pérez estaba dibujando ya *The New Teen Titans* y *Avengers* al mismo tiempo. Sin embargo, la condición que había puesto a DC para dibujar la primera era el poder hacer algunos números de *Justice League of America*. De hecho, no tenía ningunas esperanzas en la vida comercial de los Titanes. Lo que es la vida. Con el fallecimiento de Dillin, Pérez entró en el título que soñaba dibujar y tuvo que abandonar *Avengers* porque era la colección en la que llevaba más tiempo y, según él, no tenía mucho más que añadir. Al final, Pérez acabó mandando a Marvel a tomar viento durante una buena temporada, pero eso no ocurrió hasta el follón que lió Jim Shooter con el especial *Avengers / Justice League of America* que nunca se publicó.



Una vez llegó a la serie de la LJA, Pérez se dio cuenta, como relata él mismo en *Modern Masters: George Pérez*, de que cada vez estaba más implicado en *The New Teen Titans*. La colección marchaba bien y era un proyecto muy personal que disfrutaba mucho gracias a su compenetración con Marv Wolfman. En cambio, en *Justice League of America* no era más que el dibujante que ilustraba los guiones de Gerry Conway, y no había mayor implicación en el título. Además, los entintadores que le asignaban no le terminaban de convencer, incluido Romeo Thangal (de nuevo, lo que es la vida), así que acabó dejando la serie y dedicándose plenamente a sus Titanes.

Otra cosa que Pérez afirma en el citado libro es que fue gracias a su labor en *Justice League of America* y en *Avengers* que le pusieron el sambenito de "dibujante de muchos personajes juntos". En estos números de la Liga, reflejó a todos los iconos del grupo, a la SJA, a medio *Cuarto Mundo* y a un buen puñado de villanos. Y eso que aún era medio novato y estaba muy lejos de la evolución que demostraría en *The New Teen Titans* durante los años siguientes. Sólo por ver cómo era Pérez en aquellos primeros tiempos y las maneras que ya apuntaba, merecería la pena, en mi modesta opinión, una edición española.

El guionista de la serie en esta época era Gerry Conway, que había llegado hacía unos años en *Justice League of America* nº 151 y había tratado de acercar al grupo al espíritu de Los Vengadores. Sin embargo, el carácter icónico de los miembros de la Liga hacía que esto fuera difícil aunque tuviera espacio para ocuparse de personajes "menores" como el Hombre Elástico o Zatanna.

Hablaremos hoy de esta etapa de Conway y Pérez, pero también de los números inmediatamente anteriores. Concretamente, comenzaremos con la llegada de Firestorm a la serie. El grupo estaba formado por una buena docena de miembros en activo, aunque no todos aparecían en todas las historias. Conway escogía a seis o siete por episodio, aunque era obvio

que sentía más preferencias por algunos de ellos, como Canario Negro y Superman, que aparecían casi siempre.

El nuevo miembro

En *Justice League of America* nº 179 (junio de 1979), Firestorm aceptó unirse a la LJA por proposición de Superman. Se trataba entonces de un héroe reciente y joven en contraste con los iconos que circulaban por la serie. En aquel número se hacía un resumen de su origen para situar al lector, y también se repasaba la trayectoria del grupo porque hacía quince años que se había unido su primer miembro no fundador, Green Arrow.

Después de su primera reunión en el inolvidable Satélite Orbital, Firestorm se iba con sus amigos de fiesta y topaba para su desgracia con Satán de Satín, que era una bella modelo llamada Sabrina Sultress que estaba poseída por un demonio. Éste era de lo más original, porque quería conquistar el mundo reuniendo y poseyendo a todos los varones posibles por medio de los encantos de Sabrina. Justo antes de ser capturado, Firestorm activaba su localizador de la LJA y, en el número siguiente, Superman, Canario Negro, Green Arrow, Zatanna, Tornado Rojo y Batman iban en su ayuda. A él y a las demás víctimas de Satán de Satín las encontraron en una discoteca setentera reconvertida llamada Infierno sobre Ruedas. Como no podía ser de otro modo, la Liga vencía a la villana y al demonio que la poseía gracias a la astucia de su nuevo miembro, que salía por la puerta grande de su primera misión.

Los números 181 y 182 narraban cómo Green Arrow abandonaba el grupo. Los demás miembros eran cada vez más poderosos, y él se sentía inferior. Además, el grupo no comulgaba con muchos de sus ideales. El abandono se produjo a causa de dos aventuras distintas. La primera enfrentó al grupo al Zar Estelar, que no era otro que un Snapper Carr echado a perder. Durante la batalla se demostraba que, en efecto, había héroes demasiado poderosos en el grupo, tanto que Conway tenía que recurrir a rayos de sol rojo para hacer que el Zar noquease a Superman. Era sólo un ejemplo más de que este personaje no funcionaba en el grupo. El segundo combate era contra Nostromo, un nigromante que había tomado el cuerpo de un Felix Faust reformado. Tras aquella ruptura de Arrow con sus compañeros, la serie se metía, como cada año, en una aventura de las que *a posteriori* se han llamado "Crisis en las Tierras Múltiples".

La Liga y la Sociedad en el *Cuarto Mundo*

En los números 183 a 185, varios miembros de la LJA y la SJA se reunían para su habitual encuentro anual. En aquella ocasión, Metron y Míster Miracle los llevaban a Nueva Génesis, donde había pasado algo de lo más inusual: toda la población del planeta había desaparecido y estaba cautiva en Apokolips. Una vez en el diabólico planeta, se dividían en grupos. Power Girl, Firestorm y Orion descubrieron para su desgracia qué era lo que había pasado. El espíritu de Darkseid había aparecido en Tierra-2 y había convocado a una menguada Sociedad de la Injusticia formada por Shade, el Violinista e Icicle. Su función sería asegurar la resurrección física del villano, que había sido derrotado por su propio hijo. Más adelante, Batman, Mister Miracle y la Cazadora descubrieron que Darkseid quería materializar Apokolips en Tierra-2 para así destruir ese mundo.

El encuentro entre los dos grupos era algo habitual en *Justice League of America*. De hecho, tenía lugar cada año y era una tradición que venía desde principios de los años sesenta. Aquella vez, sin embargo, fue muy especial. El número 183 era el último que dibujó Dick Dillin antes de sufrir el infarto que acabó con su vida en marzo de 1980. Su sustituto era George Pérez, una joven promesa casi convertida en estrella tras su paso por *Los Vengadores*, donde ilustró algunos de los momentos más memorables de la historia del grupo. Aunque el entintador Frank McLaughlin se encargó de que el cambio de Dillin a Pérez no fuera muy

brusco, la serie experimentó una importante mejoría en el apartado gráfico... y en ventas. Esta saga de la SJA y la LJA en el Cuarto Mundo fue lo primero que hizo en la serie, pero aún le quedaban algunos números por ilustrar.

El retorno de Starro

Justice League of America nº 186 fue el último de los números dibujados por Pérez en su primera etapa en la serie. En él, la Liga se enfrentaba con Shaggy Man (o Greñas, Traducciones Imposibles *dixit*) en un número por otra parte olvidable. El número 187 y la primera mitad del 188 fueron bastante insípidos, con una historia demasiado al uso y un dibujo de Don Heck de lo más soso. Un villano llamado Proteus (nada que ver con el de *La Patrulla-X*) utilizaba un arma rara para cambiar los recuerdos y cuerpos de varios miembros del grupo. Al final, las cosas volvían a estar como antes. Lo único destacable de aquella aventura fue la renovación del uniforme de Zatanna, algo que ya le hacía falta, y un intento de romance de ésta con Flash que no llevó a ninguna parte. La segunda mitad del número 188, dibujada por Rick Buchler, no era mucho mejor, con la Liga luchando contra una nave espacial que amenazaba con destruir el Satélite.

Buchler dibujó los tres números siguientes (189 a 191) con un estilo que recordaba mucho a Neal Adams. Los dos primeros fueron un enfrentamiento de la LJA contra su primer enemigo, el invasor alienígena con forma de estrella de mar llamado Starro. En esta ocasión, atacaba la isla de Manhattan con pequeñas réplicas de sí mismo que poseyeron las mentes de todos sus habitantes, incluidos varios miembros de la Liga. El resto pudo rescatarlos y salvar la ciudad de un ataque nuclear que el gobierno estaba dispuesto a utilizar para acabar con Starro. En el número siguiente, bastante olvidable, vemos a un villano que ya empezaba a ser cansino, el androide Amazo, una creación del Profesor Ivo que imitaba los poderes de toda la LJA.

La Liga de Pérez: El origen de Tornado Rojo y una Crisis Múltiple

En *Justice League of America* nº 192, Pérez se convirtió por fin en el dibujante regular de la serie. Los números que había realizado antes eran una suplencia y, como dice en *Modern Masters*, no eran cómics pensados para que él los dibujase. Desde este número 192 hasta el 197, se podía observar una evolución que sería constante durante toda la década, pero por desgracia abandonó la serie por unos Nuevos Titanes que eran más "suyos". El cariño que sentía Pérez por los personajes estaba patente en cada una de las viñetas, y personajes como Killer Frost, Cheetah o Flash lucían especialmente. Otra "muestra de afecto" estaba en el póster del número 195, que es la hoy icónica foto de familia de la LJA y la SJA.

Los números 192 y 193 relataban el origen de Tornado Rojo, un personaje que se estaba convirtiendo poco a poco en una réplica de la Visión de Marvel; tenía sentimientos, estaba medio enrollado con una humana (no era Zatanna, no se pasaron tanto)... No obstante, le faltaban dos cosas. Una era el carisma, algo que no ha conseguido casi nunca (el "casi" es por cómo lo trató Peter David en *Young Justice*) y un origen para su "humanidad". Curiosamente, ésta llegó de Tornado Tyrant, un antiguo enemigo reformado de Adam Strange que era un ente alienígena con forma de tornado. Fue éste el tema de los dos números citados, en los que el creador de Tornado, T.O. Morrow, investigaba por qué las réplicas que creó no tenían el éxito del original.

En el número 194, Conway y Pérez hicieron una historia bastante prescindible en la que Amos Fortune daba vida a un puñado de cartas del tarot y las enviaba contra diversos miembros del grupo. Lo único destacable fue un breve momento de caracterización y *colegueo* entre Flash, el Hombre Elástico y Sue Dibny.

El momento álgido de la etapa de Pérez llegó en los números 195 a 197, en los que se narró otro encuentro anual entre la LJA y la SJA. El Ultrahumanoide, enemigo del Superman de Tierra-2, y Brainwave, enemigo de Johnny Thunder, reclutaban una nueva Sociedad Secreta de Supervillanos. En total, fueron diez villanos que se enfrentaron con sus archienemigos, que eran cinco héroes de la LJA y otros tantos de la SJA. En Tierra-1, reclutaron a Cheetah (Wonder Woman), el Hombre Fluorónico (Atom), el Hombre Señal (Batman) y Killer Frost (FirestormI). En Tierra-2, contaron con las fuerzas de Rag Doll (Flash / Jay Garrick), Monóculo (Hawkman / Carter Hall), Psicopirata (Hourman) y Neblina (Canario Negro, que vivía en Tierra-1 pero era de Tierra-2 originalmente). Por separado, estos villanos capturaron a sus enemigos y los pusieron en las nada recomendables manos del Ultrahumanoide.

Sin embargo, ya sabemos que los grupos de villanos nunca funcionan porque al final prevalecen los intereses individuales de cada uno. El Ultrahumanoide utilizó a sus colegas de Tierra-1 prometiéndoles que su mundo se iba a quedar sin héroes cuando enviase al limbo a los que habían capturado. Sin embargo, el mundo que se quedó sin defensores fue el suyo, Tierra-2. Al parecer, cuando enviaron a Wonder Woman, Jay y compañía al socorrido limbo, se desestabilizó el equilibrio y, hala, todos los héroes fuera del mapa. Cosas de la DC pre *Crisis*. La cuestión es que Cheetah, Killer Frost y compañía se cogieron un buen rebote y metieron la pata; el resultado fue que los héroes se liberaron, vencieron a todos los malos y a otra cosa mariposa. Con esta batalla que Pérez dibujó con alguna ayuda, casi concluyó su etapa en la colección, pero aún quedaba la traca final.

Los números 198 y 199 de la colección, dibujados por Don Heck, estuvieron coprotagonizados por Jonah Hex y otros personajes de *western* de DC Comics. Era una historia sin nada destacable, y sirvió como *fill-in* antes del legendario *Justice League of America* nº 200. En aquel número, se reunían todos los miembros de la LJA por primera vez en mucho tiempo. Era un especial de setenta y seis páginas en el que los alienígenas de Appelax cuya derrota sirvió para fundar la Liga volvían utilizando un implante cerebral que habían colocado a los siete fundadores. Uno por uno, se enfrentan a los miembros posteriores y los derrotan hasta que reúnen las vainas con las que los alienígenas habían llegado a la Tierra. Es así como "resucitan" y el grupo en pleno, una vez los fundadores están libres, se enfrentan a ellos en lo que fueron las páginas más épicas que ha conocido la colección. Por cierto, hubo invitados especiales, como el Fantasma Errante, Adam Strange o Snapper Carr.

Aquel número estaba dividido en capítulos con un nexo en común enmedio. Pérez se encargó de dibujar esas partes comunes y las páginas donde toda la Liga se enfrentaba a los alienígenas. Sin embargo, las batallas individuales entre nuevos y viejos miembros contaron con una pléyade de dibujantes estrella a cual mejor. Ojo con lista: Flash contra el Hombre Elástico, por Carmine Infantino; Batman contra Canario Negro y Green Arrow, por Brian Bolland; Wonder Woman contra Zatanna, por Dick Giordano; Superman contra Hawkman, por Joe Kubert; Green Lantern contra Atom, por el gran Gil Kane; el Detective Marciano contra Firestorm, por Pat Broderick; y Aquaman contra Tornado Rojo, por el no menos gran Jim Aparo.

Con esta memorable aventura acabó la andadura de George Pérez en la serie. El autor acabó dedicándose en exclusiva a *The New Teen Titans*, colección que actualmente reedita Planeta y de cuyo primer número hablaremos pronto. Su trabajo en la serie que lo encumbró ha eclipsado con el tiempo estos números de la Liga, pero son unos números tan épicos, tan bien dibujados y, no nos engañemos, tan *dc frikis*, que merecen también su edición en España, donde si no me equivoco siguen inéditos.

JLA / Vengadores

La gestación del proyecto

El primer encuentro entre Los Vengadores de Marvel y la LJA (Liga de la Justicia de América) de DC tuvo lugar de forma no oficial en febrero de 1971. Roy Thomas y Mike Friedrich, guionistas de *The Avengers* y *Justice League of America* respectivamente, organizaron una especie de juego. El mismo mes, "su" grupo se enfrentaría a versiones camufladas del de la competencia. En *Justice League of America* nº 87, Friedrich presentó a los Héroes de Ángor, formados por Wandjina, Bluejay, Bruja Plateada y Capitán Velocidad, alter egos a su vez de Thor, Chaqueta Amarilla, la Bruja Escarlata y Mercurio. Éstos son los personajes que habéis visto recientemente en *Clásicos DC: JLA/JLE* nº 1. Al mismo tiempo, en *Avengers* nº 85, Thomas presentó al Escuadrón Supremo, compuesto por Hiperión, Nighthawk, Doctor Espectro, Zumbador, Lady Alondra, Águila Americana, Arquero Negro y Tom Thumb. Se trataba de las versiones más que evidentes (salvo en el último caso) de Superman, Batman, Green Lantern, Flash, Canario Negro, Hawkman, Green Arrow y Atom. Los cuatro primeros ya habían tenido su "homenaje" un par de años antes como Escuadrón Siniestro.

Aunque los Héroes de Ángor no cuajaron, el Escuadrón Supremo sí tuvo cierta aceptación entre los lectores y se convirtió en enemigo más o menos habitual de Los Vengadores. Era un forma encubierta de enfrentar a los dos grandes grupos de ambas editoriales. A finales de los setenta y principios de los ochenta, las buenas relaciones entre Marvel y DC propiciaron una serie de especiales que atrajeron por igual a los lectores de ambas empresas y supusieron un gran éxito de ventas. *Superman vs. Spider-man*, *Spider-man vs. Superman*, *Batman vs. Hulk* y, sobre todo, *The Uncanny X-Men vs. The New Teen Titans* (publicado en el momento de mayor auge de ambas series) hicieron que los lectores soñaran con un *Avengers vs. The Justice League of America*. Len Wein y Mark Gruenwald negociaron este esperado *cross-over* y lo pusieron en manos de Gerry Conway y George Pérez, dibujante que conocía de sobra ambos universos.



Todo parecía ir bien hasta que Jim Shooter, editor en jefe de Marvel, se metió por medio y empezó a rechazar los guiones que Gerry Conway, a través de DC, iba enviando. Tras meses de constantes tiras y aflojas, George Pérez dibujó una veintena de páginas que fueron rechazadas en su mayoría por Shooter. Conway también se hartó del proyecto y lo sustituyó Roy Thomas, cuyos cambios en el argumento no acababan de convencer a Pérez. Al final, el dibujante se bajó del carro con la firme promesa de no volver a trabajar para Marvel mientras Shooter dirigiera la editorial. Las relaciones entre las dos empresas se rompieron y, junto con *Avengers vs. Justice League of America*, se fueron al traste otros proyectos.

Los aficionados nos quedamos sin el que se esperaba mejor *cross-over* de la historia del cómic de superhéroes. El proyecto quedó en el más absoluto de los olvidos hasta que, a finales de los noventa, coincidieron una serie de circunstancias de lo más favorables. Tras unos años de aventuras entre malas y mediocres, Marvel relanzaba *Avengers* con Kurt Busiek y George Pérez a la cabeza; DC hizo lo propio con *JLA* con Grant Morrison y Howard Porter. El éxito de ambos títulos fue inmediato. Por otra parte, Rob Liefeld compró las planchas de las páginas originales que Pérez había dibujado para el proyecto

original y las paseó por varias convenciones. La expectación generada entre los lectores, porque ambos grupos estaban otra vez de moda, aumentó cuando la revista *Wizard* encargó a Pérez un dibujo promocional de un posible *cross-over* entre Vengadores y LJA que reclamaban abiertamente. Y es que las relaciones entre las "dos grandes" habían generado varios proyectos de cierto éxito durante los años anteriores. Al final, el clamor popular hizo que pasara lo que todo lector de superhéroes quería: Marvel y DC anunciaron *JLA/Avengers*, una miniserie de cuatro números escrita por Kurt Busiek y dibujada por George Pérez.

El dibujante acababa de firmar un contrato en exclusiva con CrossGen. Su única condición fue poder tener tiempo para encargarse de tan ansiado proyecto en Marvel y DC. A éstas, también les puso algunas condiciones para aceptarlo. Una consistía en el guionista, que debía ser Kurt Busiek; como mucho, hubiera aceptado a Mark Waid como co escritor. Otra era el colorista, que sería por narices Tom Smith. Por último, exigió que no se anunciase el proyecto hasta que hubiera bastante trabajo adelantado como para mantener la cadencia mensual de la serie. Marvel y DC le concedieron todo ello, pero con la periodicidad hubo problemas. Tras dibujar la portada del tercer número en la que aparecían todos (¡todos!) los miembros de todas las encarnaciones de los dos grupos, Pérez sufrió una lesión en la muñeca que retrasó la salida del cuarto número casi tres meses.

La historia

Krona, el científico maltusiano que antepone el conocimiento a cualquier otra cosa, ha destruido varios mundos buscando información sobre el origen del universo. Su próximo objetivo es el Universo Marvel, pero el Gran Maestro no está dispuesto a consentirlo. Para evitarlo, propone a Krona una apuesta en la que sus peones serán los campeones más poderosos de sus respectivos universos. Se trata, claro, de Los Vengadores y la LJA. Con la ayuda de Metron, los dos jugadores manipulan a los dos grupos para que encuentren doce objetos de gran poder que están dispersados en ambos mundos. El enfrentamiento entre Vengadores y Liga de la Justicia se produce en Metrópolis, pero no ha hecho más que empezar. Ambos equipos reúnen a todos sus miembros en la reserva para conseguir los objetos y evitar que el grupo contrario haga lo propio. Al final, y tras una larga batalla, descubren que les han engañado.

El Gran Maestro tenía previsto usar los objetos para aprisionar a Krona y evitar que destruyera más universos, pero éste se las ingenia para ganar y comienza a fundir las dos tierras. Esto acabará destruyendo ambas, así que Vengadores y LJA hacen frente común tras descubrir lo que está pasando. Con la ayuda del Fantasma Errante, los miembros clásicos de los dos grupos atacan la fortaleza de Krona en un combate en el que los diferentes miembros de todas sus encarnaciones se turnan según la necesidad. Por supuesto, al final vencen al villano y cada universo vuelve a su lugar original.

Cumpliendo expectativas

JLA/Avengers o *Avengers/JLA*, según a qué editorial le tocase publicar cada entrega, comenzaba en septiembre de 2003 y dejaba a los lectores con la boca abierta. ¿Cómo era posible satisfacer a fans furibundos de ambos universos? Pues es muy fácil: encargando el proyecto a autores más *frikis* que los propios lectores. ¿Algún dibujante conoce mejor los dos universos que George Pérez? Y lo mismo se puede aplicar a Kurt Busiek. El dibujo de *JLA/Avengers* es sólo comparable al esfuerzo gráfico que el mismo Pérez hizo en *Crisis en tierras infinitas* pero con veinte años más de experiencia. En otras palabras, nadie podría haberlo hecho mejor que Pérez. Busiek, por su parte, utilizó una historia muy simple que sigue el esquema clásico y trillado de dos grupos de héroes engañados para enfrentarse entre sí pero

que en cuanto descubren que los manipulan hacen un frente común. Al fin y al cabo, el argumento de la miniserie no era más que eso. ¿O sí?

Y es que bajo una trama tan simple, se esconde mucho más. Lo que hizo grande a esta historia fueron los pequeños detalles y la reflexión que hace Busiek sobre ambos universos. Al fin y al cabo, los Vengadores y la LJA reúnen a muchos de los personajes importantes de Marvel y DC, y el amigo Kurt se permitió usarlos para explicar las diferencias entre ambos mundos. En DC, los héroes son casi dioses a los que el público adora; en Marvel, y eso sin hablar de mutantes, la gente los ve con más suspicacia. ¿Cómo reaccionaría Superman a un mundo en el que los héroes consienten que se extermine una isla como Genosha por el hecho de contener mutantes? Pues como reacciona aquí: poniendo a parir a los héroes del Universo Marvel. Busiek y Pérez también son conscientes de la historia de ambos grupos y de cuáles son sus personajes esenciales. Al principio de la serie, vemos a los miembros que había en *Avengers* y *JLA* en 2003. Sin embargo, cuando se produce la "gran reunión", tenemos a los iconos de cada formación aunque los hayan tenido que sacar de una máquina del tiempo. La Liga está formada por Superman, Batman, Wonder Woman (en su versión pre *Crisis* y pasando de Canario Negro), Hal Jordan, Barry Allen, Aquaman y J'onn J'onzz. Los Vengadores son el Capitán América, Thor, Iron Man, la Bruja Escarlata, la Visión, Ojo de Halcón, el Hombre Gigante y la Avispa. No podían ser otros.

Y luego están los muchos y pequeños detalles de los que hablaba antes, esos momentos de profundo *frikismo* que hicieron que se nos cayera la baba: Green Lantern recargando el anillo en el Cubo Cósmico; Ojo de Halcón comparando a la LJA con el Escuadrón Supremo; la Bruja Escarlata y Zatanna, frente a frente. Son sólo algunos ejemplos. Busiek y Pérez supieron dar a los lectores lo que se esperaba de ellos, y cuando llegó el momento de enfrentar a los dos grupos y sus muchos miembros, supieron cómo combinarlos para resolver por fin las dudas del tipo «¿es más fuerte fulanito que menganito o sotanito?» El momento de mayor esplendor y *frikismo* de la serie tuvo lugar cuando Superman coge el escudo del Capitán América y el martillo de Thor. A los *marvelitas* no les hizo ni puñetera gracia, pero hay que admitir que, si un héroe tenía que representar a todos los demás en la batalla final, era el primero de todos.

Con todo ello, se podría decir que veinte años de espera valieron la pena. Nunca llueve a gusto de todos, pero el éxito de ventas de la miniserie apoyó la inmensa calidad y el gran cariño con que se había realizado. De momento, no parece haber continuidad en esto de los *cross-overs* entre editoriales, pero nunca se sabe.

Silver Age

Silver Age es una maxiserie de doce números publicada en mayo de 2000 y coordinada por el escritor Mark Waid y el editor Dan Raspler. La intención original era reunir a guionistas y dibujantes actuales y clásicos para contar una historia ocurrida al principio de la edad de los superhéroes de DC en la continuidad post *Crisis* pero con el tono de la edad de plata. Podemos ver, pues, a la Liga de la Justicia de América (LJA, en adelante) original en su versión post Crisis, esto es, sin Wonder Woman, actuando junto con los Titanes originales, la Patrulla Condenada original, los Metal Men, los Challengers of the Unknown y el resto de personajes activos a principios de los sesenta y que siguen vigentes en la actual continuidad. O seguían en 2000, para ser preciso.

Este homenaje se manifiesta a primera vista en el apartado formal de cada uno de los cómics. Los logos de DC y del Comics Code son los de principios de los sesenta, se dividen las historias en tres partes, se incluye anuncios al final de cada parte de otras publicaciones del mes, etc. Por lo que respecta al contenido, cambia de una serie a otra, y de unos autores a otros. Los mejores episodios son los escritos por Waid. Geoff Johns, Brian Augustyn y Kurt Busiek se quedan a medio gas, y eso que son perfectamente capaces de escribir este tipo de historia. Marv Wolfman y Bob Haney se lucen como los grandes maestros que son, y Mark Millar se la pega con todo el equipo. Los dibujos son bastante buenos en casi toda la saga, aunque tal vez sean Mike Collins, Drew Johnson y un Scott Kolins pre *Flash* quienes hacen un trabajo más flojo. El resto, Ty Templeton, Barry Kitson, Terry Dodson, los clásicos Dick Giordano, Pat Oliffe, Brent Anderson y Eduardo Barreto, cumplen con nota. Sin embargo, quien brilla con luz propia es Kevin Maguire, que nos regala una impagable versión de los Metal Men en el que es uno de los mejores capítulos de toda esta Silver Age; y es que dibujar una historia de este tipo con guiones de Bob Haney y una portada de Jim Aparo debe de ser una gran inspiración.

¿Cómo se estructuró esta historia? Pues todo empezó con un especial titulado *Silver Age* nº 1 al que siguieron los números uno "ficticios" de varias colecciones de los sesenta para concluir en un *80 Page Giant*. A esto se añadió un *Secret Files* con un prólogo y las fichas de los protagonistas tal como serían en la edad de plata ésta. El *checklist*, por orden de lectura, sería el siguiente:

Prólogo: *Silver Age Secret Files and Origins*

Por D. Curtis Johnson y Mike Collins

1ª parte: *Silver Age* **nº 1**

Por Mark Waid y Terry Dodson.

2ª parte: *Silver Age Justice League of America* **nº 1**

Por Mark Millar y Scott Kolins.

3ª parte (Sin ningún orden en particular):

Silver Age Challengers of the Unknown **nº 1**

Por Karl Kesel y Drew Johnson

Silver Age Dial H for Hero **nº 1**

Por Mark Waid y Barry Kitson

Silver Age Doom Patrol **nº 1**

Por Tom Peyer y Bachan

Silver Age The Flash **nº 1**

Por Bryan Augustyn y Ty Templeton

Silver Age Teen Titans **nº 1**

Por Marv Wolfman y Pat Oliffe

Silver Age The Brave and the Bold **nº 1**

Por Bob Haney y Kevin Maguire

4 parte: *Silver Age Green Lantern* **nº 1**

Por Kurt Busiek y Brent Anderson

5ª parte: *Silver Age Showcase* **nº 1**

Por Geoff Johns y Dick Giordano

Conclusión: *Silver Age 80-Page Giant* **nº 1**

Por Mark Waid y Eduardo Barreto

Como veis, se trata de una historia larga pero simple, como enseguida veremos. Además, estaba plagada de una serie de referencias a los cómics de la época, como usos imposibles de los poderes de los personajes, soluciones facilonas a los conflictos y, sobre todo, mucha inocencia (casi siempre). Es esto justamente lo que diferencia *Silver Age* de otras historias retroactivas como *JLA: Year One* y similares, y también lo que da su gracia. Y ahora, a por la historia que cuenta.

Agamemno es el hijo de una especie de dios cósmico que apareció como resultado del Big Bang. Su padre era casi omnipotente, pero sus esclavos acabaron revelándose y quitándole el poder. El vástago recorrió el cosmos buscando una forma de recuperar ese poder para sí mismo, y tras mucho vagar supo que para ello necesitaba combinar tres objetos. No podía hacerlo solo, y se enteró de la existencia de unos humanos que podían ayudarlo en su misión. Se trataba de la Liga de la Justicia de América (LJA, en adelante). Tras obtener de Kanjar Ro la información que necesitaba sobre el grupo, los espió durante uno de sus enfrentamientos con Despero y decidió que eran los que necesitaba. Ésta es la parte de la historia que se nos relata en el *Secret Files*.

Ya en *Silver Age* nº 1, sabemos que Agamemno es consciente de que la LJA no va a colaborar en su conquista del universo. El villano recurre así a Lex Luthor y un grupo selecto de supervillanos que comprende a Catwoman, el Pingüino, Cronos, Manta Negra, Felix Faust, Sinestro, el Doctor Lux y Míster Elemento (actual Doctor Alquimia). Como lo que necesita son las habilidades de la Liga y no de sus enemigos, Agamemno hace que intercambien sus cuerpos en el momento en que invaden el Santuario Secreto. La LJA está compuesta en ese momento por Flash (Barry Allen), Green Lantern (Hal Jordan), Canario Negro, Aquaman, Detective Marciano, Atom, Green Arrow, Batman y Superman. Los héroes se encuentran de repente en los cuerpos de los villanos y se ven atrapados en su propio cuartel. Con los cuerpos intercambiados, ha llegado el momento de que la Liga de la Injusticia de Luthor busque los artefactos que Agamemno necesita. Una vez se han ido, la Liga se libera y decide que, para impedir los planes de sus enemigos, debe hacer que la LJA, o los cuerpos de sus miembros para ser exacto, quede como el enemigo público número uno.

En *Silver Age Justice League of America* nº 1, vemos cómo Agamemno y compañía utilizan los cuerpos y poderes de la LJA para robar la Gran Batería de Oa y un pedazo de kryptonita gema que se guarda en la ciudad embotellada de Daxam en el cuartel general de Brainiac. Este número, escrito por Mark Millar, tiene unos cuantos patinazos. Recordemos que lo que ha

hecho famoso al guionista son sus salidas de tono en *The Ultimates* y *The Authority*, por ejemplo. En ambas series nos ha deleitado con personajes bordes y más chulos que un ocho que pegan mucho con el tono de ambas colecciones. Sin embargo, aquí hay un par de acciones en las que mea fuera de tiesto con comportamientos que, por muy villanos que sean los protagonistas, muy difícilmente se habrían visto en un cómic DC de la edad de plata. Además, hay errores de continuidad, como que Daxam sea una ciudad de Krypton y no un planeta.

Los números que arriba he marcado como "3ª parte" se pueden leer a partir de aquí en cualquier orden. Contienen los esfuerzos que hace la LJA para que sus cuerpos queden mal ante el público, y lo van consiguiendo. Son los números más intrascendentes de todos, pero también contienen algunos de los momentos más brillantes. La caracterización que Haney y Maguire hacen de los Metal Men es sublime, igual que los dibujos de Templeton para *Silver Age Flash*.

La historia sigue su curso en *Silver Age Green Lantern* nº 1. Agamemno y compañía viajan a Thanagar para robar el Absorbascon. El artefacto, visto recientemente en *Hawkman*, contiene los recuerdos y conocimientos de todo el planeta. Green Lantern, atrapado en el cuerpo de Sinestro, utiliza la ventaja que el anillo amarillo le concede para meterse en la Batería e invertir el proceso de intercambio de cuerpos. Ocurre aquí algo muy extraño, ya que lo que viajan no son las mentes sino los cuerpos, y los villanos de Luthor aparecen junto a la Batería, la kryptonita y el Absorbascón. La continuación directa de estos hechos se aborda en *Silver Age Showcase*, donde los villanos viajan a Rann para completar el proceso. Luthor y compañía se deshacen de Agamemno justo cuando está a punto de conseguir el poder absoluto, y son ellos quienes lo absorben convertido en anillos de poder. La encarnación post Crisis de los Siete Soldados de la Victoria intentan detenerlos sin éxito. El grupo está formado por Deadman, Adam Strange, Batgirl (Barbara Gordon), Shining Knight, Blackhawk, Mento y Metamorfo (Rex Mason).

La traca final del *Silver Age 80-Page Giant* reúne a todos los héroes implicados en la trama: la LJA, la Patrulla Condenada, los Titanes, los Challengers of the Unkwnown, el niño de *Dial H for Hero* y los Siete Soldados. Esta legión se divide en pequeños grupos para detener a cada uno de los villanos y lo consiguen, pero Agamemno surge de la Batería en el último momento, justo para la gran batalla en la que participan los héroes mencionados, el cuerpo de Hawkmen de Thanagar y todos los Green Lantern Corps. El deselance es evidente.

Así concluye esta *Silver Age*, un producto nostálgico como pocos que está dirigido a un público bastante concreto.

JSA: Black Reign

EL *CROSS-OVER* "REINADO NEGRO" SE PUBLICA EN ESPAÑA ESTE MES DE SEPTIEMBRE.

Black Reign ("Reinado negro") fue una saga que cruzó tres números de *JSA* (nº 56 a 58) con otros tantos de *Hawkman* (23 a 25). Los autores fueron Geoff Johns, Don Kramer y Rags Morales, y son el resultado de muchas tramas vistas en *JSA* durante los años en los que Johns la había estado escribiendo. Es esto lo que hace que la saga no sea digerible por sí misma, como sucede en otras colecciones, sobre todo para aquéllos que la compren por ser lectores de *Hawkman* y no de *JSA*. Además, esta historia tiene un doble lectura bastante clara, pues toda la trama de la invasión por un bien mayor a costa de acabar por la fuerza con el antiguo régimen es una alegoría de la última guerra de Iraq.

Kahndaq y Black Adam

Black Adam era el heredero al trono de Kahndaq, un país imaginario situado al norte de la Península del Sinaí. Mientras él estaba lejos combatiendo con Khufu y Nabú, el reino fue invadido y su esposa e hijos, asesinados. Cuando volvió para poner las cosas en su sitio, Shazam pensó que se había vuelto malvado y lo dejó en animación suspendida durante milenios. Ahora, Adam ha vuelto, ha sido enemigo del Capitán Marvel y luego miembro de la Sociedad de la Justicia de América (SJA, en adelante). Ya no está con el grupo, y ha llegado el momento de recuperar su trono.

La invasión

Black Adam no está solo, ni mucho menos. Lo acompañan un grupo de héroes desencantados por alguna razón y a los que Johns recupera por llevar un tiempo olvidados o por ser sus propias creaciones a lo largo de *JSA*. Se trata de:

- Atom Smasher. Se trata de Al Rothstein, el ahijado de Al Pratt, el Atom original. Como vimos en el tomo de Norma *JSA: La caza de Extant*, este héroe creado por Roy Thomas y Jerry Ordway en *All-Star Squadron* nº 25 (1983) asesinó conscientemente al villano Existente como venganza por la muerte de su padrino. Desde entonces, su relación con la SJA se ha ido deteriorando.

- Nemesis fue creada por David S. Goyer en *JSA Annual* nº 1 (2000). Estaba destinada a dirigir la organización criminal conocida como El Consejo. Redimida, ayudó en alguna ocasión a la SJA.

- Brainwave fue compañero de Atom Smasher en los tiempos de Infinity Inc, y fue creado en el mismo cómic que éste. Su nombre es Henry King Jr. y es hijo del criminal del mismo nombre. Como él, posee vastos poderes telepáticos.

- Eclipso (Alexander Montez) es el segundo villano que lleva ese nombre. Debutó en *JSA* nº 26 (2001, por Johns y Morales) y se convirtió en Eclipso en el número 49. Para saber más sobre él, os dejo que leáis las próximas entregas de la serie en su edición española.

- Northwind era el entrañable ahijado de los Hawkman y Hawkgirl originales. También lo vimos por *Infinity Inc.* con Atom Smasher y Brainwave, pero ahora ha cambiado mucho. Era un nativo de Feithera, una ciudad poblada por hombre alados de piel oscura. Actualmente, es más pájaro que hombre y apenas conserva una parte racional de lo que antes era. Debutó también en *All-Star Squadron* nº 25.

Todos juntos se marchan a Kahndaq, que actualmente está gobernado por un tirano llamado Muhunnad y sus soldados. Por supuesto, el grupo entra sin problemas en el país y se hace con el control. Mientras, la SJA está pasando unos días de descansando en St. Roch y ven por la televisión lo que está pasando en ese país.

La guerra

Hawkman arrebata a Mister Terrific el puesto de líder en el grupo para comandar la misión que va a conducirlos a un enfrentamiento seguro con sus antiguos amigos y aliados. Algunos miembros del grupo lo siguen agusto, pero otros van casi obligados e incluso rechazan el liderazgo del Hombre Halcón. Una vez en Kahndaq, Black Adam y compañía derriban el avión de la SJA y les dan lo suyo. El Capitán Marvel es capturado y torturado por Adam y Brainwave, pero Hawkman guarda un as en la manga.

Atom (Ray Palmer) se ha infiltrado en Kahndaq y ha pasado días ejerciendo como conciencia de Atom Smasher hasta que, llegado el momento y con ayuda de Stargirl, hace ver al joven lo equivocado de su posición. Los tres liberan al Capitán Marvel y se unen a la batalla que la SJA está librando contra Black Adam. Finalmente, se llega a una solución pacífica y diplomática, pero muchas cosas han cambiado en esta guerra. Dos de los "villanos" han muerto, y las cosas cambian para Hourman y el Doctor Fate. El propio Hawkman, parte fundamental del *cross-over* por aquello de que está su serie metida, descubre qué debe cambiar en su vida y en su actitud ante el mundo.

El día imposible de Wonder Woman

Ah, la edad de plata de DC. Una época en que los héroes y villanos de la casa eran simplemente eso. Su estatus no se alteraba jamás y las persecuciones, venganzas y batallas se narraban en un solo número donde la imaginación era lo más importante. A muy pocos les preocupaba eso de la continuidad mientras un cómic fuera entretenido y diera a unos lectores sin conexión a Internet lo que estaban esperando. En abril de 1959, Robert Kanigher y Ross Andru establecieron el origen de la Wonder Woman de la edad de plata (o de Tierra-1, como se llamaría después) en *Wonder Woman* nº 105. Aquel número sirvió también como presentación de Wonder Tot y Wonder Girl; y es que, si Clark Kent había sido Superboy antes que Superman, la intrépida amazona también había sido heroína de niña y de jovencita. Wonder Girl fue muy popular, y Wonder Tot en cierta medida también, así que los lectores esperaban un encuentro entre las tres "encarnaciones" de su heroína favorita. ¿Era una locura? Pues sí, pero una genial. El encuentro entre la Diana de tres edades distintas e Hipólita (o Wonder Queen) se llamó "El día imposible", y se publicó en *Wonder Woman* nº 124 (agosto de 1961); los autores fueron los propios Kanigher y Andru.

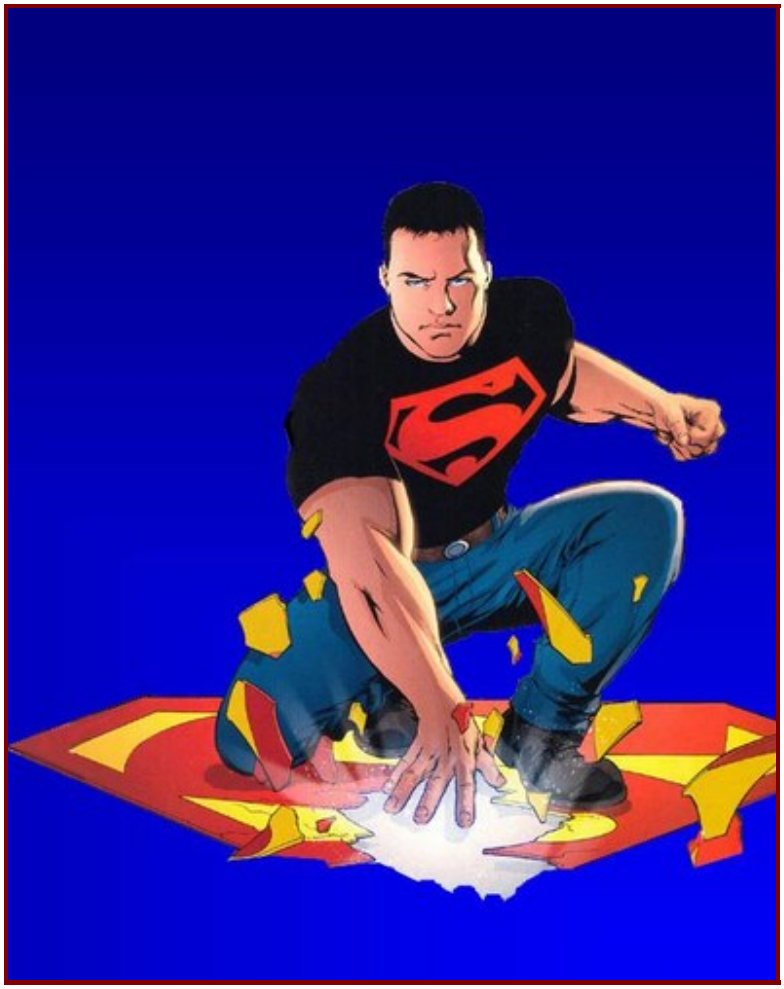
La historia comenzaba cuando Diana Prince y Steve Trevor, el eterno noviete de sagacidad sólo comparable a la de la intrépida Lois Lane, descubrían en una cueva un dibujo prehistórico. En él, alguien había pintado un dinosaurio al que atrapaban con un lazo Wonder Woman, su madre Hipólita, Wonder Tot, que era Diana de niña, y Wonder Girl, que era Diana de adolescente. Recordemos en este punto que Wonder Girl no fue Donna Troy hasta que, allá por 1968, Bob Haney se dio cuenta en *Teen Titans* de que había metido la pata. Originalmente, el personaje era Wonder Woman de jovencita y no una persona diferente tal como la utilizaron en *Teen Titans*. Fue por esto por lo que hubo que inventarse a Donna Troy, personaje que nació confuso y que así sigue. Ya en Isla Paraíso, la aguerrida amazona y su madre leyeron el correo que enviaban sus admiradores. Todos coincidían en querer ver juntas a Wonder Woman, Wonder Girl y Wonder Tot. ¿Tarea imposible? ¡Jamás! ¿Para qué si no existía la cámara de pulsera, definida como proyector transistor automático en miniatura capaz de proyectar imágenes tridimiensionales a tamaño real? Haciendo un hábil *collage*, Hipólita mezclaba en una película (banda sonora incluida) imágenes de su hija en las tres épocas y de sí misma. Así, sus admiradores podían ver un filme con las cuatro juntas. Recordemos que, al contrario que encarnaciones posteriores, las amazonas de los cuarenta y los sesenta no se habían quedado ancladas en la época clásica cuando se aislaron en Isla Paraíso. En su lugar, habían construido una sociedad tecnológicamente muy avanzada que nada tenía que envidiar al mundo exterior.

La fantástica aventura que iban a vivir era puro ingenio de la edad de plata. Se trataba de ese tipo de historias que a veces te dan risa pero al mismo tiempo te apasionan por su originalidad y por su absoluta falta de pretensiones; en otras palabras, era entretenimiento y punto, que no es poco. Las cuatro amazonas anacrónicas descubrían un torpedo nuclear (al que, de no ser por Jotacé, no veríamos como otra cosa) que se aproximaba a su isla. El artefacto parlante las hundió, pero Wonder Tot las salvó a todas metiéndolas en una concha gigante que, ya de paso, empleó para atrapar al torpedo. Cuando Wonder Girl se quedó a solas con su amigo especial, el sireno Mer Boy, resultó que el torpedo era el Hombre Múltiple, un villano multiforme al que los dos jóvenes vencieron. Hipólita, que era muy coqueta, se confeccionó un bello brazalete con lo que quedó de su enemigo. Y claro, la poseyó y tuvo que huir a la prehistoria con el Televisor de Espacio y Tiempo para dejar de ser una amenaza para su hija y sus amigas. Las tres Wonders (Tot, Girl y Woman) la persiguieron y la libraron del brazalete. Fue entonces cuando Hombre Múltiple se transformó en dinosaurio y sólo el equilibrio de las cuatro heroínas y el lazo de Wonder Woman pudieron salvar la situación. Y es que otra de las virtudes de los

cómics de la época era inventarse poderes según convenía. En aquella ocasión, resultó que el lazo mágico era conductor de electricidad.

"El día imposible" se convirtió en todo un clásico de la mitología de Wonder Woman y se repitió en otras ocasiones. En ellas, intervinieron las mismas protagonistas, Steve Trevor y Mer Boy (y sus otros *yoes* temporales, Mer Man y Mer Mite), e incluso regresó el Hombre Múltiple. Por desgracia, toda la gracia de estos encuentros se perdió cuando se estableció que Wonder Girl era una persona distinta.

MISCELÁNEA



El origen del Multiverso y el Universo DC

Por Raúl G. Peribáñez

Primera parte

¿Cómo comenzó todo? Como suele ser habitual en estos casos, las explicaciones del cómo y del por qué no vinieron hasta pasado muchos años. Cincuenta, concretamente. Fue con motivo del cincuenta aniversario de DC Comics que, con la publicación de Crisis en Tierras Infinitas*, se cerró el viejo Multiverso y, ya puestos, se explicó su génesis.*

El superhéroe de dos mundos

Atendiendo a la historia editorial, todo comenzó en los años treinta, con la aparición de **Superman**, **Batman** y, con el paso de los años, de muchísimos más superhéroes como **Flash**, **Wonder Woman** o el **Espectro**, además de grupos como la Sociedad **de la Justicia de América**. Por diversas circunstancias el género superheroico sufrió una terrible decaída que lo limitó a Batman, Superman, Wonder Woman y poco más. Fue en los años cincuenta, con la aparición de un nuevo Flash en las páginas de *Showcase*, que el género recuperó su vieja gloria. Pero la duda atacaba insistentemente al lector: antes ya había un Flash... y ahora aparecía otro completamente distinto, ¿qué estaba pasando? Aunque sus poderes y su nombre eran idénticos, visualmente eran completamente distintos. Y no sólo eso. Mientras que el original se llamaba en realidad **Jay Garrick**, tras la máscara del nuevo Flash se ocultaba **Barry Allen**. Todo se solucionó en un mítico cómic donde se explicaba que vivían en universos distintos, separados por ondas vibratorias que sólo ellos podían superar gracias a sus poderes sobre la velocidad. Así, el Flash original vivía en la denominada **Tierra 2**, mientras que el nuevo lo hacía en **Tierra 1**. Ante el éxito de este nuevo Flash se crearían nuevas versiones de viejos héroes como Green Lantern, Atom, Hawkman y otros. El concepto del **Multiverso** nació así. No existía un sólo universo, sino muchos, y todos contenían sus respectivos planetas Tierra entre otros muchos.

Aplicando la solución dada a Flash, los superhéroes originales de **DC Comics** vivirían en esa Tierra 2, mientras que todos los que iban apareciendo hacia finales de los cincuenta y comienzos de los sesenta (y hacia delante) se encontrarían en Tierra 1. Realmente todo esto se fue aplicando con el paso del tiempo y hay cómics que pertenecerían a esa Tierra 2 y que por fecha de publicación corresponderían a Tierra 1. ¿Complicado? De verdad que no lo es. La idea del Multiverso ha rondado en muchos cómics que habréis leído y es tan simple como aceptar que unos vivían en un universo y otros en otro. Lo que pasa es que aunque en ese cómic de Flash ya se hablaba de dos mundos paralelos, el que el resto de guionistas y editores aplicaran esa idea a sus series no se produjo de manera inmediata, sino que se fue incorporando poco a poco.

Un ejemplo de esto sería Batman. Teóricamente la forma de distinguir al Batman de Tierra 1 del de Tierra 2 sería gracias al símbolo que lucía en su pecho: en Tierra 1 lo lleva insertado dentro de un círculo amarillo, mientras que en Tierra 2 sólo se ve un murciélago. Eso sí, si miráis, por ejemplo, el Justice *League of America* # 1 comprobaréis que por el dichoso murcielaguito, Batman sería el de Tierra 2, y sin embargo ese cómic se enmarca claramente en Tierra 1. En el fondo tampoco hay que calentarse la cabeza con este tipo de detalles.

El nacimiento de los universos infinitos

Pero como decía al inicio de este artículo, no fue hasta *Crisis en Tierras Infinitas* que se explicó el desconocido origen del Multiverso. El lector sabía que había muchos universos (**Tierra 3**, Tierra **X, Tierra S**, etc. que fueron apareciendo paulatinamente) pero no cómo comenzó todo.

En un principio sólo había un universo. Un único universo en el que **Oa** era el planeta central. Oa estaba habitado por los emigrantes de **Maltus** y era el mundo más avanzado de todos cuantos había. Pero a pesar del idílico mundo que habían creado, uno de los oanos, **Krona**, quiso ir más allá y buscar el origen del universo (y es que, como véis, no sólo es cosa de los lectores, sino también de los propios personajes de ficción)... todo a pesar de la leyenda que aseguraba que quien osara hacer esto provocaría que una gran ola de maldad se extendiera por todo el universo. Pero Krona no hizo caso de esos mitos y con tecnología consiguió contemplar la mano creadora de toda la realidad. Así, y tras una explosión, el Mal se difundió por un primitivo universo que aún estaba en pañales. Y no sólo eso. El que era un universo único se convirtió en muchos: nació el Multiverso.



Universos paralelos, con características similares y todos con su correspondiente planeta Tierra. En el universo original (en el que estaría Tierra 1) se mantuvo el planeta Oa que no tenía réplicas en ningún otro... excepto en otro universo muy distinto, el de Antimateria. Este era una réplica deteriorada y malvada del Universo original en el que Oa recibía el nombre de Qward. Esta fue, en definitiva, la génesis del Multiverso y del Universo de Antimateria. De la gran explosión que creó todo esto nacieron dos seres: el **Antimonitor** y el **Monitor**, uno en la luna de **Qward** y otro en la de Oa. Dos seres opuestos y omnipotentes que, billones de años después, protagonizarían el conflicto cósmico conocido (como podréis imaginaros) Crisis en Tierras Infinitas. Durante estos acontecimientos todo el Multiverso moriría y tan sólo quedarían cinco universos con sus correspondientes cinco Tierras. Estos universos fusionarían en uno sólo y nacería un nuevo único universo. Es decir, aquello que fue, simplemente volvió a ser. Pero la amenaza del Antimonitor seguía ahí, no había acabado, y los superhéroes de este nuevo Universo debían enfrentarse a él para derrotarlo, algo que lograron finalmente. Sin embargo, en este nuevo universo la continuidad era distinta, el pasado era una miscelánea de los cinco universos previos. Se creó un nuevo pasado basado en esos universos y, obviamente, esto redundó en un nuevo presente. Muchos de los acontecimientos previos a la fusión fueron olvidados, mientras que otros siguieron siendo recordados. Todo dependía, claro, de lo que quisieran hacer los guionistas y editores de **DC**. Para entender este punto, qué mejor que unos cuantos ejemplos:

- **La Liga de la Justicia de América** (JLA). El concepto seguía siendo el mismo y todas sus ya clásicas aventuras eran canónicas excepto por el hecho de que Batman, Superman y Wonder Woman ya no serían miembros fundadores. Así, pues, en un capítulo de *Secret Origins* hubo que explicar nuevamente el origen del grupo quitándoles de escena y añadiendo a Canario Negro para que hubiese un personaje femenino. Esto sería un ejemplo de como un cambio hecho por los guionistas actuales afectarían a los cómics de hace años. Como Wonder Woman ya no sería fundadora de la JLA en la nueva contiuidad todos los cómics de la JLA donde ella apareciera quedarían modificados. La solución, la dicha, reemplazarla por **Canario Negro**. Sin

embargo, hay casos más drásticos, pues en los cómics donde apareciesen dioses o elementos íntimamente relacionados con la amazona obligaría a que esa historia, así sin más, fuera suprimida ya que sin Wonder Woman no tendría sentido alguno.

- **Supergirl**. Cuando **John Byrne** renovó la figura de Superman decidió, entre otras cosas, que no debía haber una Supergirl. Entonces, si no había una Supergirl todos los cómics de este personaje no podían existir en la nueva continuidad. Superman no podía tener ningún recuerdo sobre ella, ni su llegada a la Tierra ni su muerte durante las Crisis. Simplemente, nunca existió. Se borró todo recuerdo de ella. La muerte de Flash (Barry Allen) se produjo dentro del nuevo **UDC**, por lo que los superhéroes la recuerdan, pero la de Supergirl fue previa a la fusión de los universos, y aunque en principio los héroes sí recordaban el viejo **Multiverso**, con el paso del tiempo la realidad se fue reconfigurando y todo recuerdo de aquello se olvido. Incluida la muerte de Supergirl, insisto.

- **Batman**. Puesto que Batman debía actuar en el presente del nuevo **Universo DC**, no podía haber un Batman en la **Sociedad de la Justicia de América**, así que todos aquellos viejos cómics donde aparecía, fueron alterados. Batman nunca estuvo ahí. Y ni él ni Superman, ni Wonder Woman (aunque como veremos en próximas entregas, en este caso sí hubo una Wonder Woman en la **JSA**) ni todos aquellos que tuvieran réplicas idénticas en las viejas Tierras 1 y 2. En el caso de Flash era distinto, pues uno era Jay Garrick y otro Barry Allen. Personas distintas, algo que no pasaba con Batman, donde en ambas tierras era Bruce Wayne. Las aventuras de Batman en la JLA sí podrían tenerse en cuenta, pero no las de la Sociedad... ¡por que eso supondría que Batman vivió en los años cuarenta!, cuando se suponía que lo hacía en el presente.

Con un nuevo pasado se creó un nuevo presente. Las aventuras en este **Universo DC** recién sacado del horno no comenzarían de cero, sino que se situarían varios años después de la aparición de Superman. Los "*Años Oscuros*" (como personalmente me gusta denominar esa etapa) se conformaban gracias a obras como *Batman:Year One* o *Superman: Man of Steel* y por aventuras previas a la fusión (**pre-Crisis**, como es habitual decir) de los universos y que sí entran en la continuidad (es decir, que no han sido alteradas por las circunstancias que sean).

Segunda parte

Hola a todos de nuevo. Como prometí ayer, os ofrezco la segunda parte de este artículo que, espero, os despeje algunas dudas. Si aún sí éstas persisten podéis preguntarme lo que queráis a través de los comments de este weblog. Aprovecho también para agradecer al gran jefe de este weblog que me haya dado un pequeño hueco en Heroe.com para poder hablar sobre mi querido Universo DC. Sin más demora, ahí va el resto del artículo.

La segunda Crisis

Me gustaría insistir en que en este nuevo **UDC** hubo un enfrentamiento con el **Antimonitor** y que fue el final de la magna **Crisis en Tierras Infinitas**. Eso supone que dentro-del-nuevo-universo hubo también una Crisis, un acontecimiento llamado así. Hay, pues, dos Crisis, la que destruye el **Multiverso** y la que se produce dentro del nuevo **Universo**. Sin embargo, los superhéroes apenas harán referencias a esa segunda Crisis por que teóricamente su recuerdo de aquello es muy confuso... recuerdan las nubes rojas que se produjeron y la batalla final contra el Antimonitor. Poco más. Para ellos, la llegada del Antimonitor es, por poner un ejemplo, como la de Galactus. Pero realmente está todo bajo un recuedo muy confuso. Dos ejemplos de esto se pueden encontrar en:

Green Arrow # 7 (serie actual), y cito textualmente el diálogo que se produce entre **Flash** (Barry Allen), **Green Arrow** (Oliver Queen) y Green **Lantern** (Hal Jordan) respecto a cómo murió el velocista:- (...) No fue ningún villano, Ollie. Fueron las Crisis -dice el propio Flash.- ¿Qué Crisis? -pregunta Green Arrow- Recuerda, Barry... nuestro chico es de antes de las Crisis -aclara Green Lantern.

Otro ejemplo de que hubo una Crisis en el nuevo UDC se puede ver en *Superman* # 8 (serie actual) en el que **Superman** se encuentra por primera vez con la **Legión de Superhéroes** y menciona las nubes rojas que se produjeron durante la Crisis.

También comentar que en el nuevo **UDC** la figura de **Pariah** (un personaje que conoceréis aquellos que hayáis leído Crisis) se ve parcialmente alterada, pues ya no es el observador de universos que se destruyen, sino que contempla tan sólo aquellos desastres que se producen en el nuevo y único Universo DC... como pueda ser la muerte de **Krypton**, hecho que se ve en *La Guerra de los Dioses*, una maxisaga creada por **George Pérez** a principios de los noventa.

Los viejos recuerdos

Hay que destacar que en el nuevo UDC, en principio, sí se recordaban ciertas cosas del viejo **Multiverso**, pero con el paso del tiempo éstas se van olvidado, tal vez por que el universo aún está viviendo un proceso de configuración, asimilando todos los cambios habidos. Con el paso del tiempo, todo se limitará a "algo" llamado Crisis y en la que se peleó contra el **Antimonitor** y que murieron varias personas como Flash (Barry Allen). Hay cosas **pre-Crisis** que se recordarán y otras que no. Todo dependerá de los autores. Todo cambio que se produzca en el pasado de un personaje puede provocar que la versión pre-Crisis ya no sea aceptable. Por ejemplo, los cómics pre-Crisis de Batman en que salía **R'as Al Ghul** son aceptables en la actual continuidad, pero si ahora un guionista alterara de alguna forma aquellos cómics podría hacer que ya no lo fueran. Como las fichas del dominó, una puesta tras otra, si una cae el resto también. Otro ejemplo de esto sería la figura de **Superboy**. Puesto que en la continuidad post-Crisis **John Byrne** decidió que **Superman**, de joven, nunca hubiese sido Superboy, esto afectaría a la **Legión de Superhéroes**, grupo inspirado precisamente en Superboy. Cada vez que se toca algo, aunque sea para mejorarlo, hay que tener en cuenta que afecta a otros elementos dentro del organigrama de DC.

En este nuevo **UDC** la biografía es similar a todo lo anterior: Krona es el culpable del nacimiento de un Universo y de un **Universo de Antimateria** y en el cual está el planeta **Qward**. Todo esto podéis comprobarlo en cómics como *JLA: Tierra 2* (de **Grant Morrison y Frank Quately**) donde la acción transcurre en la Tierra de ese universo negativo. En el JLA-*Vengadores* veréis también que aparece el planeta Qward, muestra de que todo lo dicho en este artículo, aunque enrevesado y complejo, es cierto. Y es que aunque trazar una continuidad sólida y fija en el Universo DC es complicado (por no decir imposible), a uno siempre le gusta que las cosas sean como una máquina bien engrasada que encaja perfectamente y no creando fricción. Y esta frase, por cierto, no es mía, sino de **Marv Wolfman** en *New Titans* # 65.

Tercera parte

El porqué de *Crisis en tierras infinitas*

"*El concepto básico que me planteé desde el principio fue que después de Crisis nadie del nuevo Universo (salvo algunas excepciones) recordara lo sucedido. Me horrorizaba la idea de que durante los próximos veinte años todo el mundo aún discutiera sobre la diferencia entre el antiguo Multiverso y el actual*."

(Marv Wolfman)

Hace un par de semanas os hablaba de cómo nació el **Multiverso** y el nuevo **Universo DC**, de cuál fue el origen de ambos e intenté indagar un poquito en algunos cambios que se produjeron en la continuidad de los personajes. Obviamente, esta materia es tan amplia que hubiese sido imposible condensarla en un artículo, así que en próximas entregas seguiré tocando el tema. Mientras tanto, hoy me gustaría hablaros de cómo nació *Crisis en Tierras Infinitas*. No todo el acontecimiento, sino el propio cómic en sí. Son muchas las dudas que suele haber respecto a ciertas cosas en torno las Crisis, y es común ver a personas hablando de ello pero sin saber realmente el cómo y el porqué pasó lo que pasó.

Aunque hoy en día estamos acostumbrados a los crossovers y grandes eventos, a principios de los ochenta una idea como esta era una auténtica locura. La idea vino de **Marv Wolfman**, que harto de las incoherencias que se producían en el **Multiverso** pensó que la única solución era acabar con todo y volver a empezar. Es famosa aquella carta de un lector comentándole que había cosas de la continuidad de **DC** que no acababan de tener sentido y la respuesta de **Wolfman**, dejando entrever que tenía en mente hacer algo para solucionar todo este embrollo. Pero todas esas incoherencias en el viejo Multiverso se podían haber solucionado como hoy se solucionan muchas otras cosas y, sobre todo, con la editorial dejando bien claro a sus autores qué enfoque debían de tener sus cómics. Si la Atlántida que aparecía en las páginas de Superman y la de Aquaman no eran la misma, era tan fácil como inventar alguna explicación, aunque fuese absurda. Y si algunos elementos como como Krypto o Beppo el Supermono parecían desfasados, era tan simple como matarlos. Del viejo Multiverso se puede extraer decenas y decenas de historias fantásticas como los encuentros entre la JLA y la JSA que son una auténtica delicia. **Wolfman**, sin embargo, decidió que lo mejor que se podía hacer era borrar todo aquello y *resetear* la continuidad. Pero claro, su idea inicial era que el **Universo DC** comenzara totalmente de cero, así que, a pesar de los pesares, de todo aquello podía salir algo bueno. "*Las dos cosas más importantes que quería hacer* -dice **Wolfman**- *y para las que DC no me dio permiso fueron, en primer lugar, que al final de la Crisis se suponía que nadie podría recordar nada acerca de las mismas. El mundo habría renacido de un modo totalmente nuevo. Por desgracia, justo antes de eso había dicho que los héroes sí que tendrían que recordarlo, lo que fue un error enorme*." Es más, la intención del guionista era que todas las series de la editorial reiniciaran su numeración. Hubiese sido una forma de dejar bien claro que todo volvía a empezar de cero, pero **DC** se negó a ello: "*Nunca se había hecho nada parecido y los editores no sabían muy bien qué hacer. Y tampoco les interesaba hacerlo porque supondría, posiblemente, modificar sus colecciones. De todos modos tengo que decir que desde entonces los editores se han dado cuenta de lo importantes que pueden ser estas grandes sagas*." Obviamente, borrar toda la vieja continuidad hubiese supuesto cerrar muchas series que, en ese nuevo **Universo DC**, no habría tenido sentido. Es curioso que el guionista estuviese dispuesto a hacer algo así cuando eso eliminaría a los *Nuevos Titanes*, el cómic en el que tanto había trabajado en los últimos años y con tanto éxito. Finalmente se optó por una solución que agradara a ambas partes, al escritor y al guionista. Esa solución fue, como expliqué la semana pasada, que ciertas cosas previas la **Crisis** se recordaran y otras que no. En el tema de la renumeración de las series, lo cierto es que en algunas sí se hizo, como *Superman* o *Wonder Woman*, o incluso al poco tiempo con la *JLA* o *Flash,* pero lo que está claro es que el deseo de **Wolfman** de un nuevo y coherente **Universo DC** no se cumplió como él tenía en mente. De hecho, es conocido el caso de la muerte de Flash, algo que él no deseaba ni mucho menos y que se produjo por obligación editorial. Respecto a la muerte de Supergirl y su recuperación en el nuevo **Universo DC** el autor dice "*Yo mismo había planeado crear una nueva Supergirl. No se trataba de deshacerse de todo ese material, sino de recuperarlo sin los errores que se habían estado cometiendo en los últimos cincuenta a veinte años*".

Queda claro que la intención de **Wolfman** no era otra que la de obtener un nuevo y fulgurante universo que estuviese atado al pasado, sólo al presente y a un futuro presumiblemente bueno. De todo esto quedan algunas cosas, aunque otras muchas se perdieron en el camino. Y es que aunque uno tenga buenas intenciones no todo llega siempre a buen puerto.

El hipertiempo

El hipertiempo era un concepto extraño que consistía en que todas las historias de los personajes de DC en cómics, cine o animación habían sucedido en algún momento y se podían cruzar con la continuidad oficial. Así, cualquier historia imaginada o fuera de la continuidad se consideraba válida y se podía utilizar en cualquier momento.

Los padres de esta noción fueron Mark Waid y Grant Morrison, si bien este último no escribió ninguna historia donde interviniera el hipertiempo. Al menos, no después de su creación oficial, o más bien oficiosa, porque su saga "Deus Ex Machina" de *Animal Man* era la precursora de todo esto. No hace mucho hablamos aquí de esa historia en la que Animal Man trascendía la barrera del cómic para entablar una conversación con Morrison. Como tal, el hipertiempo debutó en *The Kingdom* nº 2 (febrero de 1999), la secuela a la aclamada *Kingdom Come* que había escrito Waid. En ella, el Superman de la continuidad DC se encontraba con el de aquel futuro alternativo, y se nombraba por primera vez al hipertiempo.

Aunque en la definición de arriba he intentado simplificar qué es el hipertiempo, viendo las explicaciones originales de sus creadores a uno le puede subir la tensión fácilmente. Literalmente, Waid dice que «El hipertiempo es más que una simple alternancia de líneas temporales y realidades. Es como el río del tiempo que a veces se desvía de su curso, se ramifica y vuelve al río principal. De una forma no análoga, lo que esto significa es que las líneas temporales paralelas pueden, a veces, cruzarse con la corriente principal, lo cual explica las incongruencias o las historias poco ajustadas a la continuidad.» Esta afirmación es la fuente de la principal crítica al hipertiempo que veremos en un momento. Antes, veamos la definición de Grant Morrison tal como se la explicó a Warren Ellis: «Coge una esfera de cristal llena de agujeros y atraviésala por el medio con una varita que sería la línea temporal básica de DC. Introduce otra varita desde otro ángulo haciendo que se toquen en algún punto. Eso es un "Otros Mundos". Coge otra varita, y esta vez que sea ondulada, y que toque la línea principal en dos o tres puntos. Esa es la línea temporal básica de Marvel. Tal vez otras seguirán la línea de la varita de DC un rato antes de separarse, o chocarán con ella en diagonal antes de separarse. Esta esfera contendrá las líneas temporales de todas las realidades de los cómics y, teóricamente, cada una tiene acceso a las otras. Y encima de la esfera está nuestra realidad, desde la que podemos observar la totalidad del hipertiempo, el volumen entero.» Con un par.

Tras la aparición del hipertiempo en *The Kingdom*, hubo guionistas que pasaron del tema para no liarse más y hubo quienes lo adoptaron para demostrar que se podía hacer buenas historias con un concepto tan enrevesado. Karl Kesel lo utilizó en el que tal vez sea su mejor uso, la saga "Hipertensión" que abarcó *Superboy* nº 60 a 65 en 1999. Kesel usó el hipertiempo para crear una historia entretenida con versiones alternativas, viajes en el tiempo y demás. Un poco más tarde, fue Peter David quien adoptó el hipertiempo, si bien no oficialmente, para recuperar en los últimos números de *Supergirl* a la versión pre *Crisis* del personaje. En todo caso, con la teoría del hipertiempo se podía justificar toda historia que atentara contra la continuidad oficial del Universo DC. Y ésa, como decía antes, fue una de las críticas que recibió.

La reacción de los lectores fue ciertamente negativa, sobre todo cuando Waid se cubrió de gloria diciendo lo de que el hipertiempo «explica las incongruencias o las historias poco ajustadas a la continuidad». Esto se interpretó como una forma de justificar cualquier metedura de pata provocada por descuidos e incluso por la incompetencia de guionistas y editores. En otras palabras, se consideró una forma de cubrirse las espaldas por lo que pudiera pasar (o hubiera pasado). A esto, Waid dijo que la continuidad debe estar al servicio de las

historias y no al revés. Reproduzco el párrafo entero (que se publicó en www.fanzing.com) porque no tenía desperdicio: «Tal como Grant y yo lo explicamos a los de arriba, por lo que a nosotros respecta no es en absoluto una forma barata de poder contar historias con *Krypto el Superperro* el mes que viene. Esas cosas ya no me interesan. Toda la razón de ser del hipertiempo era simplemente abrir otra vez las puertas de DC y recordar a los lectores que la continuidad debería seguir a las historias, y no al revés, y también que el Universo DC debería ser un lugar donde puede pasar cualquier cosa. Nos sentimos especialmente orgullosos de la estructura del hipertiempo; es decir, si quieres usarlo, puedes hacerlo, pero si como autor o como editor te molesta, pues bueno, no tienes por qué utilizarlo. Existe como herramienta, no como norma.»

Otra de las críticas fue que el hipertiempo era un regreso al multiverso. Obviamente, "los de arriba" de los que habla Waid lo negaron rotundamente. Tras una *Crisis*, una *Hora Cero* y muchas *retcons*, no se podía borrar todo el esfuerzo de un plumazo. Teniendo en cuenta la definición de Morrison, que no por rayante deja de ser gráfica, la diferencia entre hipertiempo y multiverso es muy clara. En el primero, las líneas temporales pueden comenzar y acabar en cualquier punto de la esfera. En el caso del multiverso, si recordamos *Crisis en tierras infinitas* nº 7, todas las tierras nacieron del mismo punto cuando Krona se puso a trastear con el origen del universo.

Actualmente, la postura oficial de DC con respecto al hipertiempo es muy clara. Según una entrevista concedida por Didio a *The Pulse* con motivo de *Infinite Crisis*, «El hipertiempo se ha ido del Universo DC». Esto no ha evitado que el concepto se haya utilizado recientemente. Dejando aparte la línea All Star, porque ya sería suponer demasiado, Jeph Loeb se ha pasado toda su etapa en *Superman / Batman* recurriendo a ese concepto. Ejemplos: el Superman que acompaña a Metron, la Legión de Supervillanos de la saga dibujada por Carlos Pacheco, el propio final de esa misma historia, el Batman de cierta serie animada, etc. Y de una forma más solapada, en *JSA* Keith Champagne y Don Kramer metieron al Doctor Fate y un villano recurrente de la serie en varios momentos de "Otros Mundos". A pesar de eso, y viendo cómo evoluciona *Infinite Crisis*, el hipertiempo parece haber pasado a mejor vida porque, sencillamente, ya no parece que haga falta.

El *Daily Planet*

Como tantos otros elementos y personajes de la mitología de Superman, el Daily Planet es un icono reconocible en todo el mundo. Hablamos hoy del periódico en que trabajan personajes tan conocidos como Lois Lane, Perry White, Jimmy Olsen o, por supuesto, Clark Kent.

El *Daily Star*

El primer año de existencia del *Daily Planet* fue bastante confuso. Jerry Siegel y Joe Shuster asentaron buena parte de los elementos que conformarían el contexto de Superman durante finales de los años treinta y principios de los años cuaranta. De entre esos elementos, el periódico en que trabajaba Clark Kent fue uno de los que más cambios sufrió. Para empezar, en *Action Comics* ya se nos muestra al personaje entrando en el periódico para el que trabaja. Se trataba del *Daily Star*. Según confirmó Shuster años más tarde, ese nombre procedía del *Toronto Daily Star*, la publicación a la que sus padres estaban suscritos cuando él era un niño y para la que él mismo trabajó como repartidor.

Sin mayor explicación, en *Action Comics* nº 23 (abril de 1940), los propios Siegel y Shuster cambiaron el nombre del periódico a *Daily Planet* para evitar problemas de derechos con el diario de Toronto. No obstante, el *Daily Planet* ya había aparecido con ese nombre en la primera tira de prensa de Superman, la publicada el 13 de noviembre de 1939. Desde aquel momento, se olvidó que había existido un *Daily Star* y un *The Evening News* de Cleveland (donde vivían Siegel y Shuster) que sólo se mencionó en *Superman* nº 1 (1939).

Casi tan confuso como el nombre del periódico era el de su editor. Éste apareció ya en el *Action Comics* nº 1 de junio de 1938, pero carecía de nombre de pila. Fue en *Superman* nº 2 (1939) donde se le llamó George Taylor. Sin embargo, en *Superman* nº 7 (noviembre de 1940) ese nombre se cambió por el más que conocido Perry White. Tanto cambio inexplicado se debió a que el éxito del *Hombre de Acero* era desmesurado en aquella época; con dos colecciones regulares (*Action, Superman* y *World's Finest*), una tira de prensa y un serial radiofónico, a veces había que hacer las cosas sobre la marcha.

Sin embargo, el *Daily Star* y George Taylor no desaparecieron para siempre. Cuando la historia del *Hombre de Acero* comenzó desde cero en los sesenta y se inventó aquello de Tierra-2 para historias anteriores a la fecha, se estableció que el Clark de aquel mundo trabajaba en un *Daily Star* dirigido por George Taylor. Ya en los ochenta, supimos que el editor se había jubilado y que lo había sustituido Clark Kent. Tras *Crisis*, el Superman de Tierra-2 y todos sus elementos desaparecieron del mapa. Ejem.

El *Daily Planet*

El primer contacto de Clark Kent con el *Planet* tuvo lugar retroactivamente durante la época en que era Superboy en Smallville. En *Adventure Comics* nº 120 (septiembre de 1947), un Perry White que aún era reportero apareció por el pueblo investigando al *Chico de Acero*, y fue entonces cuando se hizo público que era alienígena. El reportaje le valió un Pulitzer a White, y fue el primer paso hacia un futuro más que prometedor como editor del diario, puesto al que accedió mientras Kent estudiaba en la Universidad de Metrópolis. El editor al que había sustituido se llamaba también George Taylor.

El *Daily Planet* era el periódico más viejo de Metrópolis. Se fundó en 1826 y contaba con sucursales en varias ciudades importantes del mundo, como Londres, Roma, Atenas o Tokio. Su única competencia local era el *Metropolis Eagle*. El diario contaba con un edificio propio de unos cincuenta pisos que apareció por primera vez en la famosa serie de Fleisher Studios de

los años cuarenta. El edificio se implantó en los cómics en *Superman* nº 19 (1942) con el característico globo en la azotea. Eso sí, sin el anillo que lo rodeaba, que no llegó hasta un año después.

A principios de los setenta, el periódico pasaba por una mala situación económica y se vendió a Galaxy Broadcasting System, cuyo presidente era Morgan Edge. Éste integró en el edificio una emisora de televisión llamada WGBS TV. Clark Kent se convirtió en presentador de los informativos de la cadena junto con Lana Lang. Fue con esta situación con la que desapareció el *Daily Planet* pre *Crisis*.

En el Universo DC post *Crisis*, Lex Luthor fue durante un tiempo el propietario del *Daily Planet*. En aquella época, Lois Lane y Clark Kent ni siquiera habían empezado a trabajar allí. Cuando Luthor se planteó venderlo, Perry White convenció a la empresa TansNational Enterprises para que lo comprase. Sin embargo, Luthor lo recuperó para evitar que publicasen artículos en su contra. Finalmente, Lois Lane le ofreció ignorar información que lo comprometía a cambio de que se lo vendiera a Perry por una cantidad simbólica.

Curiosamente, en la DC actual el *Daily Star* es un periódico sensacionalista de Metrópolis.

Smallville y sus habitantes

Smallville, llamada en algunas traducciones Villachica, es la pequeña ciudad en la que se crió Clark Kent. Fue el escenario de las aventuras del Superboy pre Crisis*, y en ella han existido algunos personajes secundarios muy importantes para la mitología de Superman. Repasamos hoy la historia de este pueblo y de sus moradores más insignes: los Kent, Lana Lang, Pete Ross y, por supuesto,* Krypto.

Smallville, El Hogar de Superboy

La primera aventura de Superboy tuvo lugar en 1945 en *More Fun Comics* nº 101. Era, obviamente, una versión juvenil del popular *Hombre de Acero* que vivía feliz con sus padres en una pequeña ciudad de la América profunda. Sin embargo, hubo que esperar cuatro años a que dicha ciudad recibiera un nombre. Así, podríamos decir que la primera aparición de Smallville como tal tuvo lugar en *Superboy* (vol. I) nº 2 (mayo de 1949).

Aquella primera aparición no indicaba la ubicación geográfica de la Smallville, que era una más de las ciudades ficticas del Universo DC. Fue ya bien entrados los setenta que se la ubicó en el estado de Maryland, que está en la costa este de Estados Unidos. Tal vez aquello se hiciera por su proximidad con Nueva York, estado en el que presuntamente se encuentra Metrópolis, pero la ambientación general de Smallville sugería algo más *country*. La primera vez que se dijo que la ciudad estaba en Kansas fue en el filme *Superman* (Richard Donner, 1978). En 1986, John Byrne llevó esta versión a los cómics en *The Man of Steel*.

En principio, Smallville puede parecer un tranquilo pueblo típico estadounidense, con sus granjas, sus pequeños establecimientos, sus habitantes adicto a la tarta de manzana... Y lo sería, si no fuera porque durante las aventuras que allí vivió Superboy el pueblo fue amenazado varias veces por alienígenas o por Lex Luthor. Y porque tenían un superhéroe propio del que presumían en el cartel que daba la bienvenida a los turistas: «Bienvenidos a Smallville, *el Hogar de Superboy*».

Con *The Man of Steel* y los muchos cambios que la figura de Superman sufrió tras *Crisis en tierras infinitas*, Smallville pasó a un discreto segundo plano. *El Hombre de Acero* no había sido nunca Superboy, y su ciudad adoptiva pasó a ser un refugio donde descansar y disfrutar de la compañía de sus padres. En televisión, la ciudad se ha hecho muy popular gracias a la serie *Smallville*, que cuenta las aventuras del joven Clark Kent mezclando a Superman con *Buffy la Cazavampiros* y *Dawson crece*.

Los Kent

Jonathan y Martha Kent son los padres adoptivos de Superman. Son ellos quienes recogieron al pequeño Kal-L cuando su nave se estrelló en la Tierra y quienes lo educaron en los firmes valores que ahora luce como el superhéroe más grande de la Tierra. También han sido el ancla de Superman con la humanidad y el propio héroe ha afirmado en alguna ocasión que es por ellos por lo que no ha sucumbido a una herencia kryptoniana cuyas motivaciones lo hubieran hecho alguien muy distinto.

La primera aparición de los Kent tuvo lugar en la historia de *Superman* nº 1 (1939) que contaba el origen del héroe. Fue allí donde se los vio por primera vez recoger al bebé en lugar del motorista que pasaba por allí en *Action Comics* nº 1 (junio de 1938). Aquélla fue la única aparición de los Kent en varios años porque, en las versiones de Superman pre y post *Crisis*, sus padres habían muerto al terminar él el instituto. Sin embargo, en las aventuras de Superboy sí tuvieron un papel destacado, ya que eran historias retroactivas y aparecían

habitualmente. Eso sí, tardaron mucho en recibir un nombre de pila, porque el joven Clark se refería a ellos como "Pa" y "Ma" Kent.

Cuando John Byrne reconstruyó la mitología de Superman en 1986, decidió dejar vivos a los Kent para que su *Hombre de Acero* tuviera un enlace definido con su humanidad. Recordemos que esa concepción de un Superman humano fue uno de los pilares de la etapa de Byrne. Además de reducir su parafernalia, liquidar a toda su familia de Krypton y menguar sus poderes, Clark siempre tendría a sus padres como referente. De este modo, los Kent se han convertido en uno de los principales apoyos del héroe, le han ayudado a diseñar su traje y le han apoyado durante toda su carrera. Tanto ha sido así que incluso han adoptado a otros miembros de la Super Familia, como la malograda Supergirl-Matrix. Los actuales señores Kent son granjeros, una profesión que Byrne mantuvo en la versión post *Crisis* de los personajes. En encarnaciones anteriores, habían sido granjeros pero habían abandonado la vida rural para montar una pequeña tienda en Smallville. Jonathan Kent incluso llegó a presentarse a alcalde.

Actualmente, los Kent siguen viviendo en Smallville con un presunto sobrino llamado Conner Kent que no es otro que Kon-El, el actual Superboy. Aunque les haya salido más rebelde y problemático que Clark, Jonathan y Martha lo cuidan como si fuera otro hijo.

Lana Lang

Lana Lang era la novia de Superboy, el amor de Clark Kent cuando era un adolescente. Su primera aparición tuvo lugar en *Superboy* nº 10 (septiembre de 1950) en la historia "The Girl in Superboy's Life" realizada por Bill Finger y John Sikela. En la DC pre *Crisis*, cumplía un papel similar al de Lois Lane. Como ella, también obtuvo poderes ocasionalmente, como en *Superboy* nº 124 (1965), número en que se convirtió en la Reina Insecto; sucedía en la historia "The Insect Queen of Smallville!" de Otto Binder y George Papp.

En los cincuenta, Lana se incorporó a la vida adulta de Superman cuando se trasladó a Metrópolis (*Superman* nº 78 de 1952, por Edmond Hamilton y Al Plastino), donde entró en directa competencia con Lois Lane por el amor del *Hombre de Acero*; como decían ellas mismas, eran "amigas incómodas". Fue secundaria habitual de las series de su amada y también de la de su rival, *Superman's Girlfriend Lois Lane*. Lana acabó convirtiéndose en compañera de trabajo de Clark Kent en televisión y falleció a manos de la Legión de Supervillanos en la historia "Whatever Happened to the Man of Tomorrow" de Alan Moore y Curt Swan poco después de arreglar sus diferencias con Lois.

El Universo DC post *Crisis* no trató a Lana demasiado bien al principio, pero ahora las cosas han cambiado. John Byrne la recreó en *The Man of Steel* nº 1 (octubre de 1986), pero la imposición editorial del *cross-over Millennium* la convirtió en candidata ideal para ser la Manhunter de turno. Liberada de los androides, Lana siguió pululando por Smallville dando más pena que otra cosa porque estaba enamorada de Clark y el corazón de él pertenecía a otra. Al final, se acabó casando con Pete Ross. La pareja se mudó a Washington cuando él se convirtió en vicepresidente del gabinete de Lex Luthor. Actualmente, Lana es la Primera Dama del gobierno estadounidense.

Pete Ross

El amigo de la infancia de Superboy y Clark Kent nació para cumplir un papel similar al de Jimmy Olsen en las aventuras adultas del *Hombre de Acero*. Su primera aparición tuvo lugar en *Superboy* nº 86 (enero de 1961), concretamente en una historia de ocho páginas titulada "The Boy Who Betrayed Clark Kent" y realizada por Robert Bernstein y George Papp. En el Universo DC pre *Crisis,* Pete conocía la identidad secreta de Superboy, pero se guardó el

secreto para sí. Murió a manos del Juguetero en la antes mencionada "Whatever Happened to the Man of Tomorrow?"

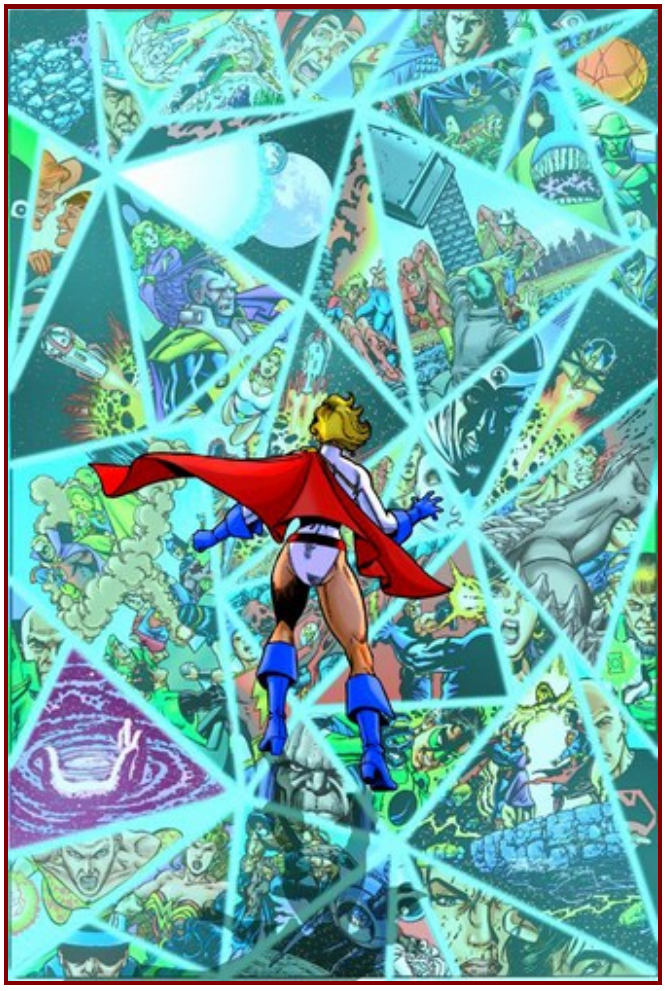
Como decía antes, Pete fue el vicepresidente de la administración Luthor y es ahora presidente de Estados Unidos. Está casado con Lana Lang, con la que tiene un bebé llamado Clark Ross.

Krypto

Debo admitir que siempre he sentido una tirria irracional hacia este personaje, pero haré de tripas corazón y hablaré un poquito de él. Debutó en *Adventure Comics* nº 210 (1955, por Otto Binder y Curt Swan). Era la mascota del pequeño Kal-L en Krypton. Jor-L lo envió al espacio como experimento previo a la cápsula que transportaría a su hijo a la Tierra, pero se desvió y llegó cuando Kal ya era adolescente. Como su dueño, *Krypto* tenía identidad secreta, *Skip*, y Clark le teñía el pelo para camuflarlo. Murió, de nuevo en "Whatever Happened to the Man of Tomorrow", envenenado por el Hombre de Kryptonita.

En el Universo DC post *Crisis*, no hubo *Krypto* hasta la llegada de Jeph Loeb a los títulos de Superman. Actualmente, vive en Smallville en casa de los Kent y es la mascota de Conner Kent, más conocido como Superboy.

ESPECIAL



CRISIS INFINITA

EN EL MOMENTO DE COMPILAR ESTOS TEXTOS (EL CAMINO HACIA *CRISIS INFINITA*, LA CUENTA ATRÁS Y LA PROPIA SERIE), NO SE HA PUBLICADO NADA SOBRE *CRISIS INFINITA* EN ESPAÑA. EN ARGENTINA Y MÉXICO, YA SE CONOCE BUENA PARTE DEL CONTENIDO DE LOS TEXTOS QUE VIENEN A CONTINUACIÓN, PERO ES MÁS QUE PROBABLE QUE CONTENGA *SPOILERS* TODAVÍA.

El camino hacia *Crisis infinita*

¿Puede ser coincidencia que los héroes tengan que separarse para hacer frente a tantas amenazas simultáneas? ¿O que sus diferencias sean tan irreconciliables que difícilmente puedan unirse para el Bien común? Todo indica que alguien, aún no identificado, va a beneficiarse de esta situación y, aunque no podamos saber hacia dónde nos conduce todo esto, sí podemos repasar cómo se ha llegado hasta aquí. Comencemos.

La división de la LJA

El principio del fin de la LJA tal como la conocemos tuvo lugar en *Identity Crisis* nº 2 (2004, por Brad Meltzer y Rags Morales). La miniserie, que se anunciaba como el evento del año en el Universo DC, resultó ser una historia de tipo *whodunnit*; en otras palabras, alguien cometía un asesinato y los héroes debían averiguar quién había sido y, sobre todo, por qué. Con un contenido emocionalmente intenso y alguna que otra baja más, el crimen se resolvió y el culpable acabó en Arkham Assylum. Sin embargo, lo que más cola ha traído *a posteriori* no ha sido el motivo central de la historia, sino un acontecimiento que se descubrió en ella.

Este hecho sucedió cuando la Liga original tenía como cuartel general el Satélite Orbital. El Doctor Luz consiguió entrar mientras los héroes estaban ausentes, pero allí había alguien. Era Sue Dibny, a la que el villano estaba violando cuando el grupo llegó y lo pilló con las manos en la masa. La LJA, formada por Canario Negro, Green Arrow, Flash (Barry Allen), Green Lantern (Hal Jordan), Zatanna, Hawkman (Carter Hall), Atom y el Hombre Elástico (el esposo de Sue) votó qué hacer con el villano. El siniestro referéndum no fue fácil, pero al final Zatanna usó su magia para lavar el cerebro del Doctor Luz y convertirlo en un villano de poca monta que poco peligro podía suponer. Como se supo en aquel números e *Identity Crisis*, no fue la única vez que la Liga usó el poder de Zatanna para hacer algo así. Cuando la Sociedad Secreta de Supervillanos descubrió sus identidades secretas, no tuvieron reparos en borrarles los recuerdos para proteger a sus familiares yamigos.

La revelación es grave e impropia de un grupo como la LJA. Los supervivientes de aquel grupo lo han mantenido todo en secreto por temor a las represalias de los villanos y del resto de la comunidad superheroica. La información se acabó filtrando, y ya hay pruebas de que tanto la Sociedad de la Justicia de América (SJA) como los Jóvenes Titanes están al tanto de lo ocurrido, como hemos podido ver, por ejemplo, en *Teen Titans* nº 21 (2004, por Geoff Johns y Mike McKone) y *Hawkman* nº 45 (2005, por Justin Gray, Jimmy Palmiotti y Joe Bennett). Sin embargo, esta revelación se haría aún más grave en *Identity Crisis* nº 6 (2004, por Brad Meltzer y Rags Morales), cuando Flash (Wally West) descubre que Batman intentó impedir que Zatanna manipulara el cerebro del Doctor Luz. La hechicera borró también los recuerdos del *Señor de la Noche*. En el séptimo y último número de la miniserie, Wally intuye que Batman sabe lo que le hicieron, pero habría que esperar unos meses para conocer su reacción.

¿Qué ocurriría si Despero despertara los recuerdos de la Sociedad Secreta y los hiciera vengarse de la Liga? Pues lo hemos visto en la saga "Crisis de conciencia" publicada en *JLA* nº 115 a 119 (2005, por Geoff Johns, Allan Heinberg y Chris Batista). La venganza se ve frustrada por los héroes, por supuesto, pero los miembros del grupo ya no confían los unos en los otros. Batman está más que asqueado y a Superman y al Detective Marciano les cuesta demasiado

asimilar unos hechos tan graves que cometieron sus amigos en nombre de una justicia muy subjetiva.

Si la confianza de la Liga está arruinada, alguien se preocupa de que su cuartel general también lo esté. Un desconocido con una capa roja irrumpe en la Atalaya cuando sólo el Detective Marciano se encuentra en su interior. Lo siguiente que vemos es la destrucción del edificio. Con este panorama, Aquaman disuelve oficialmente el grupo en *JLA* nº 120 (2005, por Bob Harras y Tom Derenick), un episodio en que las diferencias entre Batman, Green Arrow y Hal Jordan resurgen con más amargura que nunca. La Liga ha muerto, y no es el mejor momento para ello.

Los villanos se reúnen

Si el resto de héroes saben lo que hizo la LJA ¿por qué no van a saberlo los villanos? En el número tres de *Identity Crisis* (2004, por Brad Meltzer y Rags Morales), la memoria del Doctor Luz despierta, lo que hace que recurra a Deathstroke para que lo proteja. Varios villanos de poca monta se reúnen "por si acaso", pero nada es comparable con la que está preparando Lex Luthor.

Junto con Black Adam, Doctor Psycho, Talia Al Ghul, Deathstroke y el Calculador, Luthor ha fundado la "Sociedad", una organización de supervillanos que ellos controlan si bien no son los únicos miembros. En ella, hay seres tan poderosos como Zoom, Bizarro, Cheetah, Sinestro, el Doctor Luz, Polaris, el Amo del Tiempo, el Doctor Polaris... Se trata de un ejército que Luthor ha reunido con el pretexto de evitar que los héroes no vuelvan a manipularles la mente. Sus planes, por supuesto, son otros que veremos en la tercera parte de este artículo.

Por su parte, el Doctor Luz se ha convertido en una de las mayores amenazas a las que los héroes deben hacer frente. A punto ha estado de destruir a Green Arrow y a los Titanes en *Teen Titans* nº 21 a 23 (2004 y 2005, por Geoff Johns y Mike McKone), y el primero ha vuelto a ser su objetivo en *Green Arrow* nº 54 y 55 (2005, por Judd Winick y Ron Garney). Cada vez es más poderoso y cruel, y seguro que dará mucha guerra en un futuro próximo.

Donna Troy y su ejército

Cuando DC anunció oficialmente *Crisis infinita* y su extensa *Cuenta atrás*, se dijo que el principio de todo esto era *Titans / Young Justice: Graduation Day* nº 3 (2003, por Judd Winick y Alé Garza, publicado en España por Planeta). En aquel número, moría Donna Troy como golpe de efecto para las nuevas series *Teen Titans* y *Outsiders*. Así pues ¿cómo podía ser el principio de la *Cuenta atrás*? Lo cierto es que, sea verdad o mentira que todo estuviera previsto, los hechos que se han revelado después justifican que todo comenzara allí.

Que Donna no ha muerto está claro al final del cómic antes mencionado. Su cuerpo ha fallecido, sí, pero no su alma. La heroína conocida como Troya se ha reencarnado en Nueva Génesis, donde ahora es la diosa de la luna. Los Titanes Míticos le han dado nuevos recuerdos, pero la aparición de antiguos amigos como Athyns o una selección de Outsiders y Jóvenes Titanes le harán volver a ser la que era. Los antiguos dioses del Olimpo quieren conquistar el planeta Amynossis porque, en su núcleo, hay un portal dimensional que sólo Donna puede activar. Éste conduce a las extintas tierras infinitas, y ellos quieren buscar una en la que vuelvan a tener su poder de antaño, que ha menguado más de lo que quisieran. En el clímax de *DC Special: The Return of Donna Troy* nº 4 (2005, por Phil Jiménez y José Luis García-López), a Donna se le despiertan sus recuerdos del Multiverso previo a las primeras *Crisis*, incluido su pasado como hija adoptiva de la reina Hipólita.

Donna vuelve a la Tierra y, como vemos en *JSA* nº 78 (2005, por Geoff Johns y Don Kramer) y *Infinite Crisis* nº 1 (2005, por Geoff Johns y Phil Jiménez), recluta un ejército de superhéroes

que se dirigirán al espacio profundo para combatir una amenaza aún no revelada. Sólo Donna sabe de qué se trata, y es gracias a la esfera de la difunta Harbinger que su hermana Wonder Woman le ha entregado. De momento, cuenta con el poder de Sentinel, Hal Jordan, Airwave, Supergirl, Starfire y Cyborg. Hasta aquí, se puede justificar que el retorno de Donna sea fundamental para la trama, pero ¿por qué era importante su muerte?

La respuesta la encontramos en el *cross-over* "The Insiders" publicado en *Teen Titans* nº 24 y 25 y *Outsiders* nº 24 y 25 (2005, por Geoff Johns, Judd Winick y Matthew Clark). La entrañable e inocente Índigo que llegó del futuro en *Día de graduación* y que se unió a los Outsiders en *Outsiders* nº 1 (2003, por Judd Winick y Tom Raney) guarda un oscuro secreto. Es la nueva Brainiac, enviada desde el futuro para impedir que Donna Troy destruyera Colu, su planeta natal. Fue su llegada la que propició la muerte de la heroína que va a viajar con un ejército al otro extremo del cosmos, con lo cual el círculo se cierra. Por otra parte, el virus extendido por Índigo ha enloquecido y después curado de su parálisis a Barbara Gordon en *Birds of Prey* nº 83 y 84 (2005, por Gail Simone y Ed Benes).

La brecha de Rann

En *Adam Strange* nº 8 (2005, por Andy Diggle y Pasqual Ferry), un Rayo Omega manipulado por la thanagariana Sh'ryn Valkyr ha transportado el planeta Rann a la órbita de Thanagar. Este último se ha desestabilizado y precipitado hacia su sol, con lo que su superficie ya no es habitable. Adam Strange y el ejército de Rann han rescatado a los supervivientes y los han hospedado en su planeta. Sin embargo, la ambición del Culto de los Siete Demonios de Thanagar, adorador del tirano Onimar Synn, hace que los thanagarianos quieran quedarse Rann para ellos.

Comienza así una guerra en la que las intrigas de diferentes razas alienígenas confluyen con varios héroes de la Tierra de por medio. Se trata de Hawkman, Hawkgirl, el propio Adam, Kyle Rayner, el Capitán Cometa y los alienígenas Hawkwoman, Tygorr y Kilowog. El Culto ha resucitado a Onimar Synn, que está a punto de conquistar Rann. Es en *The Rann / Thanagar War* nº 6 (2005, por Dave Gibbons, Ivan Reis y Joe Bennett) cuando Sardath y los héroes unidos vencen al tirano desintegrándolo con un Rayo Omega. La explosión subsiguiente consigue su objetivo, pero tiene un grave efecto secundario: una brecha que amenaza con tragarse el universo. ¿Qué o quién hay tras esa brecha? Ni siquiera los Guardianes del Universo lo saben y, de hecho, están más que perdidos, como vemos en *Green Lantern Corps: Recharge* nº 1 y 2 (2005, por Geoff Johns, Dave Gibbons y Patrick Gleason).

La destrucción de la magia

En *Superman* nº 216 (2005, por Judd Winick e Ian Churchill), vemos como el prisma de Eclipso aparece en la celda que Jean Loring ocupa en Arkham Assylum. Recordemos que Jean es la ex esposa de Atom y está encerrada por asesinar a Sue Dibny en *Identity Crisis*. En *Day of Vengeance* nº 1 (2005, por Bill Willingham y Justiniano), la piedra posee a Jean y la convierte en la nueva Eclipso. En el especial *DC Countdown to Infinite Crisis* (2005, por Geoff Johns, Judd Winick, Greg Rucka, Rags Morales, Ed Benes, Phil Jiménez y Jesús Saiz), Ted Kord es testigo en la Roca de la Eternidad de un combate entre el Espectro y el Capitán Marvel. ¿Cómo se ha llegado a esto?

Tras los hechos de *Green Lantern: Rebirth* nº 4 (2004, por Geoff Johns y Ethan Van Sciver), el Espectro no tiene un huésped humano que controle su misión eterna de impartir la justicia y castigar a los culpables. Con Jim Corrigan primero y con Hal Jordan después, la crueldad del Espectro y su obsesión por la misión divina estaban más o menos controlada por la humanidad de sus huéspedes. Ahora que está solo tras mucho tiempo, nada puede impedirle que imparta justicia indiscriminadamente, y es especialmente vulnerable a la manipulación de Eclipso.

Alguien le ha sugerido que incite al Espectro a destruir la magia, porque ésta es una alteración del orden y la misión de este ser es mantenerlo.

Es así como el Espectro neutraliza o liquida a los hechiceros del Universo DC. La SJA intenta frenarlo en *JSA* nº 73 a 75 (2005, por Geoff Johns y Don Kramer), pero nada puede pararlo. El Pacto de las Sombras formado por algunos héroes mágicos tampoco, y de hecho fracasan estrepitosamente en *Day of Vengeance* nº 6. Sí consiguen, sin embargo, quitar de enmedio a Eclipso. Pero ya es tarde, porque el Espectro está desatado y se lanza a por el mago más poderoso de todos: Shazam. Tras un brutal combate, el hechicero muere y la Roca de la Eternidad explota sobre Gotham City. El Espectro ha acabado con la magia controlada del Universo DC, y ahora sólo queda una fuerza caótica que pocos podrían manejar. El Capitán Marvel no puede hacer nada por impedir la fatal suerte de su mentor, sin el cual está por ver si aún tiene poderes. Por si el Espectro fuese poco, los siete pecados capitales han escapado de la explosión de la Roca se han concentrado en el demonio Sabbac en *Outsiders* nº 29 (2005, por Judd Winick y Matthew Clark).

La división de la Trinidad

La ruptura entre Batman, Superman y Wonder Woman comienza en *DC Countdown to Infinite Crisis* (2005, por Geoff Johns, Greg Rucka, Judd Winick, Rags Morales, Ed Benes, Jesús Saiz y Phil Jiménez). Ted Kord, más conocido como Blue Beetle, investiga ciertos robos que han tenido lugar en su empresa y sus pesquisas llegan hasta el cuartel general de Checkmate en Suiza. El máximo responsable de la organización es Maxwell Lord, su antiguo amigo de la LJI (Liga de la Justicia Internacional), que no duda en matarlo cuando descubre que ha accedido a los datos personales de todos los metahumanos de la Tierra.

Como descubrimos en *The OMAC Project* nº 1 (2005, por Greg Rucka y Jesús Saiz), no es que Lord haya accedido a esa base de datos, sino que la controla. Se trata de un satélite de la órbita terrestre llamado Hermano MKI que fue creado por Batman. El *Señor de la Noche* sabe desde hace tiempo que la LJA (Liga de la Justicia de América) le borró los recuerdos. Para evitarlo, construyó este satélite que sirve para vigilar a sus compañeros y evitar una acción semejante. En los números siguientes, Batman intenta recuperar el control del satélite pero no lo consigue. Cuando Superman y Wonder Woman se enteran, no les hace ninguna gracia. De hecho, espiarlos y controlar todos sus movimientos es tan poco lícito como el lavado de cerebro que le hizo Zatanna a él; y eso por no hablar por los archivos que se desvelaron en la saga "Torre de Babel".

Pero los problemas de los tres grandes no han hecho más que empezar. Maxwell Lord está dispuesto a quitarse a Batman de encima como sea, pero no quiere ensuciarse las manos. Para ello, utiliza a Superman. Se introduce en la mente del *Hombre de Acero* y le obliga a ver a villanos diversos intentando matar a sus seres queridos. Superman los golpea brutalmente, porque no sabe que, gracias al poder de Lord, a quien está apaleando es a su amigo Batman. En *Action Comics* nº 829 (2005, por Gail Simone y John Byrne), vemos cómo el *Señor de la Noche* se debate entre la vida y la muerte. Wonder Woman está decidida a parar a Superman y, para ello, se va a por Lord. Cuando lo tiene atado con su lazo de la verdad, Diana descubre que la única manera de detenerlo es matándolo. La amazona no lo piensa dos veces y le rompe el cuello. Sucede esto en *Wonder Woman* nº 219 (2005, por Greg Rucka y Rags Morales).

En dos tensas escenas de *Infinite Crisis* nº 1 (2005, por Geoff Johns y Phil Jiménez), los tres héroes se reúnen en las ruinas de la Atalaya para echarse por cara muchas cosas. Batman considera que Superman ha sido demasiado débil dejándose controlar por Lord, y le suelta que ya no es una inspiración para él ni para nadie. Los dos reprochan a Wonder Woman el que haya matado a un inocente por muy noble que fuera el fin (salvar a un amigo). Con todo esto de por medio, los héroes se separan y será muy difícil que vuelvan a ser amigos alguna vez.

Obviamente, Wonder Woman es la gran perjudicada de todo esto, sobre todo cuando la grabación del asesinato de Maxwell Lord se difunde por las cadenas de televisión de todo el mundo.

El ejército de OMAC

Cuando Diana mata a Maxwell Lord, el satélite MKI activa los protocolos que pondrán en funcionamiento a los OMAC en *The OMAC Project* nº 4. Se trata de virus nanorobóticos latentes en cerca de un millón de humanos que se convierten en cyborgs capaces de neutralizar a cualquier metahumano o justiciero enmascarado. En *The OMAC Project* nº 6, un grupo de héroes compuesto por Wonder Woman, Hal Jordan, la Patrulla Condenada y lo que queda de la LJI activan un mecanismo que acaba con buena parte de los OMAC, pero aún quedan más de doscientos mil a los que Hermano MKI activa al principio de *Infinite Crisis* nº 1.

Los planes de Lex Luthor

Retrocedamos hasta *Superman / Batman* nº 6 (2003, Jeph Loeb y Ed McGuinness). Tras fracasar en sus planes de utilizar su poder como presidente de Estados Unidos para desacreditar a Superman, Lex Luthor se volvió loco y utilizó de nuevo la armadura verde que usaba su encarnación pre *Crisis*. Volvió a fracasar, claro, pero avisó que unas "crisis" estaban cerca. En *Superman / Batman* nº 8 (2004, Jeph Loeb y Michael Turner), la nueva Supergirl llegaba a la Tierra rodeada de kryptonita de muchos colores y de efectos aún desconocidos. En el antes citado *DC Countdown*..., alguien roba esa kryptonita de los almacenes de Ted Kord. Y en *Supergirl* nº 2, vemos que Luthor tiene fragmentos incrustados en sus guantes. ¿Qué se propone Lex hacer con toda esa kryptonita y por qué tiene tanto interés en Supergirl?

La pregunta más *spoiler* de todas sería ¿y cuál de los dos Luthor es el que lleva la armadura? Porque hay dos, como se ha desvelado en *Villains United* nº 6 (2005, por Gail Simone y Dale Eaglesham). Uno es el líder de los villanos reunidos bajo el nombre de la Sociedad. Otro es el líder de los Seis Secretos, que hacen frente al grupo anterior. Pero no sabría decir cuál es el Luthor post *Crisis* y cuál el de algún otro lugar (Tierra-1 o Tierra-2, supongo). La cuestión es que ambos han dado señales de ser cualquiera de ambas opciones en algún momento. Por ejemplo, el Luthor de la Sociedad ha hecho raptar a Lady Quark y Pariah, señal de que tal vez recuerde lo importantes que fueron durante la fusión del multiverso y pueda ser uno de los pre *Crisis*. Sin embargo, el que utiliza la armadura verde, algo poco propio del Luthor post *Crisis*, es el de los Seis Secretos. Es sólo un ejemplo, pero hay muchos motivos para dudar de cuál es cuál. La incógnita principal ahora es saber qué piensa hacer cada uno de ellos, pero no estaría de más enterarnos de en qué punto apareció un segundo Lex.

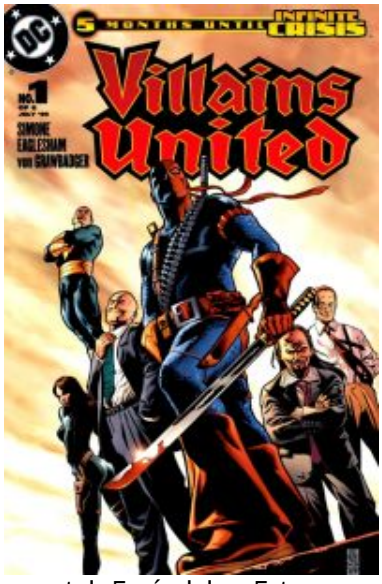
Power Girl y su familia

Este mismo lunes vimos cuál es el origen de Power Girl según la última revisión de Geoff Johns y Amanda Conner en "Power Trip", saga publicada en *JLA: Classified* nº 1 a 4. Tras muchos años de confusión, sabemos que esta exuberante muchacha es la única superviviente de Tierra-2 y prima del Superman de dicha tierra paralela. Quedan muchos interrogantes sobre por y para qué es el personaje pre *Crisis*, pero esas preguntas se resolverán (digo yo) en *Crisis infinita*. La cuestión es que Power Girl no estará sola mucho tiempo, porque su primo y su esposa Lois han regresado al Universo DC en el número uno de la serie, así que pronto tendremos reunión familiar y algunas respuestas.

Cuenta atrás hacia *Crisis infinita*: las miniseries

Villanos unidos (*Villains United*)

Villains United es una de las miniseries enmarcadas en la cuenta atrás hacia *Crisis infinita*. Está escrita por la cada vez más grande Gail Simone y dibujada por Dale Eaglesham; Val Semeiks cubre esta plaza en el tercer número, y las portadas son obra de J.G. Jones. Directamente derivada de *DC Countdown to Infinite Crisis* y consecuencia de las revelaciones de *Identity Crisis*, esta serie cuenta con varios atractivos. El más obvio es el que acabo de decir, esto es, el ser una de las miniseries que conducen hacia el gran evento. Otro, no menos obvio, es el ser una historia protagonizada únicamente por supervillanos, algo que hacía mucho tiempo que no veíamos. Éstos son los motivos que nos pueden hacer, o no, comprar el primer número, donde descubrimos cuáles son el resto de bazas de esta colección; tiene acción, intriga, situaciones límite, sorpresas y unos diálogos frescos e inteligentes. Con todo esto bien combinado en su justa dosis, la amiga Simone se ha convertido en una de mis musas. Y *Villains United*, una de las mejores series que ha sacado DC este 2005 y, para mi gusto, la mejor de todo la *Cuenta atrás*. Tal vez sea por que tiene un final más cerrado para sus protagonistas, que no para lo que los rodea.



El Doctor Luz y otros villanos han descubierto que la Liga de la Justicia manipuló sus mentes gracias a los poderes de Zatanna. Lex Luthor ha fundado la Sociedad para impedir que tal cosa pueda volver a suceder. El núcleo dirigente del grupo está formado por él mismo, Black Adam, el Doctor Psycho, Talia Al Ghul, Deathstroke y el Calculador. Sin embargo, hay muchos villanos que se están uniendo a la causa; de hecho, ya tienen más de doscientos aliados. La Sociedad no se toma bien que un candidato se niegue a unirse a ellos, lo cual provoca un conflicto con un pequeño número de personajes que se oponen a sus planes. Este grupo cuenta con el respaldo de un misterioso "benefactor" llamado Mockingbird que los dirige por medio de su amante, una tal Escándalo. Este grupo se compone de Deadlock, Cheshire, un Parademonio de Darkseid, su gran amigo Muñeco de Trapo y el Violinista. Juntos, están saboteando las bases de operaciones de la Sociedad porque no aceptan su yugo y piensan que, con ellos dominando un mundo sin superhéroes, no estarían mejor que éstos. Cuando el Violinista fracasa en una misión, Mockingbird lo liquida a distancia; su puesto lo ocupa Catman, un antiguo villano de segunda fila que acaba de rechazar a la Sociedad. Una vez reclutados por Mockingbird y alojados en su siniestra mansión, Catman y compañía no tienen más narices que seguirlo aun sin conocer su identidad, porque los tiene a todos cogidos por los mismísimos. El nombre del grupo, los Seis Secretos.

La premisa es buena, pero su desarrollo es impecable. Quien más brilla a lo largo de la serie es Catman, villano al que Simone ha recuperado y colocado entre los personajes más interesantes del Universo DC. Pasó de *friki* rico y aburrido que copiaba a Batman y Catwoman a total fracasado al que, no hace mucho, Green Arrow apaleó en su propia casa. Ahora es un ecologista convencido, fuerte y sereno que aspiraría a héroe si su pasado no lo impidiera. Con el resto del grupo, viaja hasta Gotham City, donde la Sociedad espera un cargamento

marítimo. Poco sospechan que les aguarda una buena emboscada formada por un par de docenas de miembros "adjuntos" del equipo de Luthor. Antes de que puedan escapar, el Mago del Tiempo y el Doctor Polaris, los más poderosos de la escuadra, los capturan y dejan en manos del Doctor Crimen.

Comienza así un tercer número estremecedor en el que vemos de nuevo al Capitán Nazi y en el que el Doctor Crimen tortura salvajemente a Catman y compañía. Comienza una espiral de torturas individuales cada seis horas que deben resistir aunque cada vez estén más débiles. Teóricamente, la Sociedad pretende que revelen la identidad de Mockingbird, pero es consciente de que no la conocen. Así, pronto se dan cuenta de que las torturas sólo sirven como un aviso para aquéllos que osen no afiliarse a la organización. Cuando, gracias a Catman, logran liberarse, convierten su enemistad con el resto de villanos en algo personal, y comienza una ofensiva en toda regla que nos conduce al cuarto número. El grupo ataca y destruye una de las bases de la Sociedad, concretamente la de Brasil (dirigida por la Reina Abeja) no sin antes descubrir que Luthor ha estado usando a Firestorm como batería para la base. El secuestro de este nuevo Firestorm tiene lugar en el número dieciséis de su propia serie, y el responsable es Amazo. Ya en el siguiente episodio, sabemos cómo consigue escapar de la Sociedad con la ayuda de una chica llamada Gehenna que tiene poderes teleportadores. El *tie-in*, como ocurre con muchos otros del evento, es bastante prescindible, y no entorpece la lectura de la miniserie.

El siguiente objetivo de los Seis Secretos es una base de la sociedad en Houston, que está dirigida por Monsieur Mallah, un antiguo enemigo de la Patrulla Condenada. De allí obtienen una buena cantidad de información incluida la manera de volver a conectar con Mockingbird, ya que la Sociedad les anuló los transmisores cuando los tenía presos. Es así como llegan a un acuerdo con su líder; serán libres a cambio de asaltar el cuartel general de Luthor y compañía. Mientras, éste es rechazado por Vandal Savage porque, como sabremos después, Escándalo es su hija. Al mismo tiempo, recluta a los Cinco Temibles para que capturen a Pariah y a Sinestro para que haga lo mismo con Lady Quark. Estos dos personajes fueron claves en *Crisis en Tierras Infinitas*, y su regreso parece encarrilar esta miniserie hacia su verdadero objetivo. Ya ante Luthor, Pariah le anuncia que la mayor amenaza conocida por la humanidad está a punto de llegar. Lejos de amilanarse, Luthor ordena un ataque masivo contra la base de los Seis Secretos, a la que acceden gracias a la traición de Cheshire, que estaba infiltrada en este reducido grupo.

La batalla final enfrenta a los Seis contra muchos miembros de la Sociedad. Finalmente, el grupo, con la excepción de Cheshire y Parademon, sale bien parado de la situación, pero ha llegado la hora de decidir si van a ser héroes o villanos. Sin embargo, la revelación más importante del último número es la relacionada con las *Crisis infinita*. Hace tiempo que hay dos Lex Luthors repartidos por el mundo, el de la Sociedad y... Mockingbird que, como ya se podía intuir por la silueta, es él. El primero pretende borrar las mentes de los héroes de la Tierra. El segundo, consciente de que con eso no conquistaría nada porque el resto de villanos se le opondrían en algún momento, ha reclutado a los Seis para acabar antes con los villanos que con los héroes.

Aunque aún no se sabe cuánto tiempo hace que hay dos Luthors porque hay elementos mezclados de las versiones pre y post *Crisis*, la cosa promete y, en parte, justifica el desaguisado que se hizo con el personaje en *Superman / Batman*. Con esta revelación y con la muerte de Pariah a manos de uno de los Luthor, concluye esta colección. Otro día, hablaremos ya del primer número de *Crisis infinita*.

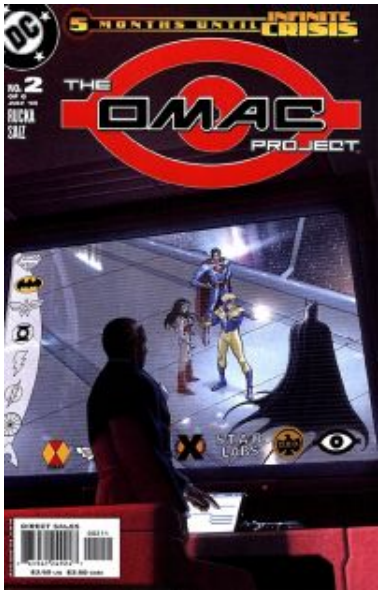
El proyecto OMAC **(***The OMAC Project***)**

El OMAC original

No tiene mucho que ver con la miniserie, pero hablaremos un poco de este personaje creado por Jack Kirby en 1974. A finales del siglo XXI, un ordenador llamado Hermano Ojo dio superpoderes a un humano llamado Buddy Blank. Actuando bajo la tutela de la Agencia por la Paz Mundial, se convirtió en OMAC (One Man Army Corps o Ejército de un Solo Hombre). La serie apenas duró ocho números, pero, en 1976, Jim Starlin recuperó al personaje en un serial de complemento que empezó en *Kamandi* (también de Kirby) y concluyó en *Warlord*. Ya en 1991, salió una miniserie de cuatro prestigios escrita y dibujada por John Byrne. De aquel OMAC queda poco en la actual serie. Más bien se han limitado a rasgos característicos como la cresta y el símbolo del ojo; y es que, ahora, los OMAC (en plural) son otra cosa.

¿Qué es *The OMAC Project*?

Es una de las miniseries que conducen a *Crisis infinita* y la que más directamente bebe de los acontecimientos de *DC Countdown to Infinite Crisis*. Está escrita por Greg Rucka, uno de los actuales guionistas estrella de DC, y dibujada por el magnífico Jesús Saiz. En esta historia, vemos desfilar a los tres héroes más importantes de la casa, la llamada "Trinidad" compuesta por Superman, Batman y Wonder Woman. También circulan por ella viejos personajes de la Liga de la Justicia Internacional. A pesar de ellos, lo que de verdad importa en *The OMAC Project* son las emociones que este dibujante expresa con gran maestría. No hay que olvidar mencionar que la ambientación tecnológica también es muy importante aquí, y Saiz nos ofrece unos escenarios muy elaborados y unas vistas del satélite de lo más realistas y bellas.



Como ocurrió con *Day of Vengeance*, el final de la miniserie es abrupto y contiene un *cliffhanger* que conduce directamente a lo que sea que vaya a pasar en *Crisis infinita*. Lo vemos enseguida.

Maxwell Lord se ha convertido en el Rey Negro de Checkmate (Jaque Mate), una sociedad secreta de mucho peso en Estados Unidos ya que, anteriormente, era una agencia del gobierno en la que trabajó, por ejemplo, Arsenal. La organización está gobernada por dos reyes, el negro y el blanco, y sendas reinas de los mismos colores. Cada uno cuenta con leales caballeros que siguen sus órdenes a pies juntillas por la cuenta que les trae. En principio, el poder debería estar equilibrado entre los cuatro líderes, pero Lord se ha hecho con el control de todo gracias a sus poderes psíquicos.

Entre otras cosas, Lord ha asesinado a su viejo amigo Blue Beetle porque éste ha descubierto la preciosa información que maneja el satélite Brother Eye (Hermano Ojo) o Brother MK. 1 que obra en su poder; se trata de las identidades, domicilios, parientes y demás información privada de todos los metahumanos de la Tierra. Cuando Beetle intenta borrar la base de datos, Lord no duda en acabar con él.

Aunque es Checkmate quien controla ahora al satélite, éste es una creación de Batman. Hace tiempo que el héroe sabe lo que la Liga de la Justicia hizo con su cerebro (*Identity Crisis*) y, para evitar que volviera a pasar algo así, puso en órbita el satélite que controlaría las actividades de todos sus compañeros. La postura se puede considerar hipócrita, pero es lo que hay.

El principio

En *DC Countdown*, Blue Beetle descubrió que alguien había estado robando dinero a su empresa, Kord Enterprises, por no hablar del nada desdeñable cargamento de kryptonita que arrastró la nave de Supergirl al caer cerca de Gotham City. Pidió ayuda a varios colegas superhéroes, pero nadie le hizo mucho caso dado su historial, que hacía que lo vieran como poco más que un bufón. Sólo Wonder Woman creyó que tuviera problemas, pero tampoco es que lo ayudase mucho. Así pues, Booster Gold se convirtió en su único aliado hasta que una bomba en casa de Beetle lo dejó en el hospital con graves quemaduras. Siguió así el héroe su búsqueda en solitario hasta que dio con la base de Checkmate y fue asesinado.

Wonder Woman recoge a Booster en el hospital porque hace días que Beetle ha desaparecido. Juntos comienzan su búsqueda, pero pronto reciben una llamada de Batman. Ha perdido el control de Brother Eye, y está preocupado por el uso que se pueda hacer del satélite. No es que a Diana y a Superman les haga ni puñetera gracia la existencia de una base de datos sobre ellos, pero tampoco sería la primera vez que les afectan las medidas previsoras del *Señor de la Noche*; véase *JLA: Torre de Babel*.

Mientras tanto, en la fortaleza de Checkmate las cosas se han complicado mucho. Lord ha conseguido el poder absoluto asesinando a las reinas y al otro rey, y sus planes empiezan a salirse de madre. Testigo de todo es Sasha Bordeaux, una de sus caballeros, y antigua guardaespaldas de Bruce Wayne y aliada de Batman. Cuando ve que las cosas se están desmadrando, envía un paquete al *Señor de la Noche* que contiene las gafas de Blue Beetle. Es así como los héroes descubren que está muerto, y que el responsable está relacionado con el "robo" de Brother Eye.

Batman y Sasha se encuentran pero son sorprendidos por uno de los OMAC de Checkmate. Se trata de cyborgs que se introducen en los cuerpos de sus huéspedes humanos a través de un virus, y están diseñados para plantar cara a todos los superhéroes bajo las órdenes de Hermano Ojo. Los "infectados" no saben lo que les sucede hasta que el virus activa sus poderes, con lo cual cualquiera podría ser uno de ellos. El OMAC que ataca a Batman, a parte de dejarlo a caldo, se lleva a Sasha de vuelta a la fortaleza, donde no es que Lord esté muy contento por el comportamiento de su aliada. Por su culpa, Batman ahora sabe demasiado y necesita quitárselo de enmedio lo más pronto posible... y sin mancharse las manos de sangre.



"Sacrificio"

Los hechos de *The OMAC Project* nº 3 continuaron en "Sacrificio", una saga que se extendió por, en este orden, *Superman* nº 219, *Action Comics* nº 829, *Adventures of Superman* nº 642 y *Wonder Woman* nº 219; entre los autores, estuvieron el propio Rucka, Rags Morales, John Byrne, Gail Simone y Ed Benes, entre otros. Esta historia se vendió como un *tie-in*. En otras palabras, debía derivar de lo ocurrido en *The OMAC Project* pero no leerlo no debía afectar a la comprensión de la miniserie. Al menos, según tengo entendido, en eso consiste un *tie-in*.

Pero "Sacrificio" se convirtió en un *cross-over* en toda regla. Su lectura era imprescindible para comprender el paso del tercer al cuarto número de la miniserie, y es que en ella pasaron cosas muy, pero que muy gordas. ¿Cuál es la mejor forma de cargarse a Batman sin mancharse de

sangre? Pues Lord lo tiene muy claro: poseyendo la mente de algún héroe al que Batman dejaría acercarse mucho porque confía en él (todo lo que puede confiar en alguien). ¿Quién será? Pues Superman, por supuesto. Si alguien es capaz de controlar la mente del *Hombre de Acero* es un tema peliagudo que despertó cierta polémica, pero así comienza "Sacrificio".

Batman sospecha algo y acude al Daily Planet a hablar con Lois. A causa del poder de Lord, Superman ve a alguno de sus enemigos en vez de a su amigo, y lo hincha a palos. En el mundo imaginario que Maxwell crea para Superman, siempre se encuentra en situaciones límite que hacen que apalee sin piedad a su enemigo, que cambia según el episodio. Es al final del segundo donde Superman descubre, gracias a la Liga, que la sangre que le ha manchado las manos es la de Batman, que se encuentra en un estado realmente grave.

Mientras *el Señor de la Noche* se debate entre la vida y la muerte, el Detective Marciano se mete en el cerebro de Superman y, con ayuda del lazo de Wonder Woman, descubre que Max Lord está detrás de todo. Sin embargo, su control sobre Superman no ha terminado, ya que empieza a atacar a todos sus compañeros de grupo justo antes de marcharse. Diana lo sigue hasta Suiza, donde se encuentra la base de operaciones de Checkmate, y se enfrenta con su amigo en un combate sin cuartel. Éste tiene lugar en *Wonder Woman* nº 219, un cómic que ha cambiado muchas cosas en el Universo DC. Tras la espectacular batalla que Diana sabe que no podrá ganar, se lanza a por Lord y lo ata con su lazo mágico para que le diga cómo liberar a Superman. La respuesta de Max es clara: «Mátame», y la reacción de Wonder Woman no puede ser más contundente: le rompe el cuello. Las tres últimas páginas de este cómic son tensas y sombrías, y es que la situación no requiere menos. En los siguientes números de *Wonder Woman* y *Adventures of Superman* se tratan las consecuencias de esta acción, y en ellos vemos cómo se rompe la amistad entre los tres grandes héroes del planeta. Batman no quiere saber nada de Superman porque se ha dejado controlar, y éste detesta a la amazona por la debilidad mostrada al asesinar a Lord. La llamada Trinidad del Universo DC se ha roto.

Hermano Ojo se hace con el control

Los tres últimos números de *The OMAC Project* recuperan la historia después de "Sacrificio". Max ha muerto y, ahora, Hermano Ojo tiene un objetivo que cumplir. Todos los agentes de Checkmate son asesinados excepto Sasha y su amiga, que logran escapar de uno de los OMAC; la antigua guardaespaldas se ha convertido, por obra de Lord y motivos desconocidos, en una especie de OMAC definitiva e independiente que no opera bajo el mando de nadie. Mientras, Batman recibe un mensaje del satélite en el que el propio Hermano Ojo le confirma que ahora es él quien está al mando.

Mientras, Booster Gold y Guy Gardner han reunido a lo que queda de la Liga de la Justicia Internacional para vengar la muerte de Blue Beetle. Junto con Fuego, Metamorfo y Mary Marvel viajan a Moscú, donde Rocket Red VII y el Detective Marciano sufren el ataque de los OMAC. Y el pobre Dmitri se sacrifica para salvar a sus compañeros. Uno menos del entrañable grupo que tanto nos divirtió a finales de los ochenta.

Sin embargo, su muerte ha sido en vano, porque hay muchos más OMAC. De hecho, hay más de un millón de ellos que esperan en estado latente la orden de activación de Hermano Ojo. Su programación le indica que, muerto Max Lord, debe lanzar una ofensiva en toda regla contra todo metahumano de la Tierra, sea héroe o villano. El quinto número termina con una auténtica plaga de OMAC recorriendo el planeta. Sin embargo, Sasha y Batman guardan una última carta en la manga para el último número. El *Señor de la Noche* ha descubierto por qué robaron los almacenes de Kord Enterprises; Ted poseía un objeto que modificaba el campo electromagnético y suponía un potencial peligro para la conexión entre los OMAC y Hermano Ojo.

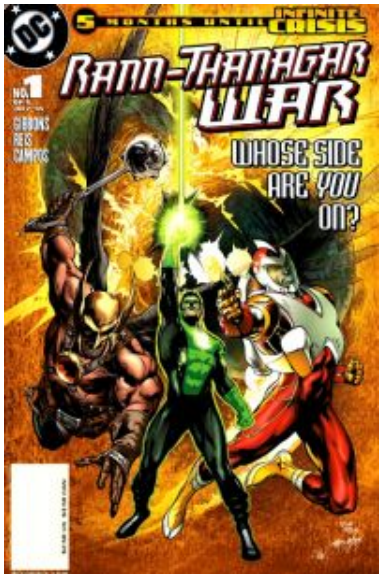
Liderados por Hal Jordan, John Stewart y Wonder Woman, un buen puñado de héroes se

reúnen para atraer a los OMAC que, gracias a un virus lanzado por Sasha al sistema del satélite, activa el generador de Ted Kord y libra a los huéspedes humanos de la influencia del satélite. Se ha ganado parte de la guerra, pues aún quedan cerca de doscientos mil OMAC que Hermano Ojo se ha reservado. Pero no es la única sorpresa que guarda el satélite. El número seis concluye cuando envía a todas las emisoras de televisión del planeta un vídeo donde se ve a Wonder Woman matando a Maxwell Lord. Lo que era un secreto entre tres antiguos amigos es ahora público.

La guerra Rann / Thanagar (*The Rann / Thanaga War*)

¿Qué es *The Rann / Thanagar War*?

Es una de las miniseries que forman parte del evento conocido como *DC Countdown to Infinite Crisis*. En el especial del mismo nombre, publicado en marzo de 2005, llega a la Atalaya de la Liga de la Justicia un mensaje de Adam Strange. Las tropas de Thanagar están invadiendo Rann y el planeta necesita toda la ayuda posible. Las aventuras del héroe espacial continúan en esta miniserie de seis números en la que se implican Hawkman, Hawkgirl, Hawkwoman, dos Linternas Verdes, el Capitán Cometa, algún miembro de Omega Men y toda raza cósmica del Universo DC con intenciones belicosas. Está escrita por Dave Gibbons, gran dibujante y escritor sorpresa, y el futuro gran Ivan Reis, que se luce como nunca en esta espectacular odisea cósmica (con ayuda ocasional de Joe Prado y Joe Bennett).



No es sólo *DC Countdown* de donde parte la serie, pues también continúa los acontecimientos de *Adam Strange*, colección de ocho números escrita por Andy Giggs y dibujada por Pasqual Ferry. Un villano de Thanagar llamado Sh'ri Valkir quiso destruir Rann pero cometió un error de cálculo; transportó el planeta a la órbita de Thanagar en pleno sistema Polaris. El accidente precipitó a este último hacia el Sol, y el calor arrasó toda la superficie del planeta. Las tropas de Adam y la L.E.G.I.O.N. de Vril Dox rescataron a cuantos supervivientes quisieron ser salvados y las llevaron a Rann. Allí, rannianos y thanagarianos han intentado coexistir en paz, pero la influencia del Culto de los Siete Demonios, un grupo de adoradores del maléfico Onimar Synn, antiguo dirigente de Thanagar visto en *JLA: El regreso de Hawkman*, amenaza con provocar una guerra. Sus maquinaciones están desautorizando al Gran Mor, que ve indefenso cómo no puede hacer nada para sofocar las ansias de conquista de su pueblo... a costa de la gente que los ha salvado y acogido. La guerra comienza, y varias razas se unen a uno u otro bando. El Dominio (los alienígenas de *Invasion!*), Okaara (proveedor de armas oficial del espacio DC), Colu (el planeta de Brainiac) y Mundo Trono apoyan a Rann. Los Psions de Vega, las tropas de Tamaran, Durla (el planeta de Camaleón) y la Ciudadela, por su parte, apoyan a Thanagar para ver qué pueden sacar tras la conquista.

Evidentemente, esta serie es una saga espacial en todo su esplendor. Muchos mundos enfrentados por diversos motivos, héroes metidos enmedio por una razón u otra, mucha acción, muchas escenas de combates galácticos entre tropas de todo tipo... Una gozada, en otras palabras, sobre todo porque Ivan Reis demuestra ser más que solvente en este tipo de historia. La parte negativa de esta historia es, como viene siendo habitual en el preludio a *Crisis infinita*, que esta historia no concluye en el último número, que remite directa e

inevitablemente al número uno del macro evento.

Los personajes

Los protagonistas de esta *Rann / Thanagar War* van de héroes tan conocidos como Hawkman o Kyle Rayner a personajes oscuros como el Capitán Cometa. Hacemos aquí un breve resumen de ellos.

Hawkman. Carter Hall era un arqueólogo que descubrió en Egipto una nave del planeta Thanagar que contenía el metal nth. Al entrar en contacto con éste, supo que él era la reencarnación del faraón Khufu, que había sido asesinado con ese mismo metal junto con su esposa Chay-Ara. Sobre ambos cayó una maldición por la cual se reencarnarían eternamente, se enamorarían y acabarían separándose trágicamente. Carter es humano, pero está relacionado con Thanagar debido a su anterior unión espiritual con Hawkman II, que era el agente Katar Hol de ese planeta. Desde su reciente resurrección, Carter posee los recuerdos de todos los thanagarianos.

Hawkgirl es la reencarnación de Chay-Ara. Kendra Saunders era una chica normal hasta que una delicada situación personal afloró unos penosos recuerdos que la llevaron a intentar suicidarse. Al hacerlo, el espíritu de Chay-Ara entró en ella, porque su última reencarnación había sido Shiera Hall, tía abuela de Kendra y difunta esposa de Hawkman. Aunque no mantiene una relación sentimental con Carter Hall, sí está enamorada de él como indica la profecía egipcia, y trabaja con él en St. Roch. (NOTA: Para más información sobre Hawkman y Hawkgirl, véase el artículo "Hawkman: Avatares y confusiones" en este mismo *blog* y también en el archivo *Héroe.Com: DC Año Uno* que podéis descargar [aquí].)

Adam Strange fue un personaje típicamente de ciencia ficción creado en *Showcase* nº 17 (1958) por Gardner Fox y Mike Sekowsky. El científico terrestre llamado Adam Strange fue transportado por un Rayo Zeta al lejano planeta Rann, donde conoció a **Sardath**. Éste lo había convocado para darle un arsenal de armas con que defender el planeta y también para que se casara con su hija **Alanna**. Desde entonces, Adam ha viajado constantemente de la Tierra a Rann, que es donde viven su esposa e hija **Aleea**, y ha sido miembro honorario de la Liga de la Justicia de América.

El Green Lantern Kyle Rayner fue el sucesor de Hal Jordan como Linterna Verde de la Tierra primero, y como el último de este cuerpo de guerreros más tarde. Miembro de los Titanes y la Liga de la Justicia, ha recorrido el espacio y afrontado muchos problemas personales. Ahora que Hal ha vuelto como Linterna oficial de la Tierra, trabaja como agente itinerante de los Guardianes del Universo.

El Green Lantern Kilowog es uno de los Linternas más reputados y carismáticos. Ejerció durante años como instructor de los jóvenes miembros del cuerpo, labor que volverá a desempeñar en breve.

Tygorr o Taghurrhu es un guerrero del planeta Karna que es capaz de convertirse en hombre gato y asumir la agilidad, fuerza y demás cosas proporcionales a su tamaño humano. Es miembro del grupo intergaláctico conocido como Omega Men.

Vril Dox, Hijo nació en Colu y es hijo de Brainiac, el villano de Superman. Fundó un grupo espacial llamado L.E.G.I.O.N. creado por Keith Giffen como lejano antecedente de la Legión de Superhéroes.

Komand'r es la hermana mala y ambiciosa de la Starfire de los Jóvenes Titanes. Pronto la veréis en la serie *Los Nuevos Titanes* de Planeta, aunque allí todavía no se había convertido en reina del (destruido) planeta Tamaran.

El Capitán Cometa es un humano llamado Adam Blake creado allá por 1950. Es uno de los seres más poderosos de la Tierra debido a su avanzado estado evolutivo. A parte de su fuerza, velocidad e invulnerabilidad, tiene vastos poderes telepáticos y telequinéticos. Formó parte de L.E.G.I.O.N. durante una temporada, de ahí que en esta serie aparezca con Vril Dox.

El Príncipe Gawyn de Mundo Trono es el único Starman ajeno a la familia Knight. Posee los poderes típicos de esta saga de héroes, que utiliza para proteger su planeta natal.

Onimar Synn era un tirano del planeta Thanagar que hundió su mundo en la miseria (para los demás) hasta que la Sociedad de la Justicia lo echó a patadas y, aparentemente, lo mató.

Hawkwoman es Shayera, la heroína de Thanagar que llegó a la Tierra en los años noventa junto con el difunto Katar Hol. Volvió a su planeta tras capturar a Byth en *Hawkman* nº 16 (2003) y no se la había vuelto a ver hasta ahora.

Lo que cuenta

Adam Strange aparece en St. Roch City para pedir ayuda a Hawkman y Hawkgirl. Les cuenta todo lo ocurrido, y los héroes dedicen ayudarlo. Gracias al Rayo Zeta, llegan de inmediato a Rann, donde ya ha comenzado la guerra. Mientras, Hawkwoman pide ayuda a Carter desde su nave espacial porque ha descubierto los planes del Culto de los Siete Demonios, pero el embajador de Thanagar la descubre y la considera una traidora. En la Tierra, Kilowog transmite a Kyle Rayner una instrucción de los Guardianes del Universo; el planeta Ancar, antiguamente parte del Imperio de Thanagar, está sitiado por los khunds. Kyle va a investigar y descubre que, a pesar de Vril Dox, que también anda por allí, los khunds ayudan a los thanagarianos a recuperar el metal nth que ya no existe en su planeta pero que sigue repartido en estatuas y edificios de su antiguo imperio. Junto con el Capitán Cometa, al que Dox ha contratado, Kyle ve que debe ir a lo que queda de Thanagar para evitar que el Culto de los Siete Demonios resucite a Onimar Synn.

Ya es tarde, porque el antiguo tirano ha vuelto con ansias de sangre y poder. Sus lacayos lo están llevando a Rann para que de por fin un vuelco definitivo a la guerra. Mientras, en Polara, Komand'r de Tamaran está a punto de sellar un pacto con el embajador de Thanagar cuando aparecen Adam, Hawkman y Hawkgirl. Hawkwoman, a la que el embajador tenía preso, y la propia Komand'r por motivos extraños, se unen a la causa de Rann. En el caso de Hawkwoman, más bien se trata de terminar con la guerra. Por si las cosas no estuvieran bastante liadas, en Mundo Trono, el príncipe Starman y Tygorr de los Omega Men intentan impedir que las tropas de Thanagar y Durlan se apoderen del Rayo Zeta que Rann les ha cedido. Al final, lo consiguen y Tygorr viaja hasta Rann para unirse al conflicto.

Sin embargo, ya es tarde. Onimar, tras derrotar a Kyle y al Capitán Cometa en Thanagar, ha llegado a Rann y lo ha conquistado. Para derrotarlo, sólo queda el grupo rebelde formado por Hawkman y compañía, y se divide en varios grupos. Mientras Hawkgirl y Adam vigilan de cerca al dictador y Sardath conduce a los rannianos supervivientes a un refugio subterráneo con ayuda de Tygorr, Hawkman, Hawkwoman y Komand'r se infiltran en la prisión para rescatar a Lord Mor, el hasta ahora líder de los thanagarianos. Pero Komand'r pretende utilizar a Mor como vehículo para conseguir el poder absoluto en Rann y no duda en traicionar a sus compañeros. Hawkwoman intenta detenerla pero sólo encuentra la muerte.

En Thanagar, Kyle y Kilowog utilizan sus anillos de poder para restablecer la vida en el planeta. Han encontrado un almacén de habitantes del planeta que estaban escondidos bajo tierra para servir como alimento a Synn. Serán ellos quienes repueblen su asolado mundo.

Las fuerzas de Rann se repliegan así en el refugio de Sardath, donde se encuentra el último generador de Rayo Zeta que, por supuesto, Onimar y todas sus huestes intentan conseguir con un ataque masivo. Es entonces cuando se produce la gran y espectacular batalla del último número de la miniserie, donde las fuerzas de los héroes se deben medir con las de Thanagar, su tirano y los muchos zombis que han resucitado. Sardath descubre una forma de vencer definitivamente a Onimar, y es proyectando hacia él un Rayo Zeta que lo convertirá para siempre en cenizas. Es así como el villano muere, pero la guerra aún no ha terminado. Lord Mor y Komand'r dirigen las naves de Thanagar hacia Rann para conquistar el planeta y, por si fuera poco, el Rayo Zeta ha abierto una brecha en el espacio. Continuará en *Crisis infinita* nº 1.

El día de la venganza (*Day of Vengeance*)

Day of Vengeance *es otra de las miniseries del evento conocido como* Countdown to Infinite Crisis*. En el especial del mismo nombre, vimos cómo el Espectro y el Capitán Marvel se daban de tortas. ¿Por qué? La respuesta, en esta serie escrita por Bill Willingham y dibujada por Justiniano con portadas de Walter Simonson y un fill-in de Ron Garney en el tercer episodio.*

Los protagonistas

Day of Vengeance es la historia más floja de toda esta movida, por lo menos a la espera de ver la conclusión de las otras. Básicamente, sólo vemos a héroes luchando contra el Espectro y su "nueva amiga", y su final es demasiado abierto. También es la más oscura de toda esta *Cuenta Atrás* y no por su temática, que también, sino porque devuelve a la palestra a personajes secundarios que llevan tiempo guardados en un cajón. Hacemos a continuación un resumen de quiénes son los integrantes del Shadowpact ("Pacto de las Sombras").

- **Ragman** es un personaje creado por Joe Kubert (con ayuda de Robert Kanigher a los guiones) en 1976. La actual versión y último huésped de este siniestro personaje se llama en realidad Rory Regan. Ragman fue creado por un grupo de rabinos en el siglo XVI para castigar a los pecadores. Lo de "Rag" ("harapo", "retal", en inglés") viene de su capa, en la que cada retal contiene el alma de uno de los criminales a los que ha detenido. Sólo cuando hayan redimido sus pecados podrán descansar en paz pues, tal como él mismo dice, «considérame una pequeña franquicia del Purgatorio». Su base de operaciones es Gotham City donde, a causa de ya sabéis quién, no es más que un héroe de segunda.

- **La Encantadora.** June Moon es una hechicera capaz de transmutar la materia, pero tiene un pequeño problema: se vuelve loca, malvada y muy peligrosa en cuanto se esfuerza más de lo debido. En otras palabras, vive condenada a no sobrepasar sus límites y es incapaz de mostrar todo su potencial. Durante una buena temporada, formó parte del Escuadrón Suicida para que el gobierno estadounidense la ayudase a controlar su poder. A día de hoy, no lo ha conseguido aún, y eso que lleva desde 1966 en los cómics DC; su primera aparición tuvo lugar en *Strange Adventures* nº 187 y fue creada por Bob Haney y Howard Purcell.

- **El Detective Chimp** (también conocido como Bobo) es un personaje indescriptible creado por John Broome y Carmine Infantino en *Adventures of Rex the Wonder Dog* nº 4 (1953). Era un chimpancé muy inteligente que vivía con un adiestrador llamado Fred Thorpe. Cuando éste fue asesinado, Bobo era tan listo que resolvió el misterio y se convirtió en colaborador habitual del sheriff del pueblo de Florida donde vivía. Ya con más sentido común, Andy Helfer y Mark Badger lo revisaron en *Secret Origins* nº 40, y metieron a dos alienígenas por medio para que colase lo del gorila superinteligente.

En esta miniserie, se dice que el origen de su inteligencia procede del agua de un río mágico.

•**Nightshade** era un personaje original de Charlton Comics que debutó en *Captain Atom* (vol. II) nº 82 (1966, por David Kaler y Steve Ditko). Su padre era militar y su madre, al loro, la reina de una dimensión llamada Tierra de las Sombras. El poder de la niña, llamada Eve, era pasar de una dimensión a otra y, entre medias, convertirse en una sombra. Su contacto con el gobierno americano la llevó a unirse al Escuadrón Suicida. Actualmente, es bastante más poderosa debido al difunto Fate (Jared Stevens).

•**Nightmaster** es una especie de rey de otra dimensión llamada Myrra. Es humano, pero descendiente de un antiguo soberano de allí. Su nombre es Jim Rook y es el propietario del Bar del Olvido, además de ex rockero. Debutó en *Showcase* nº 82 (1966) y fue creado por Dennis O'Neil y Jerry Grandenetti.

•**Blue Devil**, también conocido como Daniel Patrick Cassidy, debutó en *Fury of the Firestorm* nº 35 (1984, por Dan Mishkin y Paris Cullins). Era un especialista de cine hasta que un demonio llamado Nebiros le dio los poderes místicos que ahora posee. Murió poco después, pero durante *El día del juicio*, Felix Faust lo convirtió en un auténtico demonio. Utiliza un arma llamada Tridente de Lucifer con la que devuelve al infierno a los demonios que pululan por la Tierra.

•**Black Alice** es una adolescente llamada Lori Zechlin que debutó recientemente en *Birds of Prey* nº 76 (2005, por Gail Simone y Ed Benes). Su poder consiste en absorber la magia de los demás durante un breve espacio de tiempo, algo así como la Pícara de *X-Men* pero sin traumas.

Acabando con la magia

Ragman acude a una llamada de auxilio de la Encantadora. El Espectro está matando a todos los magos del Universo DC, y ella podría haber sido su última víctima. Los dos se van a hablar al Bar del Olvido (algo así como El Caldero Chorreante de los libros de *Harry Potter*), que está lleno de magos acojonados. La Encantadora está herida en su orgullo, y propone a sus compañeros ir en busca del Espectro y detenerlo. Nadie se ofrece voluntario para tal empresa; al fin y al cabo, allí sólo hay magos de poca monta y deberían ser los grandes quienes se ocuparan de eso. Es entonces cuando el Detective Chimp (de "chimpancé") anuncia que esos "grandes", es decir, el Doctor Fate, Madame Xanadú y el Fantasma Errante, ya están fuera de juego. Finalmente, son seis los personajes mágicos que se unen para hacer frente al Espectro; se trata de los propios Ragman, Detective Chimp y Encantadora, a los que se unen Nightshade, Blue Devil y Nightmaster, el propietario del local. Juntos forman el Pacto de las Sombras.



Lo primero que deben averiguar es por qué el Espectro está desatado. La respuesta, la tenemos en la nueva Eclipso, que no es otra que Jean Loring, la ex esposa de Atom. Tras descubrirse que ha asesinado a Sue Dibny, está encerrada en Arkham Assylum. Una noche, alguien desconocido le concede los poderes de Eclipso para que pueda escapar. Su objetivo será utilizar al Espectro

para matar a todos los magos del mundo. Dado que éste no tiene un huésped mortal, se ha vuelto más implacable que nunca en su misión divina de hacer cumplir la ley el orden. Loring le convence de que, por definición, la magia es una ruptura de esos conceptos, así que debe destruir a los que la practican. Los primeros en caer son los más peligrosos, los mencionados Doctor Fate, Madame Xanadú y Fantasma Errante; en este reducido grupo me faltan Tempest y Zatanna, pero supongo que ésta ya tiene bastante con lo suyo.

En cuanto el Espectro emprende esta nueva cruzada, hay otra fuerza además del Pacto que quiere detenerlo; se trata de Shazam, que envía al Capitán Marvel a que lo pare a toda costa. Es aquí donde se encuentran los miembros del Pacto, excepto Chimp y Nightshade que tienen otra misión, con "El Mortal Más Poderoso del Mundo". En pleno Budapest (Hungría), se libra una batalla de la que difícilmente podrían salir airosos. Mientras el Capitán y el Espectro se dan de tortas, el Pacto se pelea con Eclipso. Es entonces cuando la Encantadora muestra sus cartas; está reuniendo el poder de todos los hechiceros del mundo y la está transfiriendo al Capitán. Éste logra apalear al Espectro, pero éste y Eclipso acaban escapando. Mientras tanto, es la propia Encantadora quien se convierte en una amenaza, ya que se vuelve loca y se pone en contra de sus compañeros. Sólo el artefacto que ella misma había entregado a Ragman "para emergencias" la devuelve a la normalidad.

De vuelta en el Bar del Olvido, Chimp y Nightshade presentan a sus colegas su nueva baza; se trata de Black Alice, una joven capaz de absorber la magia ajena. Su plan consiste en atraer al Espectro, quitarle su poder y, mientras está indefenso, matarlo. Así lo hacen y lo consiguen en una isla indonesa, pero el efecto final no es el deseado; sin su poder, el Espectro es incorpóreo, y poco se puede hacer contra él en ese estado. Por su parte, el Capitán Marvel ha ido en busca de Shazam para hablarle de la existencia de este nuevo grupo de héroes, y parece que el mago guarda algún secreto el respecto.

El último número nos muestra cómo Alice, al ver que no puede vencer al Espectro usando sus propios poderes, derrota a Eclipso con ayuda de Nightshade enviándola a una órbita permanente alrededor del Sol. El Espectro recupera pronto su poder y se lanza a la Roca de la Eternidad. En una lucha encarnizada contra Shazam, cuyo resultado aún no conocemos, la fortaleza acaba explotando sobre Gotham City. Lo único que sabemos es que el amuleto de escarabajo que diera vida al Blue Beetle original ha hecho mucho daño al Espectro. Con su afán por destruir la magia, la ha estado devolviendo a su condición de fuerza de la naturaleza incontrolable, y es en ese contexto donde el Pacto de las Sombras decide seguir luchando.

Es aquí donde concluye la serie. Así, sin más. El final es abrupto, lo cual no es de extrañar dado que esta historia es, y no se ha querido engañar a nadie, un preludio a las *Crisis infinita*. Lo que no sabemos aún es que tienen que ver el Espectro y la destrucción de la magia en esta historia que tiene tantas ramificaciones. Lo veremos pronto, supongo.

Los *tie-ins*

Durante estos meses, han sido varias las colecciones que se han cruzado con *Day of Vengeance*, si bien su historia se puede seguir sin sobresaltos dentro de la propia miniserie, cosa que no ocurre con otras de la relacionadas con el evento. Tal vez lo más destacado haya sido *JSA* nº 73 a 75, que contiene la saga “Venganza Negra” y que es a su vez una secuela del “Reinado Negro” del que hablábamos el viernes pasado. La SJA ha vuelto a Kahndaq porque el Espectro anda por allí intentado matar a Black Adam. La historia es, en sí, bastante más olvidable que su predecesora, y no hay mucho más que rascar. Otro cruce importante es *Blood of the Demon* nº 7, donde el Espectro se enfrenta a otro de los grandes héroes mágicos del Universo DC, esto es, el inimitable Jason Blodd y su cruel alter ego.

Especial DC: El regreso de Donna Troy (*DC Special: Return of Donna Troy*)

Acaba de salir en España el tomo que recopila Día de Graduación*, la miniserie que abrió camino a las nuevas series* Outsiders *y* Jóvenes Titanes. *En ella, la heroína antes conocida como Wonder Girl, Troia y Darkstar, esto es, Donna Troy, moría o, más bien, era transportada a una dimensión alternativa. ¿Está muerta? ¿No? ¿Qué ha estado haciendo si no estaba muerta?¿Por qué dicen que* Día de Graduación *es el inicio de* Crisis infinita*? Todo eso, en las páginas de* DC Special: Return of Donna Troy.

Los autores

Un par de meses antes de que comenzara, se desvelaba que DC iba a publicar algo llamado "Proyecto EZ". Estaría escrito por Phil Jiménez, que también ilustraría las portadas, dibujado por José Luis García-López y todo ello entintado por George Pérez. Tres talentos reunidos para recuperar, como se supo después, a una de las grandes obsesiones de Jiménez: Donna Troy. En principio, iba a ser un *cross*-over entre *Teen* Titans y Outsiders, pero acabó siendo una miniserie. Inauguraba ésta en mayo el nuevo logotipo de DC Comics y se convertía en la quinta colección del evento "Countdown to Infinite Crisis". En ella estarían implicados la propia Donna, los Titanes, los Outsiders y los Titanes Míticos.

Los Titanes Míticos

Resumiendo mucho, los Titanes Míticos son los padres de los dioses del Olimpo en la mitología griega. Zeus derrocó a su padre, Cronos, líder de los Titanes, y los expulsó al Tártaro donde vivieron un infierno eterno. Estos Titanes estaban compuestos por seis parejas a cada una de las cuales correspondía una atribución natural. Cronos y Rea eran los dioses de la tierra; Coeus y Febe, de la luna; Hiperión y Tía, del sol, y así sucesivamente. Estos personajes de las antiguas leyendas entraron a formar parte del Universo DC en la serie *Los Nuevos Titanes*, que pronto veréis en España. Y claro, como buenos personajes de la casa tienen su versión pre y post *Crisis*.

En la continuidad actual, y eso que el concepto está muy resbaladizo últimamente, los Titanes Míticos no fueron desterrados al Tártaro; en su lugar, Zeus los expulsó de la Tierra directamente y fueron a parar a una luna cochambrosa a la que llamaron Nuevo Cronos. Allí se fueron consumiendo hasta que vieron un último atisbo de esperanza. Se trataba de adoptar niños huérfanos de diferentes mundos para darles poderes, adiestrarlos en sus creencias y, así, difundir su existencia. Al fin y al cabo ¿qué es un dios sin adoradores? Cuando llegaron a la adolescencia, enviaron a los niños a sus lugares de origen y les implantaron falsos recuerdos. Cuando adquirieran la experiencia suficiente como para no cometer sus mismos errores, serían de nuevo reclamados a Nuevo Cronos. Donna Troy era uno de ellos y, cuando una de esas "semillas" de los Titanes se volvió loca, recibió una llamada de auxilio de la diosa Febe, que murió en sus brazos. Junto con sus amigos de los Nuevos Titanes, Donna salvó a sus padres y, de paso, conoció parte de su origen.

No estaba muerta, que estaba de…

Los Titanes han reclamado a Donna a su lado y la han convertido en la nueva diosa de la luna y pareja de Coeus. Nuevo Cronos se encuentra actualmente sobre el planeta Minossys, con el que se encuentran en guerra. Su principal arma de conquista es Esparta, la misma semilla que se había corrompido en el pasado y que ahora les sirve fielmente. Cuando un ataque sorpresa

amenaza la vida de su amiga, Troya se lanza a salvarla aunque su esfuerzo es fútil y Esparta muere en sus brazos. El responsable del brutal ataque contra las tropas de los Titanes Míticos es Athyns, otra de las semillas, que pretende acabar con la masacre en que se ha convertido la conquista de Minossys. Para ello, vence y apresa a Troya y envía una sonda espacial en busca de los antiguos amigos de la joven, que están repartidos entre Jóvenes Titanes y Outsiders.

Nightwing, Starfire y Wonder Girl están encantados con poder volver a ver a su querida amiga Donna… pero se ha vuelto un poco loca y no los reconoce. Sin embargo, sí tiene fugaces recuerdos de su anterior vida en la Tierra y, poco a poco, los recuerdos falsos que le han implantado los dioses resurgen. Tras un duro combate contra Wonder Girl, Donna recupera la memoria y descubre por qué los Titanes Míticos están tan interesados en Minossys: en las entrañas del planeta hay un artefacto que crea Come Soles (Sun Eaters). La batalla final por el artefacto comienza cuando los Titanes Míticos se enfrentan a Donna y sus amigos.

¿Y qué tiene esto que ver con las Crisis?

Por si acaso, repito que los spoilers *que vienen a continuación son muy gordos. Pero son la leche, así que tú mismo.*

En principio, el cuarto número de *DC Special Return of Donna Troy* debía aparecer a finales de agosto, pero no ha aparecido hasta la semana pasada. ¿Retrasos de producción? Es posible, pero teniendo el cuenta lo que ocurre en ese cómic, es normal que hayan esperado a que falte sólo una semana para *Infinite Crisis* nº 1. Hace un par de semanas, decía en una de esas "Reseñas breves" que en *JSA Classified* se establecía que alguien podía recordar el Universo DC pre *Crisis*. El Psico Pirata sabe lo que pasó, y Lex Luthor también, eso es evidente. Power Girl es una anomalía en el actual universo único, y parece que pronto recordará lo de las tierras paralelas. ¿Se os ocurre otro personaje al que la primera *Crisis* trastocara mucho? Sí, Donna Troy.



Cuando murió a manos del Superman Cyborg, los Titanes Míticos reclamaron el alma de Donna porque ella era la llave hacia el pasado y hacia el Multiverso. ¿Qué interés tienen estos dioses antiguos en volver atrás? Pues es muy simple, porque ahora viven en un *planetucho* de tres al cuarto donde no son nadie y quieren un mundo donde aún gobiernen. Dicho de otro modo, quieren irse a una tierra paralela. El artefacto que esconde Minossys no es un Sun Eater sino un portal hacia el Multiverso que sólo Donna puede abrir. Y, cuando lo hace, recuerda sus vidas en esas tierras, incluyendo su pasado en Tierra-1, a la cual se nombra como tal, donde era hija adoptiva de una Hipólita rubia. Donna Troy envía a los Titanes a su tierra paralela, pero es una en la que están encerrados en el Tártaro. Ya libre, con sus recuerdos y, lo más gordo, sabiendo que existió un multiverso, Donna dirige Nuevo Cronos hacia la Tierra y se reencuentra con su hermana Diana, que le da un regalo sugerido por los oráculos. Se trata de la esfera donde Harbinger depositó la historia del universo (véase *Historia del Universo DC*). En ella, Donna percibe un mal terrible que se acerca a la Tierra y, para impedir que avance, tendrá que dirigir un grupo de héroes al espacio profundo.

Esta historia continúa en *JSA* nº 77, donde Donna ya recluta a Hal Jordan, Sentinel y Airwave. Aún no se sabe en qué consiste esa amenaza, que se revelará en *Crisis infinita*, pero sí se puede intuir el papel de Donna en esta historia. Cuando accede al portal dimensional, ve que

en una tal Tierra-7 era Harbinger, que está muerta. Ahora, es ella quien tiene la esfera con el conocimiento del multiverso. ¿Será Donna la nueva Harbinger?

Crisis infinita

Infinite Crisis*, el evento que se lleva cociendo en el Universo DC desde hace un año, ha terminado en mayo y, como prometía, ha puesto patas arriba a héroes, villanos y continuidades varias. De ella han surgido nuevas series, han cambiado algunas de las que ya existían y, por el camino, han dejado una buena historia.*

Una valoración previa

Por lo general, este tipo de macro evento sirve para cambiar lo establecido, y es así como se promociona. Son varias las series que han surgido de *Infinite Crisis*. Tenemos a *Checkmate* o *Ion*, por citar sólo dos ejemplos. También se ha alterado el estatus de algunos personajes, han cambiado equipos creativos, algunas colecciones han cambiado de cabecera… Se podría decir que este evento en concreto ha cumplido su objetivo de llamar la atención sobre DC, y además ha triunfado en lo que muchos otros similares han fracasado, que es dejar una buena historia.

Fundamental para ello ha sido Geoff Johns, su guionista, que no ha defraudado a quienes teníamos puestas en él muchas expectativas. Este señor se conoce el Universo DC de cabo a rabo, de modo que se vaticinaba el escritor ideal para la saga. Si, además, lleva muchos años de rodaje dando buenas historias y tocando a múltiples personajes, lo menos que se esperaba de él era que diera con una buena historia. En este sentido, recuerda mucho a la situación de Marv Wolfman cuando escribió *Crisis en tierras infinitas* hace veinte años. Sin embargo, Johns ha sufrido un inconveniente que Wolfman no tuvo. Cuando se publicaron las *Crisis* originales, no había precedentes de cómo podía funcionar un evento de estas características ni del dinero que podían generar para la editorial si se promocionaba bien; así, Wolfman pudo montar la saga a su ritmo y haciéndolo todo lo bien que pudo. Cuando se han publicado estas últimas *Crisis*, toda la maquinaria empresarial de DC se ha volcado en una campaña de marketing que le ha acabado perjudicando. Un especial de apertura, cuatro miniseries oficiales, otra no oficial y un par de sagas en series regulares han precedido a *Infinite Crisis* no porque fuera imprescindible, sino para generar la expectación necesaria para convertir el evento en el cómic más vendido de Estados Unidos durante los siete meses que ha durado. Muchas de esas tramas previas, como la del Espectro o la de la grieta espacial, deberían haberse desarrollado dentro de la serie principal para darle mayor cohesión, pero no ha sido así porque el dinero es lo que manda y a *Infinite Crisis* le faltaba espacio. Aun así, Johns se las ha arreglado para que la historia sea coherente, para que tenga escenas de acción de sobra, para que ocurran más cosas en un número que en un *trade paperback* entero y, además, regalar algunos momentos de interacción entre personajes realmente espléndidos.

El dibujo ha sufrido también el efecto de las prisas y la necesaria coordinación entre *cross-overs*, especiales y eventos posteriores. Phil Jiménez comenzó la serie con el nivel gráfico altísimo al que nos tiene acostumbrados, pero por desgracia sólo lo pudo mantener durante tres números. A partir de entonces, fue imprescindible la colaboración de otros artistas que realizaran las páginas que a Jiménez no le daba tiempo a terminar. Lo cierto es que, si decimos que los sustitutos han sido George Pérez, Jerry Ordway e Ivan Reis, no hay motivos para la queja porque son los tres excelentes. No obstante, la obra en su conjunto padece estos cambios bruscos de estilo incluso dentro de una misma página. Podría decirse que Jiménez ha bordado las páginas que firma pero también que ha perdido una oportunidad de oro, y como ésta no hay muchas, para consagrarse como dibujante *hot* de una vez por todas y sacarse de encima el lastre de clon de George Pérez como hiciera Bryan Hitch en *The Authority* con la sombra de Alan Davis. Parecía que *Infinite Crisis* sería su momento pero, cosas de los plazos, no lo ha sido. Y por injusto que suene, tener a Pérez dibujando páginas y páginas de la serie le

hace a uno pensar cómo habría cambiado la cosa de ser él dibujante oficial desde un principio.

Las lecturas imprescindibles

Viendo la cantidad de cómics que durante este año han lucido en sus portadas lo de "*Infinite Crisis Cross-over*", "*The OMAC Project Tie-In*" y demás, para muchos será una sorpresa que afirme que tampoco hay que leer tantas cosas para seguir la saga. Una vez acabada la cuenta atrás, apenas hay que leer *Infinite Crisis*, tres de los cuatro *Infinite Crisis Specials* (*Day of Vengeance ICS, The Rann / Thanagar War ICS* y *Villains United ICS*) y el *Infinite Crisis Secret Files*. Los demás *cross-overs* amplían lo sucedido en las páginas de la serie central pero no aportan nada que no sepamos ya leyendo ésta. Sin embargo, hay algunos *cross-overs* que conviene leer porque, simplemente, son buenos cómics; se trata de *JSA* nº82, *Teen Titans Annual* nº1 o *Aquaman* nº37.

La historia

Geoff Johns organiza la trama de *Infinite Crisis* alrededor de los cuatro personajes que se quedaron en el universo del Antimonitor al final de *Crisis en Tierras Infinitas*. Éstos son Superman y Lois Lane de Tierra-2, Superboy de Tierra Prima y Alex Luthor de Tierra-3, que ha creado para ellos una especie de paraíso. Los cuatro han pasado años aislados viendo cómo los héroes a los que habían salvado se corrompían, morían y mataban. Ha llegado el momento de deshacer sus errores y restaurar Tierra-2, el mundo que piensan que era perfecto. Para ello, han recuperado los restos del Antimonitor y han construido una torre con ellos. Ésta utilizará el ADN de héroes de diversas dimensiones del multiverso para restaurar Tierra-2, y para reunirlos Alex se hizo pasar por Lex Luthor y reunió a la Sociedad con la excusa de evitar incidentes como los del Doctor Luz y la LJA en *Identity Crisis*. El motor de la torre será la magia que el Espectro ha desatado en su locura gracias a las manipulaciones de Luthor. Éste también se hizo con el control del Satélite Hermano Ojo para canalizar esa energía hacia el centro del universo en Tierra-2, que era el Sistema Vega. La brecha abierta por la guerra entre Rann y Thanagar allí será el eje del retorno de esa tierra.

Para lograr su objetivo, Alex Luthor tuvo que volver loco a Superboy Prime y ponerlo en contra de los héroes, supuestamente incompetentes, que vivían las vidas que debían corresponderles. Tan asqueado estaba por algunas situaciones, que incluso golpeó las paredes de su mundo para generar olas que alteraban la nueva Tierra. Esto se convirtió en la explicación de Johns para los cambios de continuidad que han sucedido en los últimos veinte años. Superman, por su parte, ansía recrear Tierra-2 porque Alex le ha dicho que sólo así podrá salvarse su Lois, que se está muriendo. Finalmente, Tierra-2 vuelve pero no es más que un paso en busca de la tierra perfecta para Alex. Es un Luthor, así que su mundo ideal es aquél donde no exista un Superman y, para hallarlo, recrea un multiverso frágil e inestable. Los héroes de la Tierra, divididos por las manipulaciones y las rencillas que han ido acumulando, tendrán que hacer frente a esta amenaza y a los muchos frentes que supone. Sólo su unión y la cordura final de Superman de Tierra-2, por no hablar del sacrificio de Superboy (el de *Jóvenes Titanes*) consiguen detener los planes de Alex Luthor y acabar con la amenaza de un enloquecido Superboy de Tierra Prima. Como resultado, una nueva Tierra que resulta de la nueva fusión del multiverso.

Lo anterior es un resumen de la trama esencial de *Infinite Crisis*, que viene decorada con muchos detalles que la hacen una obra épica y emocionante. Son muchos los momentos estelares de esta serie, entre los que destacan los siguientes: la amarga discusión entre Superman, Batman y Wonder Woman y su posterior reconciliación; la historia del multiverso que Superman de Tierra-2 explica a Power Girl y que supone un nuevo logro de George Pérez

al explicar setenta años de cómics en apenas cinco páginas; la destrucción de Atlantis; la batalla entre Wonder Woman y las amazonas contra los OMAC; la visita de Superman de Tierra-2 a un Batman amargado y cansado de su vida; la primera batalla entre los Superboy Prime y Superboy, salvado por el aparente sacrificio de Kid Flash y Flash con ayuda de Barry Allen; la batalla en el espacio contra los OMAC dirigida por Batman, Green Lantern, Booster Gold y el nuevo Blue Beetle; la destrucción de Blüdhaven que precede a una tierna escena con Batman y Nightwing; la épica batalla entre Superman y Superman de Tierra-2 ilustrada por Jerry Ordway; la escena en que la Wonder Woman de Tierra-2 hace ver a Diana que, antes que otra cosa, debe aprender a ser persona; la frágil recreación del multiverso; el regreso de un Espectro con nuevo huésped y mucha mala leche; la batalla en que Donna Troy, Kyle Rayner, Supergirl y compañía intentan hundir los planes de Alex Luthor; la recreación de una nueva Trinidad en forma de revelo generacional con Wonder Girl, Nightwing y Superboy, y la muerte de este último; la batalla en que todos los héroes y villanos arrasan Metrópolis; todos los Green Lanterns del universo intentando detener a Superboy Prime; Wonder Woman evitando que Batman mate a Deathstroke (¡con una pistola!) por haber herido a Nightwing; y, por supuesto, la lucha final entre Superboy Prime y los Supermanes. Sin olvidar la sublime intervención final de Lex Luthor y el Joker. No sé si me dejaré algo; ya decía antes que pasaban muchas cosas en esta serie.

Lo que depara el futuro

En mi opinión, *Infinite Crisis* supone un antes y un después para la nueva DC del siglo XXI. Las consecuencias de la saga son muchas desde el punto de vista editorial y también dentro del propio universo de ficción. Podríamos decir que no habrá que perder de vista tres aspectos.

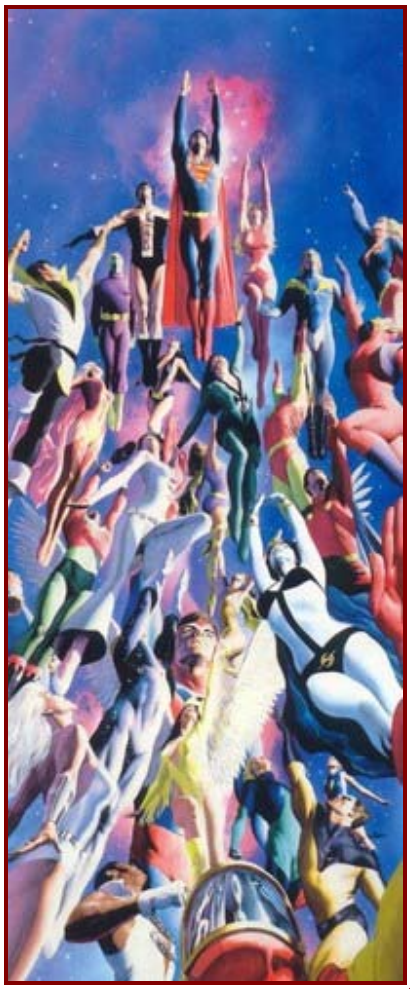
El primero de ellos consiste en que DC sepa digerir bien el éxito de esta nueva macro saga tras los muchos fiascos del pasado. *Infinite Crisis* ha sido un bombazo de ventas y, además, ha contado una historia buena, divertida, emocionante y bien coordinada. No convendría caer en los errores de los noventa y sacar macro eventos de forma sistemática para intentar vender sin que importe la historia que se cuenta. En este sentido, la cosa no pinta demasiado bien. Ya tenemos en marcha "Un año después", que no es un *cross-over* en sí mismo pero tiene cierto parecido. Cada serie va por su propio camino, pero han pasado muchas cosas en ese espacio de un año que no explican al final de *Infinite Crisis*, así que habrá que leer *52* para saber por qué desaparece Hawkman, por qué Supergirl y Power Girl viven en Candor o por qué James Gordon vuelve a ser el comisario de la policía de Gotham City. Y son sólo tres ejemplos. Tardaremos otro año, lo que dura *52*, en enterarnos de todos estos detalles. No sé por qué, pero me da la impresión de que después de ese tiempo habrá otro macro evento. Después de todo, Dan Didio ya ha dicho en varias entrevistas algo sobre los Nuevos Dioses y Darkseid. Cuando le preguntan por qué no han aparecido en *Infinite Crisis*, la respuesta siempre da a entender que algo están tramando.

Otro aspecto es el reto que supone mantener el interés de "Un año después" más allá de los primeros meses. Recordemos que, aunque la situación no sea la misma, tras *Crisis en tierras infinitas* hubo mucho entusiasmo y mucho buen hacer que se perdieron con demasiada rapidez pasados un par de años. Las series de Superman vuelven a ser interesantes, incluyendo *Supergirl*, las de Batman pasan por un momento muy dulce con James Robinson a la cabeza y los relanzamientos de *Wonder Woman*, *Flash* y *Justice League of America* se antojan espectaculares. Geoff Johns parece que por fin encauza *Green Lantern* mientras recupera el pulso al frente de *Jóvenes Titanes* y mientras *JSA,* su antigua serie mimada, pasa por una gran etapa escrita por Paul Levitz. Además, hay series nuevas como *Checkmate* que apuntan muy buenas maneras. ¿Se podrá mantener la calidad durante mucho tiempo? De momento, lo que sí parece haber llegado a DC es la influencia de Marvel. Todo tiene que quedar bonito en un tomo, y esa tendencia se deja ver en todas las series de "Un año después". Incluso series que

antes parecían buscar el atractivo mensual sin pensar demasiado en el tomo de turno, como *Jóvenes Titanes* o *Legion of Super-Heroes*, se han contagiado de la tendencia.

Por último, el reto clave para este Universo DC post *Infinite Crisis* es la continuidad. Como decía más arriba, ha nacido una nueva Tierra en la que todo el mundo recuerda lo sucedido en el multiverso, en las *Crisis* originales, en *Hora cero*… Esto supone un gran reto y hace necesaria una labor de coordinación y revisión que, de fracasar, acabará con la esperanza de una continuidad coherente. Según decía Didio a Newsarama, los cambios se explicarán en las series regulares, en algunos especiales y en la "Historia del Universo DC" que servirá como complemento de *52* durante varios números. Básicamente, se tratará de deshacer los errores que se cometieron en los últimos años. Unos ejemplos que ya conocemos son que la nave de Superman llegó a la Tierra en 1938 y que fue superhéroe antes de llegar a Metropolis, que Supergirl-Matrix nunca ha existido, que Wonder Woman ayudó a fundar la Liga de la Justicia original y que Joe Chill vuelve a ser el asesino de los Wayne. Por delante, a DC le queda una tarea de reconstrucción importante y un futuro muy bueno si no lo estropean ellos mismos. A nosotros, nos queda aún mucho tiempo de hablar sobre *Infinite Crisis*, porque sus consecuencias van para largo.

ESPECIAL



LEGIÓN DE SUPERHÉROES

Los Legionarios

Los Legionarios (1 de 8)

La Legión de Superhéroes se creó como parte del elenco de secundarios de las aventuras de Superboy en Adventure Comics*, pero con el tiempo fue adquiriendo más importancia hasta protagonizar su propia colección. Sería por sus nombres rimbombantes, por sus llamativos uniformes, por sus poderes distintivos o por el hecho de proceder de un amplio abanico de planetas, pero los legionarios se ganaron el corazón de los lectores. Durante los próximos días,* Héroe.Com *se traslada al siglo XXX para profundizar en los orígenes y poderes de la treintena larga de héroes que conformaron esta Legión en su encarnación original y pre* Crisis[14]*.*

El origen de la Legión de Superhéroes

La primera aparición de la Legión de Superhéroes tuvo lugar en *Adventure Comics* nº 247 (abril de 1958), en una historia titulada "The Legion of Super-Heroes!" coescrita por Mort Weisinger y Otto Binder e ilustrada por Al Plastino. En ella, los tres miembros fundadores del grupo, esto es, Cósmico (Cosmic Boy), Relámpago (Lightning Lad) y Saturno (Saturn Girl) viajaban al siglo XX para ofrecer a Superboy un puesto en su grupo. Aunque la Legión repitió en esta serie y en el complemento de Supergirl en *Action Comics,* no se explicó hasta diez años más tarde. Fue en *Superboy* (vol. I) nº 147 (junio de 1968), concretamente en la historia "The Origin of the Legion" de E. Nelson Bridwell y Pete Constanza.



Garth Ranzz dejó Winath, su planeta natal, para ir a la Tierra en busca de su hermano Mekt. En la nave de transporte, conoció a otro joven llamado Rokk Krinn de Braal. Durante el trayecto, los jóvenes congeniaron y resultó que ambos tenían superpoderes; Garth, por accidente, y Rokk, porque en su planeta todos podían manipular el magnetismo. Entre el resto del pasaje, estaban el multimillonario R.J. Brande y una atractiva muchacha llamada Imra que resultó tener poderes telepáticos. Cuando llegaron a la Tierra, dos tipos intentaron matar al empresario, pero la joven lo descubrió a tiempo y Garth y Rokk los neutralizaron con sus habilidades.

Brande estaba tan agradecido que los hizo llamar a su despacho al día siguiente para hacerles una propuesta, que no era otra que fundar un grupo de jóvenes héroes como homenaje a Superboy y Supergirl del siglo XX. Con los sobrenombres de Relámpago (Garth), Cósmico (Rokk) y Saturno (Imra), se convirtieron en los tres primeros miembros de la Legión de Superhéroes. Brande les financió un cuartel general en Metrópolis y les consiguió un estatus especial como miembros honoríficos de Planetas Unidos. Los tres jóvenes redactaron los estatutos del grupo, entre los cuales figuraba que sus miembros debían continuar con su educación, no matar nunca y el tener poderes reales y no habilidades derivadas de artefactos. Además, establecieron que el

[14] Y que alguien me impida hacer otra de éstas si se me ocurre la genialidad.

líder del equipo se elegiría democráticamente cada año. No obstante, el primer jefe lo eligió el ordenador central del cuartel general, y fue Cósmico.

Pronto se unieron nuevos miembros a la Legión. La primera fue Triplicate Girl (después conocida como Duo Damsel), pero muchos otros les seguirían con el paso del tiempo. A todos ellos los veremos por aquí en los próximos días. Hoy, de momento, hablamos de los fundadores.

Cósmico (Cosmic Boy)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 247 (abril de 1958).

Creadores: Mort Weisinger, Otto Binder y Al Plastino.

Nombre real: Rokk Krinn.

Planeta natal: Braal.

Superpoderes: Tiene poderes magnéticos que le permiten manipular el metal a su antojo.

El planeta Braal estaba habitado por terrícolas que sobrevivieron a un campo de concentración donde los dominadores hicieron con ellos experimentos genéticos. En su caso, obtuvieron poderes magnéticos que les vinieron al pelo para hacer frente a los monstruos de hierro que allí se encontraron sus primeros pobladores. No era de extrañar que hubiera una devoción casi religiosa a los poderes magnéticos y que éstos fueran la base del deporte mayoritario del planeta, la bola magnética. A pesar de los poderes de sus habitantes, los braalianos tenían un problema: el planeta era tan pobre que sus jóvenes tenían que emigrar cuando cumplían la mayoría de edad, que eran los catorce años.

Fue ése el caso de Rokk Krinn, un joven campeón de bola magnética que tuvo que abandonar Braal para ir a la Tierra en busca de un trabajo. Durante el viaje, conoció a Imra Ardeen y Garth Ranzz, y tras salvar la vida del empresario R.J. Brande, fundaron la Legión de Superhéroes. Como Cósmico, Rokk fue el primer líder del grupo y uno de sus miembros más respetados. Además, era especialmente poderoso. Sus padres, Hu y Ewa Krinn, estaban viviendo y trabajando en la Tierra cuando nació Rokk, y la influencia de los polos terrestres hizo que el control del niño sobre el magnetismo fuera superior al de sus compatriotas braanianos.

A parte de con sus dos colegas fundadores, Rokk tenía especial relación con otros dos legionarios. Uno de ellos era Nocturna, su compañera sentimental y ex miembro de la Legión de Héroes Sustitutos. El otros era su hermano Pol Krinn, que por supuesto también tenía poderes magnéticos y que adoptó la identidad de Magnético cuando Rokk se retiró temporalmente del grupo.

Relámpago (Lightning Lad)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 247 (abril de 1958).

Creadores: Mort Weisinger, Otto Binder y Al Plastino.

Nombre real: Garth Ranzz.

Planeta natal: Winath.

Superpoderes: Es capaz de proyectar descargas de electricidad similares a relámpagos.

Garth Ranzz nació en Winath, un curioso planeta en que casi todos los seres vivos, fueran plantas o animales, nacían gemelos. Esto hacía que fuera un lugar especialmente indicado para el cultivo agrícola, porque todas las plantas nacían dobles. Sin embargo, esto suponía un

problema para las pocas personas que nacían sin gemelo y quedaban así marginadas socialmente. Éste era el caso de Mekt, el hermano mayor de Garth, que se convirtió en el mayor villano nacido en este planeta.

Garth, por su parte, sí tenía una gemela, que era su hermana Ayla. Cuando ambos, junto con su hermano Mekt, volvían a Winath de otro planeta donde se celebraba una fiesta, su nave se estrelló en un planeta llamado Korbal. Allí vivían unos monstruos que lanzaban energía eléctrica, y el trío pensó que podrían atraerlos a la nave y usarlos para recargarla. Sin embargo, el truco no les salió bien porque acabaron atrapados en las descargas eléctricas y, en lugar de morir, obtuvieron poderes similares a los de aquellas criaturas. Poco después, Mekt desapareció y Garth se fue a la Tierra para buscarlo, y ya conocemos lo que pasó en ese viaje.

Como curiosidad, diremos que a Relámpago se le llamó Lightning Boy, y no Lad, en las primeras apariciones de la Legión de Superhéroes. Ya empezaba con mal pie, y es que se convirtió pronto en el *pupas* oficial del grupo. En *Adventure Comics* nº 304 (enero de 1963, por Mort Weisinger, Jerry Siegel y Joe Forte), sacrificó su vida para vencer a Zaryan *El Conquistador*, porque era su amada Saturno quien iba a hacerlo. Por supuesto, lo revivieron más tarde usando la fuerza vital de Proty, la mascota de Camaleón. Pero no fue aquélla su última desgracia, porque también perdió un brazo luchando contra la Super Moby Dick del espacio. A pesar de estos problemas, la peor tragedia de Relámpago fue comprobar que la amargura de su hermano Mekt lo había convertido en un supervillano llamado Lightning Lord, miembro destacado de la Legión de Supervillanos.

Sin embargo, Garth también tuvo alguna alegría, como su boda con su amada Imra. Los dos debieron dejar el grupo tras casarse por una cuestión de estatutos, y su felicidad fue máxima cuando Saturno se quedó embarazada. El parto tuvo lugar poco después de "La Saga de la Gran Oscuridad", y tenía sorpresa. Ambos pensaban que iban a tener gemelos por ser Garth habitante de Wynath, pero no ocurrió así, y sólo tuvieron al pequeño Graym. La desgracia volvió a la vida de Garth cuando se descubrió que sí tenían otro hijo que Darkseid había robado al nacer. Se trataba del temible villano Validus, que fue criado por el villano y enviado atrás en el tiempo.

Saturno (Saturn Girl)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 247 (abril de 1958).

Creadores: Mort Weisinger, Otto Binder y Al Plastino.

Nombre real: Imra Ardeen Ranzz.

Planeta natal: Titán (una luna de Saturno).

Superpoderes: Es una telépata de considerable poder, capaz de leer mentes, comunicarse mentalmente, implantar pensamientos e ilusiones e incluso lanzar descargas mentales.

Como todos los habitantes de Titán, Saturno tenía poderes telepáticos. Esta luna fue colonizada por humanos con estas características alrededor del siglo XXIV, y allí formaron una sociedad estable con poca delincuencia; se debía esto a las cualidades psíquicas de la policía, que podía detectar los delitos antes de que se cometieran, y también al agradable entorno en que vivían.

Ya hemos visto arriba cómo Imra Ardeen se convirtió en Saturno. Sus motivos para viajar a la Tierra en aquella nave eran el unirse a la policía científica que tanto admiraba. Sin embargo, su vida fue muy distinta y vivió muchas aventuras con la Legión. En una de ellas, hizo que sus compañeros la eligieran líder y le transmitieran sus poderes a través de amuletos para

enfrentarse a la amenaza de Zaryan *El Conquistador*. Imra estaba dispuesta a morir por la causa, pero finalmente su amado Relámpago se interpuso y falleció él en su lugar. Como también hemos visto, Garth volvió a la vida gracias a Proty y se casó con él.

Más Legión: El anillo de vuelo

Uno de los rasgos más característicos de la parafernalia de la Legión ha sido el anillo de vuelo que permite a sus miembros volar, evidentemente, y comunicarse entre sí. Sin embargo, no lo utilizaron desde el principio. Sus precedentes fueron unas mochilas cohete y cinturones anti gravedad, pero en *Adventure Comics* nº 305 (febrero de 1963), Brainiac 5 utilizó un elemento inventado por Mon-El para crear estos anillos; sucedió en la historia "The Secret of the Mystery Legionnaire".

Teóricamente, el anillo de vuelo respondía a la voluntad de los legionarios, de ahí que se pudiera neutralizar entorpeciendo sus pensamientos. En algunas ocasiones, se ha visto que no sólo servía para volar sino que también se podían levantar objetos con ellos. Sin embargo, eso ya dependía de la fuerza de voluntad de sus portadores.

Los Legionarios (2 de 8)

A medida que la Legión de Superhéroes fue apareciendo habitualmente en las aventuras de Superboy y Supergirl, se fueron añadiendo nuevos miembros; al final y al cabo, tenían que llamarse "Legión" por algo, y los estatutos del equipo permitían un nuevo ingreso al año. Los primeros que se añadieron a los tres fundadores fueron Camaleón, Coloso e Invisible Kid, que debutaron en *Action Comics* nº 267 (agosto de 1960). Se trataba del primer encuentro de la Legión con Supergirl, a la que pretendían reclutar igual que habían hecho con Superboy.

Como curiosidad, diremos que en aquella historia se suponía que los legionarios fundadores eran hijos de los que conocía Superboy para justificar que fueran jóvenes a pesar de que las aventuras de la *Chica de Acero* fueran varios años posteriores a las del joven Kal-El. Esto se ignoró más adelante porque, al fin y al cabo, los legionarios eran viajeros del tiempo y no había por qué inventarse este tipo de cosas.

Fue también en una historia de Supergirl en la que debutaron otras dos legionarias, Triplicate Girl (más tarde llamada Duo Damsel) y Phantom Girl. Fue en *Action Comics* nº 276 (mayo de 1961). Junto con Saturno, las chicas llegaban al siglo XX para proponer a Supergirl que se uniera a la Legión. Ya se lo habían ofrecido un año antes (en el *Action* nº 267), pero fracasó en las pruebas de acceso. Esta vez, el grupo permitió que se unieran dos miembros en vez de uno al año (un chico y una chica), y Supergirl fue una de ellos. Triplicate Girl y Fantasma no fueron las únicas que aparecieron por primera vez en aquel número, pero de los demás hablaremos en la próxima entrega.

Camaleón (Chameleon Boy)

Primera aparición: *Action Comics* nº 267 (agosto de 1960).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Mooney.

Nombre real: Reep Daggle.

Planeta natal: Durla.

Superpoderes: Podía analizar la superficie de cualquier objeto, persona o animal con sus antenas para depués adoptar su forma.

Durla era un planeta de multiformes hermafroditas cuya verdadera forma era desconocida. Por lo general, no tenían costumbre de mezclarse con otras razas ni de salir de su planeta, pero cuando lo hacían adoptaban la forma de uno de los dos sexos para hacer más cómoda su presencia a ojos de los demás. Normalmente, los durlanianos nacían gemelos, pero sólo uno de ellos podía vivir demostrando su superioridad hacia el otro del modo más expeditivo: matándolo.

Fue éste el caso de Reep Daggle que, tras matar a su hermano Liggt, se marchó de su planeta natal para vivir en la Tierra. Aunque al principio se encontró con cierto racismo, R.J. Brande le propuso entrar en la Legión de Superhéroes junto con Coloso, que fue quien sugirió su nombre de guerra. Reep demostró ser un legionario muy eficaz, sobre todo en misiones de espionaje.

Cuando Brande cayó enfermo, resultó que Camaleón (o Cam, como lo llamaban sus amigos de la Legión) era el único donante de sangre compatible porque, para su sorpresa, era su hijo. Brande resultó ser un nativo de Durla y Cam no aceptó con demasiado agrado la noticia, sobre todo porque le había estado ocultando algo tan trascendental durante años. Cuando metió la pata provocando una guerra en el planeta de los khunds, Cam fue apresado y encerrado en la prisión espacial de Takron-Galtos. Durante la "Saga de la Gran Oscuridad", Cam contuvo un motín en la prisión que le valió el indulto, y pudo volver a la Tierra con la Legión y con su padre.

Coloso (Colossal Boy)

Primera aparición: *Action Comics* nº 267 (agosto de 1960).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Mooney.

Nombre real: Gim Allon.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: Podía crecer a voluntad hasta alcanzar varios metros de altura, y su fuerza física aumentaba proporcionalmente.

Coloso era uno de los pocos terrícolas que formaron parte de la Legión de Superhéroes. Gim era el hijo de Marte Allon, profesora de ciencias políticas de la Universidad de Metrópolis y, posteriormente, presidenta de la Tierra. El joven estuvo en la academia de la Policía Científica hasta que, durante unas vacaciones en Marte, un meteorito radiactivo le afectó y le dio los poderes con los que se convirtió en el legionario Coloso.

Violeta, una compañera de grupo que era justo su antítesis en cuanto a poderes, estuvo siempre enamorada de Gim. Él no le correspondía, pero cuando la suplantó una durlaniana llamada Yera, se acabó casando con ella. Descubierto el engaño, Gim siguió casado con Violeta.

Invisible Kid

Primera aparición: *Action Comics* nº 267 (agosto de 1960).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Mooney.

Nombre real: Lyle Norg.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: Obviamente, podía hacerse invisible.

Fue el primer legionario que llevó ese nombre y también uno de los escasos terrícolas que formaron parte del grupo. También tuvo el "honor" de ser uno de los legionarios que fallecieron a lo largo de la historia del grupo. Sucedió en *Superboy* (vol. I) nº 203 (julio de 1974), por Cary Bates y Mike Grell.

Lyle inventó un suero que lo hacía invisible, y fue con ese poder que se presentó como candidato para ingresar en la Legión. Lo consiguió y, aunque era un chico bastante solitario, se hizo un lugar en el equipo. Una de las razones por las que era tan solitario era porque su novia, Myla, era un fantasma. Cuando Lyle murió a manos de Validus (el hijo de Saturno y Relámpago), se reunió con su amada en el otro mundo.

Invisible Kid fue un personaje bastante popular entre los lectores antes y después de su muerte, de ahí que unos años después se crease una nueva versión del personaje que veremos en los próximos días. Además, en la actual serie *The Legion of Super-Heroes*, Lyle es uno de los personajes estrella.

Duo Damsel

Primera aparición: *Action Comics* nº 276 (agosto de 1960).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Mooney.

Nombre real: Luornu Durgo Taine.

Planeta natal: Cargg.

Superpoderes: Podía dividir su cuerpo en tres y, posteriormente, en dos.

Tal como se explicó en *Superboy* (vol. I) nº 147, Luornu fue la primera legionaria que se unió al grupo tras su fundación. Esta curiosa muchacha procedía del planeta Cargg, un mundo que orbitaba alrededor de tres soles. Era esto lo que hacía que sus habitantes pudiesen dividirse en tres clones perfectos que compartían físico y personalidad idénticos. Sin embargo, había algunas excepciones que automáticamente eran rechazadas por la sociedad.

Luornu era una de esas excepciones, porque sus tres "clones" tenían personalidades diferentes. Fue por eso que se marchó a la Tierra y se acabó uniendo a la Legión. Y es que, aunque se labró una merecida reputación como heroína por toda la galaxia, en su planeta nunca la vieron con buenos ojos. Sin embargo, el hecho de ser diferente le benefició cuando el villano Computo mató a uno de sus clones. Para un carggiano normal, la muerte de un clon supone de la de las otras dos partes, pero ella sobrevivió y se cambió el nombre de Triplicate Girl por Duo Damsel.

Tras recibir alguna calabaza de Superboy, Luornu se enamoró de otro compañero de equipo, Bouncing Boy, con el que se casó y pasó a dirigir la academia de la Legión en la que entrenan a jóvenes héro

Phantom Girl

Primera aparición: *Action Comics* nº 276 (agosto de 1960).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Mooney.

Nombre real: Tinya Wazzo.

Planeta natal: Bgtzl.

Superpoderes: Podía hacerse intangible.

Bgtzl era un planeta ubicado en el lugar que ocupa la Tierra pero en otra dimensión. La Zona Fantasma es lo que separa ambas dimensiones, y los habitantes de Bgtzl tienen el poder de transladar partes de sus cuerpos a esa zona. Era así como se volvían intangibles y era por esto por lo que el derecho a la intimidad era la ley más importante de aquel mundo.

Tinya se marchó a la Tierra para unirse a la Legión de Superhéroes, y se caracterizó por atreverse siempre a las misiones más arriesgadas. En una de ellas viajó a Rimbor, planeta en que conoció al futuro Ultra Boy, que se convertiría en su novio con el tiempo.

Más Legión: La Legión de Supermascotas

La Legión de Supermascotas fue un invento extraño que se realizó en *Adventure Comics* nº 293 (febrero de 1962, por Jerry Siegel y Curt Swan). Los cerebros de Rambat, que eran precisamente eso, cerebros que flotaban dentro de una especie de globos, quisieron invadir la Tierra y poseyeron a los tres fundadores de la Legión para que atacaran a Superboy con anillos de kriptonita. Los cerebros, que sólo eran cuatro y eran los últimos supervivientes de su planeta, intentaron doblegar la mente del *Chico de Acero*, y mientras estaban en ello, los legionarios se liberaron.

Cuando *Krypto* apareció en escena, resultó que los cerebros no tenían poderes sobre los animales. Fue por eso por lo que los legionarios se montaron en la burbuja temporal y reclutaron en otros tiempos a otros animales con poderes kriptonianos. Los elegidos fueron *Beppo*, el supermono que sobrevivió a la explosión de Krypton gracias a Jor-El y *Comet* y *Streaky*, gato y caballo de Supergirl respectivamente. Los cuatro animales derrotaron a los cerebros, y se formó así este invento difícilmente asimilable al que, en apariciones posteriores, que las hubo, se sumó Protty, la mascota de Camaleón.

Los Legionarios (3 de 8)

Entre los legionarios de hoy, tenemos a Star Boy, un personaje que debutó en *Adventure Comics* nº 282 (marzo de 1961), concretamente en la historia "Lana Lang and the Legion of Super-Heroes" de Mort Weisinger, Otto Binder y George Papp. Como era habitual en las primeras apariciones de los legionarios, la trama tenía lugar en Smallville. Star Boy llegaba al siglo XX para pedir ayuda a Superboy y se encontraba con que Lana Lang descubría su identidad secreta y le hacía chantaje para que se hiciera pasar por su novio; el objetivo, por supuesto, era poner celoso a Clark.

Por su parte, Violeta, Solar y Bouncing Boy debutaron en un número del que ya hablábamos el pasado viernes; se trata de "Las tres superamigas de Supergirl", del *Action Comics* nº 276, donde aparecieron por primera vez Phantom Girl y Duo Damsel. En aquella historia, Supergirl se unió a la Legión junto con Brainiac-5, pero no eran los únicos candidatos. Los tres legionarios mencionados también aparecían como candidatos y, en apariciones posteriores, ya eran miembros. Solar tuvo bastante protagonismo en un cómic titulado "El secreto del último superhéroe" (*Adventure Comics* nº 290).

Star Boy

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 282 (marzo de 1961).

Creadores: Mort Weisinger, Otto Binder y George Papp.

Nombre real: Thom Kallor.

Planeta natal: Xanthu.

Superpoderes: Era capaz de utilizar la masa de las estrellas para manipular la de los objetos durante un período de tiempo limitado.

Xanthu fue un planeta colonizado por humanos que resultaba especialmente apto para la observación astronómica. De hecho, alrededor del planeta circulaban en órbita varios observatorios. Thom nació en uno de ellos porque sus padres trabajaban allí, pero un experimento fallido hizo que el bebé fuera irradiado con energía desconocida que le dio sus peculiares poderes. En su mundo, tan dado a la investigación científica, era un bicho raro al que estaban constantemente estudiando, y llegó un momento en que escapó.

Pero el joven Thom tuvo mala suerte, porque la nave en la que viajaba se estrelló en un cometa y, durante una temporada, le concedió poderes similares a los de un kryptoniano (o un daxamita, en versiones post *Crisis*). Fue con esas habilidades con las que ingresó en la Legión de Superhéroes, pero tuvo la mala suerte de que le fallasen en una misión en la prisión Takron-Galtos. Como resultado, Star Boy resultó gravemente herido y estuvo una buena temporada apartado de la acción.

Finalmente, regresó al grupo con sus poderes originales y entabló una relación con Dream Girl que le trajo algún que otro disgusto. Cuando el ex amante de ella le atacó, Thom lo mató en defensa propia y debió estar otra temporada fuera del grupo. Tras militar en la Legión de Héroes Sustitutos, volvió a su equipo original.

Violeta (Shrinking Violet)

Primera aparición: *Action Comics* nº 276 (mayo de 1961).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Money.

Nombre real: Salu Digby.

Planeta natal: Imsk.

Superpoderes: Era capaz de reducir su cuerpo a voluntad hasta alcanzar tamaño microscópico.

Imsk era un planeta cuyos habitantes tenían el poder de reducir su tamaño; al parecer, esto se debía a la radiación que emitían unos asteroides cercanos. Salu no era nativa de Imsk porque nació en la Tierra, pero sus padres sí lo eran y ella heredó sus poderes. Se unió a la Legión al segundo intento, y adoptó el nombre de Shrinking Violet, que le iba al pelo en más de un sentido. A parte del más evidente, Violeta era una chica muy tímida e introvertida.

Cuando Yera, una durlaniana, la raptó y la encerró durante varios meses, Violeta regresó convertida en una mujer muy distinta. Ya no era tímida, sino todo lo contrario. Se convirtió así en una de las legionarias más guerreras y activas.

Bouncing Boy

Primera aparición: *Action Comics* nº 276 (mayo de 1961).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Money.

Nombre real: Chuck Taine.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: Podía hinchar su cuerpo a voluntad para rebotar sobre todo tipo de superficies; en ese estado, era especialmente ágil y resistente.

Otro de los pocos legionarios nacidos en la Tierra, Chuck era un chaval poco agraciado

físicamente pero con un gran optimismo que le hacía sobrellevar cualquier dificultad. Mientras trabajaba para un científico, se bebió un suero que le dio sus poderes, aunque éstos desaparecieron y volvieron en un par de ocasiones. Mucho menos poderoso que otros candidatos, Chuck no ingresó a la primera en la Legión pero logró ganarse la confianza del grupo finalmente.

Aunque sus habilidades lo hicieran un miembro un poco "lastre", Bouncing Boy era tan optimista y alegre que siempre infundía ánimo en sus compañeros cuando era necesario. Tan valiente era que incluso consiguió declararse a Duo Damsel y casarse con ella. Ambos se retiraron de la Legión para dar clases en la Academia de la Legión.

Solar (Sun Boy)

Primera aparición: *Action Comics* nº 276 (mayo de 1961).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Money.

Nombre real: Dirk Morgna.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: Era capaz de proyectar luz y calor de diferente intensidad.

Dirk era un muchacho afortunado en todos los sentidos; era guapo, rico, popular… Trabajaba en la empresa de su padre, y por casualidad destapó un asunto turbio que implicaba a uno de los empleados, el doctor Regulus. Como acabó con su carrera, el científico raptó a Dirk y lo dejó encerrado en un reactor donde, teóricamente, debería haber muerto. Sin embargo, salió airoso y con grandes poderes.

Como Solar, Dirk se unió a la Legión de Superhéroes y demostró ser un héroe valiente e imprescindible para el grupo, aunque tampoco logró unirse a la primera de cambio.

Brainiac-5

Primera aparición: *Action Comics* nº 276 (mayo de 1961).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y Jim Money.

Nombre real: Quero Dox.

Planeta natal: Colu.

Superpoderes: Su poder era una enorme inteligencia característica de su pueblo, y utilizaba otros artefactos como el cinturón generador de campos de fuerza.

Brainiac, el mortal enemigo de Superman en el siglo XX, adoptó a un joven coluano llamado Vril Dox. Colu era un planeta cuyos habitantes se caracterizaban por una pigmentación verde y por poseer una inteligencia muy superior a la media de otras formas de vida del universo. Sin embargo, cometieron el error de crear unos ordenadores con una inteligencia artificial tan avanzada que dominaron el planeta y a sus moradores. Vril encabezó la rebelión que acabó con ellos.

Qrel Dox era descendiente de Vril, y poseía una inteligencia inusual incluso para un coluano. Se trasladó a la Tierra para investigar en los viajes en el tiempo, y fue él quien perfeccionó la famosa burbuja temporal que utiliza la Legión de Superhéroes. Fue así como contactó con el grupo y se unió al mismo tiempo que Supergirl ayudándola a sobrevivir a un meteoro de kryptonita con el campo de fuerza que generaba su cinturón. Desde su primer encuentro, Qrel, que adoptó el nombre de Brainiac-5, se sintió atraído por la *Chica de Acero*. Su relación progresó posteriormente y se convirtió en el gran amor de su vida.

Brainiac, o Brainy como le llamaban sus colegas del grupo, fue el inventor del anillo de vuelo y también de Computo, si bien esta creación le salió un poco rana.

Más Legión: La Constitución

En las anteriores entregas, hemos visto que la Legión de Superhéroes original se regía por una serie de reglas que marcaban sus estatutos o, como ellos la llamaban, su constitución. La redacción de ésta se narró en *Superboy* (vol. I) nº 147, y se publicó en *Adventure Comics* nº 325 y 326 (octubre y noviembre de 1964). Por supuesto, esa constitución se fue enmendando con el tiempo. Por ejemplo, que los legionarios debieran tener menos de dieciocho años fue algo que ya se eliminó para Supergirl y, a medida que iban creciendo, para el resto de miembros.

Veamos a continuación un resumen de algunos de los puntos más destacables de esta constitución:

- Los candidatos a legionario deben tener menos de dieciocho años.
- Los candidados a legionario deben tener un poder único que no compartan con otro miembro.
- Los candidatos a legionario tendrán que pasar una prueba y, después, someterse a una votación que decidirá por mayoría de tres cuartos si ingresa o no en el grupo.
- Los legionarios deben seguir estudiando.
- El líder de la legión se elegirá cada año por mayoría de tres cuartos.
- Los legionarios deben ser leales a su líder electo y a la bandera del grupo, que deberán saludar siempre que pasen por su lado.
- Si un miembro pierde sus poderes, será expulsado del grupo.

Los Legionarios (4 de 8)

En junio de 1961, aparecía en las páginas de *Superboy* nº 89 titulada “Superboy’s Big Brother” (“El hermano mayor de Superboy”, realizada por Mort Weisinger, Robert Bersntein y George Papp. En ella, una nave se estrellaba cerca de Smallville. En su interior, viajaba un joven que llevaba un medallón firmado por el mismísmo Jor-El. Como veremos enseguida en su minificha, este joven al que Superboy apodó Mon-El no venía de Krypton y era vulnerable al plomo. Cuando el *Chico de Acero* lo expuso a este elemento para comprobar que era un impostor, casi lo envenenó y tuvo que dejarlo en la Zona Fantasma hasta encontrar una cura.

Mon-El venía realmente del planeta Daxam y, antes de curarse y unirse oficialmente a la Legión de Superhéroes, apareció en *Superman's Pal Jimmy Olsen* nº 62 (julio de 1962, por Leo Dorfman y Curt Swan). En aquella historia, Jimmy Olsen en su identidad de Elastic Lad descubrió a Mon-El dentro de la Zona Fantasma.

Precisamente el verano de 1962 fue importante para la publicación de la Legión de Superhéroes. Hasta aquel momento, los personajes iban apareciendo como invitados en los seriales de Superboy y Supergirl, pero los lectores empezaron a pedir más Legión y, en *Adventure Comics* nº 300, nació el serial regular "Tales of the Legion of Super-Heroes", que ocuparía un lugar fijo en la revista sustituyendo a "Tales of the Bizarro World". El mismísimo Jerry Siegel sería el encargado de escribir las primeras historias, pero dejó paso a Edmond Hamilton al año siguiente. Por su parte, los dibujos corrían a cargo de John Forte y Curt Swan. Aquél fue sólo el primer paso de la Legión hacia su propia colección, para la que aún habría

que esperar unos años. Fue en ese serial donde debutaron el resto de legionarios de los que hablamos hoy.

Mon-El

Primera aparicion: *Superboy* nº 89 (junio de 1961)

Creadores: Mort Weisinger, Robert Bernstein y George Papp.

Nombre real: Lar Gand.

Planeta natal: Daxam.

Superpoderes: Mon-El tenía los mismos poderes que un kryptoniano como Superboy o Supergirl, esto es, superfuerza, supervelocidad, vuelo, invulnerabilidad, superoído, etc.

Lar Gand era un astronauta de Daxam, un planeta cuyos habitantes tenían los mismos poderes que un kryptoniano siempre que no se encontraran en su mundo ni bajo la influencia de una estrella roja. La debilidad de los daxamitas era el plomo, que tenía en ellos el mismo efecto que la kryptonita para un kryptoniano. Se supone que ambos planetas estaban emparentados de alguna forma. Antes de la destrucción de Krypton, Lar fue enviado allí. Cuando conoció a Jor-El, éste le comunicó que el planeta estaba condenado y lo envió a la Tierra en busca de ayuda. Sin embargo, como era tan habitual en los cohetes que enviaba Jor-El (véanse Supergirl, Power Girl...), se retrasó y llegó a la Tierra cuando Superboy ya estaba en activo. O sea, muy tarde.

Gand había pasado todo ese tiempo en animación suspendida y, cuando lo encontró Superboy, tenía amnesia. El *Chico de Acero* reconoció al recién llegado como su hermano mayor y lo llamó Mon-El. Poco a poco, descubrió que no lo era y cometió el error de exponerlo al plomo para comprobar su teoría. Como resultado, Lar sufrió una grave intoxicación que hubiera acabado con su vida si Superboy no lo hubiera enviado a la Zona Fantasma, donde esperaría a que se hallara una cura para su problema.

Ese remedio no llegó hasta el siglo XXX cuando, por sugerencia del propio Superboy, Saturno encontró una forma de que Mon-El pudiera salir de la Zona Fantasma sin arriesgar su vida. El suero que debía tomar todos los días fue mejorado por Brainiac-5, y así Mon-El se convirtió en uno de los legionarios más poderosos de la historia del grupo... y también uno que no ha existido nunca.

Y es que, como tantos otros personajes, Mon-El se convirtió en una incoherencia después de *Crisis en tierras infinitas*. El pobre Lar sufrió tantos cambios, desde llamarlo M'onel para disimular el nombre kryptoniano a la historia de Valor, que finalmente ha dejado de existir en la actual encarnación del grupo.

Elemento (Element Lad)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 307 (abril de 1963).

Creadores: Mort Weisinger, Edmond Hamilton y John Forte.

Nombre real: Jan Arrah.

Planeta natal: Trom.

Superpoderes: Puede transladar cualquier elemento a otro punto de la tabla periódica, lo cual se traduce en que es capaz de manipular y modificar los elementos químicos a su antojo.

El planeta Trom era un mundo inhóspito y tan radiactivo que sólo una mínima parte era habitable para los humanoides que se habían instalado en él. Por la influencia de esa

radiación, los tromianos obtuvieron el poder de manipular los elementos a su antojo. Sin embargo, esa habilidad era tan poderosa que la contención en su empleo se convirtió en una especie de religión. Por otra parte, utilizar sus poderes fuera del planeta estaba terminantemente prohibido.

Los tromianos sufrieron la peor de las suertes cuando se negaron a ceder a los deseos del pirata espacial conocido como Roxxas *El Carnicero*. Éste pretendía que trabajaran para él manipulando los elementos para hacerse rico, y no dudó en destruirlos a todos. O a casi todos, porque, cual Kal-El, un pequeño Jan Arrah escapó a la Tierra, donde con el tiempo entró en contacto con Saturno y la Legión de Superhéroes. Al principio, tuvo que mantener sus poderes en secreto para no atraer la ira de Roxxas y, como Mystery Lad, ayudó al grupo a acabar con el pirata. Fue entonces cuando adoptó el nombre de Elemento y manifestó públicamente sus poderes.

Debido a su agitada y traumática infancia y a la religión que adoptó de sus mayores, Jan era un muchacho muy tímido que apenas tenía amigos fuera de la Legión. La única excepción era la policía científica Svaughn Erin. Por todo esto, Elemento estuvo siempre muy implicado en el grupo, y se convirtió en su líder electo durante bastante tiempo.

Lightning Lass

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 308 (mayo de 1963).

Creadores: Mort Weisinger, Edmond Hamilton y John Forte.

Nombre real: Ayla Ranzz.

Planeta natal: Winath.

Superpoderes: Era capaz de proyectar electricidad de diversa intensidad. Durante una temporada, estos poderes cambiaron por los de manipular la gravedad para levantar objetos.

Nacida en el planeta Winath que, como vimos en la primera entrega de esta serie, se caracteriza porque sus seres vivos nacen casi siempre gemelos, es la hermana de Garth y Mekt Ranzz. Consiguió sus poderes cuando, al volver de una fiesta, su nave se estrelló en un planeta cuyos habitantes disparaban electricidad. Cuando intentaban engañarlos para recargar el vehículo, recibieron buena parte de la descarga y obtuvieron poderes eléctricos.

Cuando Garth pareció morir durante el incidente con Zaryan *El Conquistador*, Ayla ocupó su lugar en el grupo como Lightning Lass. Más tarde, su hermano volvió a la vida y Ayla tendría que haber dejado la Legión de Superhéroes porque sus miembros no podían tener poderes iguales. Gracias a la intervención de Dream Girl, obtuvo la habilidad de levantar objetos y se quedó con el nombre de Light Lass. Finalmente, sus poderes volvieron a ser los originales y se mantuvo en el equipo porque su hermano y Saturno ya no estaban en él. Ayla mantuvo una relación algo tormentosa con Timber Wolf, que estuvo en grave peligro cuando éste tuvo un desliz con Saturno.

Ferro (Ferro Lad)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 346 (julio de 1966).

Creadores: Mort Weisinger, Jim Shooter y Curt Swan.

Nombre real: Andrew Nolan.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: Era capaz de transformar su cuerpo en hierro, un estado en que era muy

fuerte y casi indestructible.

Andrew y Douglas Nolan nacieron mutantes en la Tierra. Sus padres les cubrieron los rostros desfigurados durante toda la vida, pero llegó un momento en que descubrieron que podían transformarse en hierro. Andrew se confeccionó un traje para solicitar unirse a la Legión, y lo hizo junto a otros tres candidatos. Sin embargo, su permanencia en el grupo fue más bien corta.



Apenas unos meses después de su primera aparición, Ferro moría en *Adventure Comics* nº 353 (febrero de 1967). La Legión y sus enemigos, los Cinco Temibles, tenían que impedir que toda la Vía Láctea sucumbiera al Devorador de Soles. El único modo de lograrlo era que Superboy entrarara en él con un artefacto que lo haría explotar pero, cuando se descubrió que probablemente fracasaría por la radiación rojoa del Devorador, Ferro se lanzó a la misión suicida en su lugar. Por supuesto, murió, y se convirtió en una leyenda de la Legión de Superhéroes que ha sido recreada en encarnaciones posteriores.

Karate Kid

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 346 (julio de 1966).

Creadores: Mort Weisinger, Jim Shooter y Curt Swan.

Nombre real: Val Armorr.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: No tenía superpoderes estrictamente hablando, pero dominaba todos las técnicas de combate conocidas en la galaxia.

Val era hijo de un villano japonés llamado Dragón Negro, y se crió con el héroe que lo venció, Sensei. El joven no se educó sólo en las técnicas de combate de la Tierra sino de todo el universo, y se convirtió así en el legionario Karate Kid. Ingresó al mismo tiempo que otros héroes, entre ellos la Princesa Proyectra de la que se enamoró y con la que, finalmente, se casó. Karate Kid falleció poco antes de *Crisis* en *Legion of Super-Heroes* (vol. II) nº 4 (noviembre de 1984, por Paul Levitz y Keith Giffen).

Karate Kid fue el primer legionario que obtuvo su propia serie. Debido a sus poderes, resultaba perfecto para un título de artes marciales en los años setenta. En 1976, se explicó que dejaba la Legión temporalmente para meterse en una búsqueda que lo haría digno del amor de la Princesa Proyectra. Entre otras hazañas, viajó a la Tierra del siglo XX, donde tuvieron lugar las historias de esta serie efímera que apenas duró quince entregas a pesar de contar con artistas como Paul Levitz, Ric Estrada y David Michelinie.

Más Legión: La Legión de Héroes Sustitutos

Del mismo período de *Adventure Comics*, surgió un grupo peculiar de héroes rechazados por la Legión que se hicieron llamar Legión de Héroes Sustitutos. Su primera aparición tuvo lugar en *Adventure Comics* nº 306 (marzo de 1963, por Weisinger, Hamilton y Forte). Debido a la popularidad del grupo, muchos jóvenes con poderes llegaron a la Tierra para unirse, pero no todos fueron aceptados. Cinco de esos rechazados (Polar, Fire Lad, Nocturna, Chlorophyll Kid y Stone Boy) formaron la Legión de Héroes Sustitutos para servir como grupo de refuerzo,

aunque en secreto. Así, mientras la Legión combatía una invasión de robots, Polar y compañía descubrieron que, en realidad, esos robots eran la avanzadilla de una invasión de hombres planta que ellos derrotaron.

Tras otras aventuras "secretas", la Legión de Superhéroes descubrió su existencia y los utilizaron como grupo de apoyo. Incluso algunos legionarios se les unieron tras ser expulsados, como Star Boy. A pesar de su relativo éxito, el grupo se disolvió cuando su líder, Polar, decidió que no rendían lo suficiente. El propio Polar se unió poco después a la Legión de Superhéroes.

Los Legionarios (5 de 8)

Al mismo tiempo que Karate Kid y Ferro Lad, aparecieron en *Adventure Comics* nº 346 dos nuevos miembros de la Legión. Uno de ellos era la princesa Proyectra y, el otro, Nemesis Kid, que resultaría ser un traidor al grupo. Se trataba de un joven del planeta Myar, famoso por sus alquimistas, que había desarrollado una fórmula que le concedía el poder necesario para derrotar a cualquier enemigo. Se reveló que era un espía de los khunds y fue expulsado de inmediato, pero regresó convertido en miembro de la Legión de Supervillanos y murió a manos de Proyectra. Veremos a este grupo en la última entrega de esta serie.

En el número 365, debutó otra legionaria llamada Sombra, que se convertiría en la novia de Mon-El. Sin embargo, la popularidad de la Legión había ido decreciendo y sus aventuras en *Adventure Comics* terminarían en el número 380.

La Legión se trasladó entonces a *Action Comics*, pero no para protagonizar la historia principal, porque ésta estaba reservada para Superman. Durante un breve período de tiempo (números 377 a 392), la Legión estuvo en esa revista de la mano de Jim Shooter y Win Mortimer, pero para diciembre de 1970 ya no estaban en ninguna parte. Es curioso que, a pesar del apoyo de los aficionados, esta primera decadencia del grupo coincidiera en el tiempo con la marcha de Mort Weisinger, su editor y co creador.

Pero, siguiendo el lema aquél de “Larga vida a la Legión”, el grupo no estaba destinado a desaparecer. Sus aventuras se destinaron, a veces con reediciones y a veces con historias de nueva factura, a la serie *Superboy* con Cary Bates y Dave Cockrum a la cabeza. Fueron estos autores los que iniciaron una nueva época clásica para el grupo y su popularidad creció otra vez. Fue en esta etapa en la que debutó el legionario Wildfire, si bien con algunos matices que enseguida veremos. La Legión llegó a *Superboy* en el número 173 y ya en el 197, se cambió el título a la serie por *Superboy and the Legion of Super-Heroes.*

Los otros miembros que vemos hoy son Matter-Eater Lad, que debutó al principio de la etapa en *Adventure Comics*, y un legionario que he estado reservando porque es mi favorito junto con Saturno: Ultra Boy. Éste apareció por primera vez en *Superboy* nº 98, en los tiempos en que la Legión ejercía como invitada especial en las aventuras del *Chico de Acero*. La historia se titulaba “The Boy with Ultra-Powers”, y en ella se narraba la prueba de acceso de este personaje al grupo. Consistía ésta, ni más ni menos, que en averiguar la identidad secreta de Superboy.

Princesa Proyectra (Princess Projectra)... también conocida como Sensor Girl

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 346 (julio de 1966).

Creadores: Mort Weisinger, Jim Shooter y Curt Swan.

Nombre real: Projectra.

Planeta natal: Orando.

Superpoderes: Era capaz de proyectar ilusiones, y también poseía supersentidos.

Orando era un planeta poblado por hechiceros de otro mundo que tenía la tecnología y conocimiento propios de la Tierra durante la Edad Media. La princesa Proyectra era la heredera al trono de su mundo, y los hechiceros le habían concedido el poder de proyectar ilusiones. La joven se marchó a la Tierra para unirse a la Legión de Superhéroes, y allí conoció a Karate Kid, de quien se enamoró. La pareja se casó poco después de la muerte del padre de ella, momento en que tuvieron que regresar a Orando para gobernar.

El ataque de Nemesis Kid y la Legión de Supervillanos acabó con la vida de Karate Kid, y Proyectra lo ejecutó con sus propias manos. Horrorizada ante lo que había tenido que soportar su pueblo, utilizó magia y tecnología para llevarse Orando a otra dimensión en la que estaría a salvo, lo cual no fue del agrado de los brujos y los nobles, que la obligaron a abdicar.

Fue entonces cuando Proyectra regresó a la Legión pero con otro nombre que adoptó en *The Legion of Super-Heroes* (vol. II) nº 14 (1985); desde entonces, se hizo llamar Sensor Girl. Sólo Saturno conocía su verdadera identidad, y es que en aquella época Proyectra tenía más poderes por se reina de Orando. Desapareció del grupo a finales de los ochenta y no volvió con la recreación post *Hora Cero*, pero sí con la actual serie de Waid y Kitson.

SOMBRA (SHADOW LASS)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 365 (febrero de 1968).

Creadores: Mort Weisinger, Jim Shooter y Curt Swan.

Nombre real: Tasmia Mallor.

Planeta natal: Talok VIII.

Superpoderes: EraTalok VIII era un planeta desértico cuyos habitantes tenían la piel azul. Vivieron como bárbaros hasta que nos alienígenas los conquistaron gracias a máquinas que los nativos no podían comprender. Fue un rebelde llamado Mallor quien encabezó la guerrilla que acabó con los conquistadores, y cuando destruyó la fuente de energía de las máquinas, obtuvo el poder de generar sombras.

Como esta habilidad era genética, los herederos de Mallor compartieron ese poder durante generaciones. Cuando llegaban a cierta edad, los Mallor entraban en una cueva donde, según pensaban ellos, sus ancestros se aparecían y les concedían el poder de la sombra. Una de ellas fue Tasmia, que se inició junto con su primo Grev, poco antes de que los Cinco Fatales conquistaran el planeta.

Tasmia pidió ayuda a la Legión de Superhéroes y consiguió liberar su mundo de los villanos. Inmediatamente, ingresó en el grupo con el alias de Sombra y se convirtió en la primera legionaria que no debía pasar pruebas de acceso. Sombra se enamoró de Mon-El, y compartió con él muchos de los viajes espaciales que a él tanto le gustaban. Fue durante uno que hicieron el hallazgo que desencadenó la "Saga de la Gran Oscuridad".

Matter-Eater Lad

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 303 (diciembre de 1962).

Creadores: Mort Weisinger, Jerry Siegel y John Forte.

Nombre real: Tenzil Kern.

Planeta natal: Bismoll.

Superpoderes: Tenía la extraña habilidad de comer cualquier cosa.

Bismoll era un extraño mundo poblado por humanos que no tenían poderes… al menos hasta que una enfermedad amenazó toda vida orgánica. Fue así como sufrieron un cambio genético que les permitía digerir cualquier tipo de material inorgánico. Uno de ellos, Tenzil Kern, ingresó en la Legión de Superhéroes cuando supo de la existencia del grupo.

La vida de Matter-Eater Lad en la Legión fue corta porque tuvo que volver a Bismoll a trabajar, aunque ayudó al grupo en alguna ocasión, como cuando se comió la Miracle Machine en *Superboy and the Legion of Super-Heroes* nº 251.

Fuego Salvaje (Wildfire)

Primera aparición: *Superboy* nº 195.

Creadores: Cary Bates y Dave Cockrum.

Nombre real: Drake Burroughs.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: Puede manipular algo llamado antienergía que le permite volar, proyectar rayos, absorber otra energía…

Drake estudiaba en la Universidad de Metrópolis cuando sufrió un accidente que lo convirtió en una especia de reactor nuclear viviente. Adoptó el nombre de ERG-1 (Energy Release Generator) e intentó unirse a la Legión, pero lo rechazaron cuando no quiso revelar cuáles eran sus verdaderos poderes. Y es que había utilizado la antienergía para simular los poderes de los demás, pero no quiso revelar los suyos.

El profesor Bothar Vultan le diseñó un uniforme de contención con el que podía simular una vida humanoide. En *Superboy and the Legion of Super-Heroes* nº 201, regresó ya como Wildfire y se unió al grupo durante una larga temporada. De momento, Wildfire no ha aparecido en la actual Legión de Superhéroes.

Ultra Boy

Primera aparición: *Superboy* nº 98 (julio de 1962).

Creadores: Mort Weisinger, Robert Bernstein y Curt Swan.

Nombre real: Jo Nah.

Planeta natal: Rimbor.

Superpoderes: Tenía un amplio abanico de poderes similares a los de Superboy o Mon-El, como volar, superfuerza, invulnerabilidad, supervelocidad, penetravisión, etc. El único inconveniente era que sólo podía usar uno a la vez.

Rimbor era un mundo bastante caótico y violento que, en su origen, era una colonia minera de la Tierra. Con una clase política corrupta, sus habitantes se criaban en un ambiente bastante hostil donde la violencia callejera parecía estar a la orden del día. Esto marcó el fuerte carácter de Jo Nah, el joven que, mientras volvía a Rimbor en una nave, sufrió el ataque de un ser alienígena con forma de dragón. Tras ser rescatado por la Policía Científica, Jo descubrió que el bicho le había dado poderes.

Ultra Boy, que fue como se hizo llamar, quiso ingresar en la Legión y recibió como encargo averiguar la identidad secreta de Superboy. Fue así como viajó a Smallville y empezó a investigar, pero sus pesquisas le llevaron al sospechoso incorrecto, porque estaba convencido

de que Pete Ross era Superboy. No obstante, al final descubrió que era Clark Kent, pero no lo reveló.

Ultra Boy se convirtió en uno de los legionarios más populares, y ha estado presente en todas las encarnaciones del grupo, incluyendo la última.

Enemigos de la Legión: Validus y Mordru

Validus apareció en *Adventure Comics* nº 352 (enero de 1967, por Weisinger, Shooter y Swan) como parte de los Cinco Fatales. Era un enemigo formidable por su fuerza descomunal y las descargas que proyectaba desde su cerebro, que estaba claramente a la vista. Lo que entonces no sabían los legionarios era que era un niño atrapado en el cuerpo de una bestia; y ese niño no era otro que el hijo de Saturno y Relámpago.

Fue en *The Legion of Super-Heroes Annual* nº 3 (1984) cuando Keith Giffen explicó su origen en la historia corta que sirvió como complemento al parto de Saturno. La Legión había vencido a Darkseid en el siglo XXX, pero el villano no estaba dispuesto a irse así como así. Durante el alumbramiento, raptó a uno de los gemelos y lo crió y mutó para que se convirtiese en uno de los peores enemigos de sus padres y del resto del grupo.

Mordru debutó poco después, en *Adventure Comics* nº 369 (junio de 1968, por los mismos autores). Era un brujo que llegó al planeta Zerox, más conocido como “el mundo de los brujos” donde habían vivía la futura legionaria Mysa (la Bruja Blanca). Tras provocar el destierro de ésta, Mordru absorbió el poder de los hechiceros y lo usó para conquistar otros mundos hasta que fue derrotado por la Legión de Superhéroes.

Los Legionarios (6 de 8)

Lobo Gris fue uno de los pocos personajes que rechazaron unirse a la Legión de Superhéroes cuando se les ofreció el puesto. Como veremos enseguida, esto se debía a circunstancias ajenas a su voluntad. La cuestión es que no ingresó en su primera aparición en "The Lone Wolf Legionnaire" (*Adventure Comics* nº 327, diciembre de 1964), pero sí lo hizo en "School for Super-Villains" (nº 372, septiembre de 1968) cuando tuvo que infiltrarse en una escuela para supervillanos. No lo hizo solo sino con otro de los héroes que hoy nos ocupan, el Rey Químico. Ambos habían estado en la Academia de la Legión y con aquella misión demostraron su valía.

Dream, la legionaria más sensual de cuantas hayan pasado por el grupo, es más o menos contemporánea de los anteriores, aunque sensiblemente anterior. Sólo estuvo con la Legión en su primera aparición en *Adventure Comics* nº 317 (febrero de 1964), en la que realizó una prueba de acceso controvertida. Regresó en el número 351, y ya no lo abandonó (al menos, durante la etapa pre *Crisis*). Los extraños poderes precognoscitivos de esta muchacha la convierten en uno de los miembros más interesantes de la nueva Legión de Waid y Kitson. Volviendo al pasado, Dream tenía una hermana, la Bruja Blanca, que debutó en 1966 pero no se unió a la Legión hasta 1982, en plena "Saga de la Gran Oscuridad".

Por último, tenemos hoy a otro "hermano de miembro", concretamente a Magnético, hermano de Cósmico que aunque debutó en 1965 no se unió a la Legión hasta veinte años más tarde, en *The Legion of Super-Heroes* (vol. II) nº 14. Fue en ese número en el que adoptó su nombre definitivo en la versión original. Antes, se llamaba Magnetica Lad; desde ese número, Magnetic Kid.

Lobo Gris (Timber Wolf)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 327 (diciembre de 1964).

Creadores: Mort Weisinger, Ed Hamilton y John Forte.

Nombre real: Brin Londo.

Planeta natal: Zoon.

Superpoderes: Era superfuerte y superveloz, y también un gran acróbata.

El planeta Zoon era un lugar hermoso hasta que se descubrió que en sus entrañas había las únicas reservas de un mineral poco común llamado zuunio. Desde aquel momento, se lo explotó sin compasión hasta el punto que surgieron movimientos ecologistas que buscaban la preservación de los pocos espacios vírgenes de su superficie. La madre de Brin Londo pertenecía a uno de estos grupos; el padre, por el contrario, era un científico especializado en la manipulación del preciado mineral.

Mar Londo, como se llamaba su padre, experimentó con el zuunio en su propio hijo y, como resultado, le dio poderes sobrehumanos que de inmediato molestaron a Kath Am. Éste era el androide de confianza de Londo, y siempre había estado celoso de la relación entre su jefe y su hijo biológico. El experimento había afectado mentalmente a Brin y, tras la muerte de su padre, Kath se aprovechó de la situación y le hizo creer que él era el androide.

Con esta creencia, Brin adoptó el nombre de Lobo Solitario y llevó a cabo una hazaña que llamó la atención de la Legión de Superhéroes. Y es que capturó a todos los animales que se habían escapado de un circo justo el mismo día en que el grupo había recibido el aviso de que en Zoon había un metahumano cometiendo robos. Se trataba de Kath Am, por supuesto, y Brin ayudó a que la Legión lo venciera. Después, Brin se puso en tratamiento y, cuando estuvo curado, ingresó en la Academia de la Legión.

En esto tuvo un papel importante Lightning Lass, que desde el primer momento se había sentido atraída por él. Brin y ella entablaron una relación en cuanto Brin, con el nombre de Lobo Gris, ingresó en el grupo tras infilitrarse en la Legión de Supervillanos para una misión. Su romance nunca fue fácil y pasó por algún que otro bache destacable.

El Rey Químico (Chemical King)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 371 (agosto de 1968).

Creadores: Mort Weisinger, Jim Shooter y Curt Swan.

Nombre real: Condo Arlik.

Planeta natal: Phion.

Superpoderes: Era un catalizador humano, capaz de acelerar o ralentizar las reacciones químicas.

Phlon era una colonia de la Tierra donde se investigaba con productos y reacciones químicas. Fue en este ambiente en el que nació Condo Arlik con el poder de manipular las reacciones químicas. Los médicos se dieron cuenta de inmediato del poder del niño, y decidieron que, para evitar problemas en su uso, lo mejor era que el niño fuera el mayor experto en química del universo. Lo aislaron así y lo adiestraron en esta disciplina hasta que conoció a Invisible Kid. Con él, Condo descubrió que el mundo era algo más que los estudios, y decidió ingresar en la Academia de la Legión con el alias de Rey Químico. Junto con Lobo Gris, se infiltró en una escuela para supervillanos y se unió después a la Legión de Superhéroes.

El Rey Químico fue uno de los legionarios que murieron en acto de servicio durante toda la etapa pre *Crisis*. Su sacrificio tuvo lugar en *Superboy and the Legion of Super-Heroes* nº 228

(1977), cuando usó su poder para evitar la explosión de una bomba que había activado Deregon, el gobernador de Australia que pretendía provocar una guerra.

Dream (Dream Girl)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 317 (febrero de 1964).

Creadores: Mort Weisinger, Ed Hamilton y John Forte.

Nombre real: Nura Nal.

Planeta natal: Naltor.

Superpoderes: Como los demás naltorianos, podía predecir el futuro a través de visiones bastante fiables.

El planeta Naltor era un mundo colonizado por un grupo de magos de Zerox (el mundo de los hechiceros) que habían perdido todo poder excepto ver el futuro. Con el paso del tiempo, todos los habitantes del planeta nacieron con esa habilidad, y formaron una sociedad de lo más eficiente. Como podían ver qué inventos iban o no a funcionar, se convirtieron también en uno de los planetas más avanzados tecnológicamente. Y una de sus mejores científicas y videntes era Nura Nal, hija del Alto Vidente.

Nura era capaz de predecir el futuro con un adelanto de un año. Gracias a una visión, supo que varios miembros de la Legión de Superhéroes iban a morir. Ninguno de ellos había ingresado aún sino que eran candidatos, y ella se presentó a las pruebas para manipularlas e impedir que los héroes a los que había visto morir se unieran a la Legión. Al final fue descubierta y resultó que lo que moría no eran legionarios sino robots que los duplicaban. A pesar de todo, Nura entró en la Legión como Dream pero se marchó enseguida para volver al cabo de un tiempo.

Durante su segunda estancia con la Legión, Dream afianzó su relación con Star Boy y, a pesar de su aparente frivolidad, demostró con creces su valía como miembro hasta que fue incluso elegida presidenta.

La Bruja Blanca (The White Witch)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 350 (noviembre de 1966).

Creadores: Mort Weisinger, E. Nelson Bridwell y Curt Swan.

Nombre real: Mysa Nal.

Planeta natal: Naltor.

Superpoderes: Era una de las hechiceras más poderosas de la galaxia.

Al contrario que su hermana mayor Nura, Mysa nació sin poderes precognoscitivos, lo cual la convertía en una marginada en un planeta como Naltor donde la videncia lo regía todo. Fue así como, al cumplir los nueve años, se fue a Zerox a estudiar magia. Desde el principio, demostró su potencial y se convirtió en una de las hechiceras más capaces. Cuando estaba a punto de celebrar su rito de iniciación, el villano Mordru lo amañó para que no lo superase, pues temía el poder que Mysa podría alcanzar en el futuro.

Con la ayuda de Nura, los magos descubrieron el engaño y readmitieron a Mysa que, con el nombre de Bruja Blanca, ocupó su puesto como la gran hechicera que era. De hecho, sus poderes eran tan vastos que durante la "Saga de la Gran Oscuridad" fue capaz de invocar el espíritu de Izaya, el Alto Padre de Nueva Génesis. Después de aquella hazaña, se unió a la Legión de Superhéroes.

Magnético (Magnetic Kid)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 335 (agosto de 1965).

Creadores: Mort Weisinger, Ed Hamilton y John Forte.

Nombre real: Pol Krinn.

Planeta natal: Braal.

Superpoderes: Era capaz de manipular el magnetismo.

Pol era el hermano menor de Cósmico, y tenía el poder de manipular el magnetismo como todo braaliano. Sin embargo, Cósmico había nacido en la Tierra y la influencia de los polos lo había hecho más poderoso. En todo caso, Pol se entrenó en el uso de sus poderes durante la temporadas que los Krinn pasaban en Braal, e incluso tuvo éxito en el mundo de la bola magnética, el deporte por excelencia de aquel planeta.

El joven no tenía ninguna intención de ser superhéroe como su hermano mayor, pero cambió de opinión cuando su madre murió a manos de unos bandidos. Con el nombre de Magnético y un uniforme casi igual que el de su hermano, ingresó en la Academia de la Legión primero, y en la Legión de Superhéroes cuando Cósmico dimitió.

Enemigos de la Legión: Los Cinco Fatales

Los Cinco Fatales era un grupo de villanos muy poderosos que aparecieron por primera vez en *Adventure Comics* nº 352 (enero de 1967, por Mort Weisinger, Jim Shooter y Curt Swan). Lo paradójico de este grupo es que fueron los propios legionarios quienes los reunieron para combatir al Devorador de Soles. Tras vencer al villano gracias al sacrificio de Ferro, los villanos siguieron juntos y pusieron en peligro a la Legión en más de una ocasión. Aunque no eran un equipo precisamente unido, mostraron su eficacia invadiendo Talok VII, el planeta natal de Sombra.

Los miembros de este grupo eran:

- Thalok, un criminal del planeta Zadron que perdió la mitad izquierda del cuerpo por culpa de la Policía Científica. Cuando le implantaron una mitad robótica, adquirió una fuerza sobrehumana con la que juró hacer la vida imposible a todo defensor de la justicia.
- La Emperatriz Esmeralda era Sanya de Vengar, una joven que utilizó el Ojo de Ekron para conquistar su planeta natal. Por sí misma, no tiene superpoderes, pero el ojo, que la acompaña a todas partes, es capaz de hacer casi cualquier cosa.
- Mano era un mutante del planeta Angtu con el poder de desintegrar cualquier cosa siemplemente tocándola con la mano derecha. Llegó a destruir su propio mundo.
- El Persuasor no tenía un origen claro, pero se suponía que había nacido en un planeta con una gravedad muy densa que le había concedido una musculatura poco usual. Su principal arma era el hacha con la que podía cortar cualquier cosa.
- Por último, Validus era el hijo de Saturno y Relámpago del que hablamos en el artículo anterior.

Los Cinco Fatales han sido recreados en posteriores versiones de la Legión de Superhéroes, y fueron los primeros villanos a los que se enfrentaron Los Legionarios, la versión juvenil del grupo creada durante los noventa. También han actuado en el siglo XX contra Superman, por ejemplo, pero su paradero actual se desconoce.

Más Legión: La Academia de la Legión

En las diferentes entregas de esta serie, hemos visto que varios legionarios han salido de algo llamado Academia de la Legión. Esta institución fue creada en *Adventure Comics* nº 371 (la primera aparición del Rey Químico), y estaba financiada por Planetas Unidos y ubicada en Metrópolis. Su propósito era entrenar a futuros miembros de la Legión de Superhéroes y también reeducar a legionarios que lo necesitaran, como Dream.

Hubo varios legionarios que ingresaron en el grupo tras su paso por la Academia. Como ejemplo, están Magnético, el Rey Químico, Lobo Gris, Tellus o Estrella del Alba. Los profesores más destacados de esta academia fueron Bouncing Boy y Duo Damsel. Entre otras cosas, los estudiantes de esta Academia aprendían a utilizar sus anillos de vuelo.

Los Legionarios (7 de 8)

Decíamos en artículos anteriores que, tras una época de baches que coincidió con la retirada de Mort Weisinger, la Legión recuperó el éxito de otros tiempos cuando ingresó en el título *Superboy* de forma regular. La serie se renombró *Superboy and the Legion of Super-Heroes*, etapa en la que debutaron tres de los legionarios de hoy: Estrella del Alba, Tyroc y Blok. Los tres podrían tener algo que decir el próximo año en la actual colección del grupo, como vemos enseguida.

El grupo siguió acaparando protagonismo en aquella serie hasta que, en el número 259, pasó a llamarse *The Legion of Super-Heroes* manteniendo la numeración original. De un modo bastante explícito ya en la portada, el grupo echó de la revista a Superboy, uno de sus miembros, como de hecho sucedía en la propia historia contada por Gerry Conway y Joe Staton. Aquél sería el primer volumen de la Legión con una serie propia, pero no sería el último.

Estrella del Alba (Dawnstar)

Primera aparición: *Superboy and the Legion of Super-Heroes* nº 226 (abril de 1977).

Creadores: Paul Levitz y James Sherman.

Nombre real: Ninguno.

Planeta natal: Starhaven.

Superpoderes: Era capaz de volar con sus alas a gran velocidad, incluso por el espacio exterior sin necesidad de ayuda. También es una hábil rastreadora.

Estrella del Alba nació en Starhaven, un planeta fundado por los indios americanos durante el siglo XVII. En él, los nativos buscaban una especie de retiro espiritual y, aunque utilizaban tecnología como casi todos los planetas, la limitaban lo máximo posible en lugares muy concretos. La joven Estrella nació mutante, y decidió poner sus poderes al servicio de su carrera profesional.

Todo cambió cuando conoció a R.J. Brande, que la convenció para que ingresara en la Academia de la Legión. Fue durante aquella etapa cuando conoció a Wildfire, un legionarios que la impactó desde el punto de vista sentimental, si bien su relación nunca dejó de ser platónica. Al fin y al cabo, él no tenía cuerpo físico. Fue Wildfire quien la presentó a la Legión de Superhéroes, y Estrella se convirtió en un valioso miembro del grupo por sus poderes de rastreo.

Cuando cumplió los dieciocho años, Estrella del Alba tuvo que cumplir con una tradición de su pueblo que consistía en recorrer el espacio en busca de un compañero sentimental. Aunque ella ya estaba enamorada de Wildfire, se topó en el planeta Kon con un joven llamado Jhodan que hizo que sus sentimientos se dividieran.

Esta legionaria fue una de las elegidas del Monitor durante la primera etapa de las *Crisis en tierras infinitas*. Junto con héroes de otros tiempos y tierras, como Cyborg o Superman de Tierra-2, defendió como pudo las torres del Monitor de las sombras que amenazaban con destruirlas.

Blok

Primera aparición: *Superboy and the Legion of Super-Heroes* nº 253 (julio de 1979).

Creadores: Gerry Conway y Joe Staton.

Nombre real: Ninguno.

Planeta natal: Dryad.

Superpoderes: Debido a su cuerpo, poseía fuerza y resistencia sobrehumanas.

El planeta Dryad estaba poblado al principio por formas de vida basadas en el silicio; los machos tenían piel de pidera y, las hembras, de cristal. Esta especie se extinguió por razones no desveladas, y el planeta se quedó vacío hasta que, casi mil años más tarde, la poblaron humanos. Éstos se llevaron una buena sorpresa al descubrir que bajo tierra vivía una raza de hombres de piedra con la que comenzaron una convivencia pacífica. Cuando el núcleo del planeta amenazaba con explotar, varios miembros de la Legión de Superhéroes rescataron a cuantos dryadianos pudieron. El villano conocido como Tharok de los Cinco Fatales hizo creer a un grupo de dryadianos que la Legión había sido la que había destruido su mundo. Así, nació un grupo llamado la Liga de Superasesinos cuyo objetivo era destruir a los legionarios. Sus miembros eran Lazon, Titania, Mist Master, Neutrax, Silver Slasher (todos ellos humanos) y Blok, el último de los hombres de piedra de Dryad.

Obviamente, la Legión derrotó a esta Liga y, varios meses más tarde (concretamente, en *Legion of Super-Heroes* nº 272 de 1981), Blok volvió a la Tierra para solicitar ingresar en el grupo. Para entonces, ya sabía de las manipulaciones de Tharok, y era el único miembro de la Liga que se había reformado. Blok se convirtió en un legionario muy querido por sus compañeros.

Tyroc

Primera aparición: *Superboy and the Legion of Super-Heroes* nº 216 (abril de 1976).

Creadores: Cary Bates y Mike Grell.

Nombre real: Troy Stewart.

Planeta natal: Marzal.

Superpoderes: Era capaz de manipular el sonido para alterar la realidad de diferentes formas.

Troy Stewart nació en una isla transdimensional llamada Marzal poblada por afroamericanos bastante racistas. Lo de la isla ésta consistía en que podía aparecer en cualquier época de cualquier tierra paralela. En una de sus materializaciones, apareció en pleno siglo XXX de Tierra-1, donde un banda de ladrones les robó unas joyas y, para vencerlos, la Legión de Superhéroes se alió con Tyroc.

Al principio, este héroe no estaba dispuesto a integrarse en el grupo porque le parecía demasiado multirracial para lo que estaba acostumbrado en su isla. Sirvió con la Legión durante una temporada, pero acabó volviendo a su isla y nunca más se supo de él.

Tyroc, Estrella del Alba y Blok no han sido aún recreados en la actual serie de la Legión que se publica en Estados Unidos con bastante éxito. No obstante, en la portada anunciada para el número quince aparecen los tres con sus trajes originales y el texto de publicidad reza: «Es la Legión de Superhéroes que pensábais que no veríais nunca, porque los mayores héroes del siglo XXXI se convierten en los mayores héroes del Multiverso». Es de esperar que, en plenas *Crisis infinitas*, podamos volver a ver a estos personajes aunque sea durante poco tiempo.

Tellus

Primera aparición: *Legion of Super-Heroes* (vol. I) nº 304 (octubre de 1983).

Creadores: Paul Levitz y Keith Giffen.

Nombre real: Ganglios.

Planeta natal: Hykraius.

Superpoderes: Poseía cierto grado de telepatía con la que podía comunicarse mentalmente y leer los pensamientos ajenos. También era un poderoso telequinético.

Hykraius era un planeta cuya atmósfera estaba compuesta por un porcentaje tan alto de metano que hacía la vida imposible... al menos en la superficie del planeta. Y es que sus habitantes vivían bajo el mar, y habían aprendido a comunicarse y moverse por medio de la mente. Ganglios era uno de los más poderosos, y cuando supo de la existencia de la Legión, viajó a la Tierra e ingresó en la Academia de la Legión; su objetivo no era unirse al grupo, sino fundar uno similar en su planeta. Las cosas cambiaron cuando Brainiac-5 le diseñó un exoesqueleto con el que podía moverse libremente por la superficie.

Invisible Kid II

Primera aparición: *Legion of Super-Heroes Annual* nº 1 (1982).

Creadores: Paul Levitz y Keith Giffen.

Nombre real: Jacques Foccart.

Planeta natal: La Tierra.

Superpoderes: Adquirió el poder de hacerse invisible tomando el suero que inventó el difunto Lyle Norg (Invisible Kid I). También tenía el poder de la teleportación.

La hermana de Jacques, Danielle, tenía problemas mentales desde que, a los ocho años, había sufrido un colapso nervioso. Su caso era bastante extraño porque no existían precedentes de su enfermedad, y a la larga llamaron la atención de Brainiac-5. Al joven legionario no se le ocurrió más que utilizar tecnología basada en Computo, un invento fallido del que hablaremos enseguida. La cuestión es que Danielle casi muere cuando el ordenador viviente invadió el cuartel de la Legión de Superhéroes, y su hermano se tomó el suero inventado por Lyle Norg para hacerse invisible. Ayudó al equipo a vencer al ordenador, y enseguida pasó a formar parte de la Legión con el nombre de Invisible Kid II. Una de sus primera misiones fue nada menos que la "Saga de la Gran Oscuridad". Sin embargo, el suero de Lyle no tuvo el mismo efecto en Jacques, que adquirió el poder de la teleportación sin causa aparente.

Enemigos de la Legión: Computo

Ya que estamos hablando de Invisible Kid II, parece oportuno hacer referencia a otro de los grandes enemigos de la Legión. Se trata de Computo, que vendría a ser una especie de Ultron pero con menos personalidad e insistencia. Debutó en *Adventure Comics* nº 340 (enero de 1966, por Mort Weisinger, Jerry Siegel y Curt Swan), y se trataba de un invento de Brainiac-5.

El coluano había inventado un ordenador que era capaz de autorrepararse. El objetivo final era crear la computadora definitiva, pero algo salió mal y Computo adquirió más inteligencia artificial de la deseable. Una de sus ideas fue que él y sus iguales eran superiores a los seres vivos, y no dudaron en intentar destruirlos. Brainy y la Legión lo detuvieron, pero no sería aquélla su última aparición. Como hemos dicho arriba, Computo volvió por error cuando Brainiac intentaba curar a Danielle Foccart. Y aún hubo otra encarnación de este trasto, pero ya era bueno y trabajaba como mayordomo en el cuartel de la Legión.

Computo ha existido en encarnaciones posteriores del grupo como miembro de éste. Se trataba de la propia Danielle, que era capaz de controlar cualquier ordenador.

Los Legionarios (8 de 8)

Terminamos hoy el repaso a la Legión de Superhéroes pre *Crisis* y a sus muchos miembros y enemigos con dos personajes que se unieron al grupo justo antes de que ocurriera el gran evento. Se trata de Quislet y de Polar, aunque éste ya era un viejo conocido del grupo como miembro de la Legión de Héroes Sustitutos. Sucedió en *The Legion of Super-Heroes* (vol. II) nº 14 (septiembre de 1985), por Paul Levitz y Steve Lightle. También veremos hay a la antítesis de la Legión, que fue el grupo conocido como La Legión de Supervillanos, formada en su mayoría por versiones adultas y malvadas de los legionarios.

Sin embargo, no sería correcto terminar esta serie sin hablar de los dos héroes que fueron la inspiración original de los tres legionarios fundadores y de R.J. Brande: Superboy y Supergirl. Como ya tenéis información sobre las versiones pre *Crisis* de estos personajes en este mismo *blog*, no se ha incluido su minificha, pero eso no quiere decir que no tuvieran su importancia. Tenéis un artículo sobre Supergirl aquí [http://heroecom.blogspot.com/2004/10/supergirl-y-allegadas.html] y otro sobre Superboy aquí [http://heroecom.blogspot.com/2005/01/superboy-el-chico-de-acero.html].

Quislet

Primera aparición: *Legion of Super-Heroes* (vol. II) nº 14 (septiembre de 1985).

Creadores: Paul Levitz y Steve Lightle.

Nombre real: No aplicable.

Planeta natal: Una dimensión llamada Teall.

Superpoderes: A parte de viajar entre dimensiones, era capaz de controlar objetos inanimados.

Los habitantes de la dimensión Teall podían manipular la materia a su antojo y están gobernados por una especie de mente colectiva donde no cabían individualismos. Quislet era uno de los pocos teallianos con ideas propias, y fue por esto por lo que abandonó su dimensión para explorar otros universos. Llegó a la Tierra en pleno siglo XXX y, tras entrar en contacto con la Policía Científica, se presentó a las pruebas de acceso a la Legión.

Por encima de otros candidatos como Power Boy, Comet Queen o Metalla, logró ingresar en el equipo al mismo tiempo que Polar.

Polar (Polar Boy)

Primera aparición: *Adventure Comics* nº 306 (marzo de 1963).

Creadores: Mort Weisinger, Edmond Hamilton y John Forte.

Nombre real: Brek Bannin.

Planeta natal: Tharr.

Superpoderes: Podía proyectar frío de diversas formas.

Tharr era un planeta infernal cuyos habitantes habían aprendido a generar frío para poder sobrevivir. Uno de ellos, el joven Brek Bannin, se quedó impresionado cuando oyó hablar de la Legión de Superhéroes y viajó a la Tierra para unirse al grupo. Como aún no podía utilizar sus poderes correctamente, fue rechazado y fundó con otros cuatro compañeros la Legión de Héroes Sustitutos.

Aunque Polar concibió el grupo como un refuerzo para la Legión y consiguieron alguna que otra victoria destacable, con el tiempo se dio cuenta de que su papel era demasiado "de segundones" y lo disolvió. Poco después, consiguió ingresar en la Legión de Superhéroes y cumplió así el sueño de su vida.

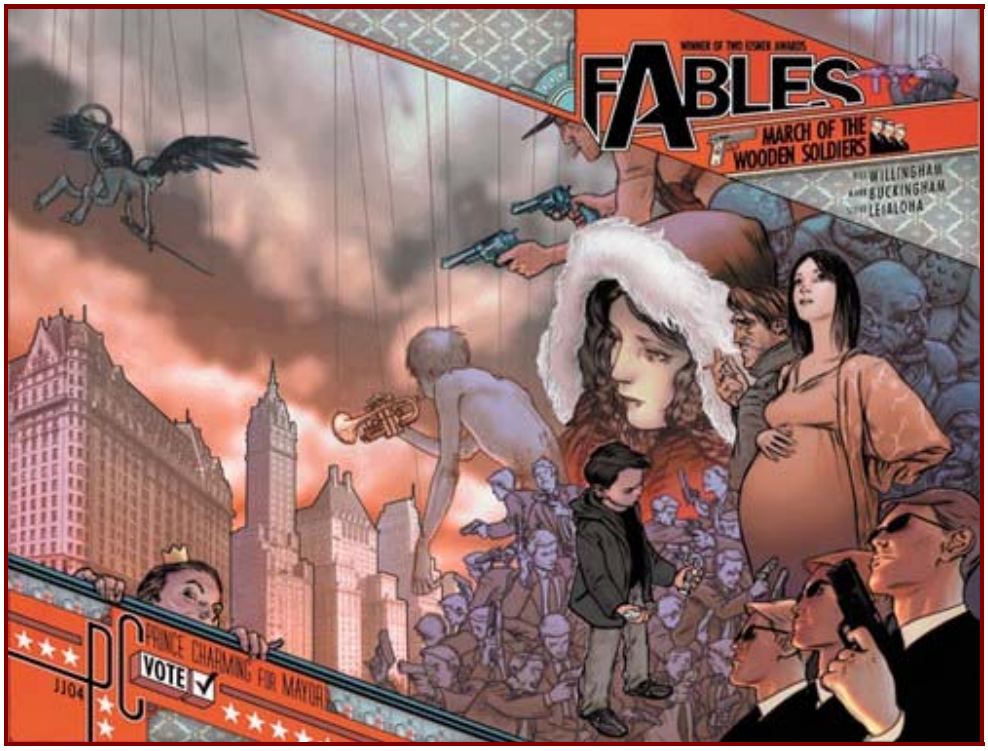
Enemigos de la Legión: La Legión de Supervillanos

En *Superman* (vol. I) nº 147 (agosto de 1961, por Mort Weisinger, Jerry Siegel y Curt Swan), el malvado Lex Luthor escapó de la cárcel y entró en contacto con tres villanos del siglo XXX que se hacían llamar Cosmic King, Saturn Queen y Lightning Lord. Eran, obviamente, versiones perversas y adultas de los tres fundadores de la Legión de Superhéroes, que también volvían como adultos al siglo XX para rescatar a Superman del malvado trío. Estos tres villanos adultos sentaron la base de la Legión de Supervillanos que, posteriormente, apareció en las páginas de *Adventure Comics*.

Esta Legión estaba formada por jóvenes y, aunque también incluía a las versiones adolescentes de aquellos tres villanos, en principio no tenía nada que ver con ellos. Debutaron en *Adventure Comics* nº 372 (septiembre de 1968, por Mort Weisinger, Jim Shooter y Curt Swan), un número del que hablábamos hace un par de días al referirnos a Lobo Gris y Rey Químico. Estos dos estudiantes de la Academia de la Legión se infiltraron en una escuela para villanos fundada por Tarik *El Mudo*. Éste había raptado a los padres de Coloso y le había obligado a dar clases, pero fue rescatado por Lobo Gris y Rey Químico mientras algunos de los aprendices de villano escapaban y fundaban por su cuenta esta nueva Legión.

A parte de los tres villanos citados y de Nemesis Kid, algunos legionarios malvados destacados fueron Chameleon Chief, Esper Lass, Sun Emperor y ex miembros de la Liga de Superasesinos como Silver Slasher.

ESPECIAL



VERTIGO

La línea Vertigo

Todo comenzó con Alan Moore y su particular interpretación de La Cosa del Pantano a partir de *Saga of the Swamp Thing* nº20 (enero de 1984). Esta reinvención del género de cómics de terror dio pie a otras series de corte fantástico y no muy aptas para los lectores más jóvenes como *Hellblazer* de Jamie Delano (1988) o *Sandman* de Neil Gaiman (1989). Al mismo tiempo, la propia DC Comics estaba publicando algunas colecciones de su género estrella, los superhéroes, que empezaban a alejarse de los cánones establecidos "para todos los públicos"; se trataba de *Shade The Changing Man* de Peter Milligan y dos series de Grant Morrison, *Doom Patrol* y *Animal Man*. De una forma totalmente natural, estos seis títulos fueron ganándose el estatus de obras de culto para lectores adultos y fueron los elegidos para abrir la línea Vertigo en 1993.

Dirigida por la editora Karen Berger, esta línea comenzó en marzo de dicho año con el especial *Vertigo Preview* y los números que tocaban de las colecciones antes mencionadas, que cambiaron la bala de DC por el nuevo logo de Vertigo. Todos ellos compartían dos características fundamentales. La primera eran sus guionistas, todos ellos británicos muy creativos, atrevidos y originales. La segunda era que la calidad de las historias estaba siempre por encima de los dibujos, que con frecuencia se asignaba a profesionales no muy conocidos. Esto contrastaba con la tendencia que en los noventa primó en el cómic de superhéroes gracias a Image y a los dibujantes *hot* de turno. No fue de extrañar que Vertigo se convirtiese en una clara alternativa para los que buscaban algo más que batallas sin sentido y señoritas neumáticas en posturas imposibles. Así, a guionistas que son poco menos que genios (en su sentido más amplio) como Grant Morrison, Neil Gaiman, Peter Milligan, Neil Gaiman, Garth Ennis, Brian K. Vaughan o Jamie Delano, se les han añadido una pléyade de dibujantes efectivos y correctos que raramente han sido estrellas; no obstante, ha habido excepciones como Frank Quitely, Phil Jiménez o Chris Bachalo.

En los meses siguientes, Vertigo lanzó nuevos títulos como *Death: The High Cost of Living* o *Enigma* y se convirtió en una nueva forma de revisar a personajes del Universo DC poco comerciales visto lo bien que había sentado a *Animal Man* o *Doom Patrol* el proceso de maduración. Así, *Phantom Stranger* y *Black Orchid* llegaron aquel mismo año, mientras que en 1994 la serie regular *The Books of Magic* continuaba la miniserie que en 1990 se había publicado dentro del Universo DC tradicional. Por otra parte, Vertigo asimiló de forma retroactiva otras publicaciones "para adultos" que DC había editado en los ochenta, como *V de Vendetta*. Además, inauguró la moda de recopilar todas sus series en tomos cada cierto tiempo para rentabilizar el coste de las series mensuales y, de paso, atraer a lectores adultos más habituados al formato álbum.

Lo cierto es que el calificativo de "para adultos" da pie a muchos tipos de historias. Durante sus trece años de historia, Vertigo ha dado historias fantásticas, de terror, policíacas, de ciencia-ficción e incluso de superhéroes. Los títulos estrella de la línea han sido varios a lo largo de este tiempo. Tal vez el más destacado por lo prolongado de su éxito es *Hellblazer*. Las aventuras de John Constantine y sus demonios se siguen publicando hoy en día tras más de doscientos números y varios equipos creativos. *Sandman*, por su parte, se convirtió en el título estrella de la línea hasta su cancelación voluntaria en 1996, si bien ha generado múltiples *spin-offs* en forma de miniseries, especiales e incluso series regulares (*Lucifer*). Su sustituto como estrella de la casa fue *Predicador*, que vivió una situación similar y cedió el testigo a su vez a *100 balas* en 1999. Esta última se sigue publicando en la actualidad, pero en 2002 fue

relegada a un segundo plano por las nuevas niñas mimadas de Vertigo, *Y el último hombre* y *Fábulas*. Aunque no fueron tan "reinas" como los anteriores, sería injusto olvidar en este momento las conspiraciones paranoicas de *Los invisibles* o las aventuras futuristas de *Transmetropolitan*.

A día de hoy, Vertigo continúa en plena forma publicando algunos de estos títulos emblemáticos mes tras mes, recopilando las historias en tomos de notable éxito comercial y sacando nuevas colecciones con mucho futuro por delante, como *DMZ* o *American Virgin*. En 2005, dio el salto al cine con el estreno de *Constantine*, filme basado remotamente en *Hellblazer* y, en marzo de 2006, con la más fiel *V de Vendetta*.

Fábulas

Fábulas **(***Fables***)** es una de las series de Vertigo que goza de mayor éxito actualmente. Creada y escrita por **Bill Willingham** (*Robin*, *Day of Vengeance*), comenzó en julio de 2002 a contar las aventuras de un buen puñado de **personajes de cuentos de hadas** que huyeron de sus mundos natales (las "Patrias"), conquistados por el misterioso emperador conocido sólo como *El Adversario*. Tras firmar un tratado según el cual se condonaba todo delito cometido antes de llegar a su nuevo hogar, viven desde hace siglos en la Calle Bullfinch, ubicada en pleno centro de **Manhattan**. El edificio principal, *El Bosque*, sirve como sede administrativa y como vivienda para las fábulas más privilegiadas. Esto es, las que ostentan cargos importantes o las que conservaron sus fortunas tras abandonar sus hogares. El resto viven, o bien en otros edificios de la misma calle, o bien en La Granja. Es allí donde permanecen los personajes que no poseen forma humana o que no pudieron pagarse hechizos con los que simularla. Con este panorama, las fábulas han vivido más o menos tranquilamente gracias a la labor de su alcalde, el Rey Cole.

Con esta premisa, Willingham recogió a los protagonistas de los diferentes cuentos cuando ya habían pasado muchos años desde su llegada a Nueva York. Algunos de ellos han evolucionado tanto que casi son creaciones propias del autor; han cambiado de oficio, se han vuelto pobres tras una vida de ostentación, han cambiado su estado civil, etc. **Blanca Nieves** es actualmente la teniente de alcalde de Villa Fábula y es, en realidad, quien dirige el cotarro con el Rey Cole como cabeza visible y conciliadora. **El Lobo Feroz** es, lo que es la vida, el sheriff de esta pequeña sociedad, el que imparte justicia y vela por la salud de los ciudadanos; pero no de todos, porque en La Granja tiene prohibida la entrada por el daño que hizo en el pasado a moradores como Los Tres Cerditos. **Barbazul** ha conservado su fortuna y es quien más contribuye a las arcas de la hacienda pública; bueno, en realidad no se quedó su dinero sino que consiguió el de otros gracias al contrabando de inmigrantes de Las Patrias. **El Príncipe Azul**, tras divorciarse de Blanca Nieves, la Bella Durmiente y Cenicienta, es el mantenido de toda desdichada que se le ponga por delante y tenga dinero para pagar sus gastos. **Jack**, el amalgama de todos los personajes de cuentos y tradiciones populares que han llevado ese nombre, es el pícaro oficial de la ciudad. El reparto se completa con un **Pinocho** amargado por su vida sexual, con un Azulejo es el secretario de Blanca Nieves, con la **bruja de la casita de chocolate**, que ejerce como proveedora principal de hechizos, con una **Ricitos de Oro** zoófila y activista de los derechos de los animales, con una **Bella Durmiente** que nunca ha superado el hechizo del sueño, con unos **Bella y Bestia** amargados por su estado de pobreza, con **Rosa Roja**, la amargada hermana de Blanca Nieves y con otros muchos personajes clásicos.

Una de las principales bazas de *Fábulas* es que la variedad de personajes y el bagaje cultural que arrastran permite crear una amplia variedad de historias. La primera de ellas, "Leyendas en el exilio", es una trama detectivesca con un misterio, una investigación e incluso una reunión de salón en que el Lobo Feroz resuelve el caso. Después llegaron historias de

conspiraciones y rebeliones políticas (“Rebelión en La Granja”, un cuento de amor con final sorpresa y embarazo no deseado incluido (“Una historia de amor”), una guerra a gran escala (“La marcha de los soldados de madera”), espionaje internacional (“Noches y días de Arabia”), la fantasía pura (“El último castillo”, “Regreso a Las Patrias”) y otras muchas situaciones en que conviven la aventura, el humor y otros muchos elementos que han permitido a Willingham convertirse en uno de los autores de moda de Vertigo y de DC Comics en general. En el apartado gráfico, cuenta con **Mark Buckingham** para ilustrar casi todas las sagas principales y con otros buenos dibujantes como **Lan Medina**. Entre todos, han conseguido un mundo de ficción que vive de muchos otros mundos pero que es único e inconfundible en sí mismo. El éxito, reconocido de sobra por los lectores, ha llevado a la serie hasta casi cincuenta entregas, un especial y un *spin-off* titulado *Jack of Fables* que comenzará a publicarse este verano.

Predicador

Herética sería la palabra perfecta para definir *Predicador* (*Preacher*), una de las series icónicas de la línea Vertigo. Su guionista, Garth Ennis, decía en el artículo con el que presentaba la serie: «Llámales la atención deprisa, me dijeron. Di algo que se les clave en la memoria. Sobre todo, sé provocativo.» Y vaya si lo consiguió. Dibujada por Steve Dillon, *Predicador* está protagonizada por Jesse Custer, un sacerdote fumador, alcohólico, borde y algo salido que está poseído por el espíritu del hijo no autorizado de un ángel y un demonio. Ese hijo se llama Génesis y es tan poderoso como el propio Dios. Éste, por razones desconocidas, se marchó del Cielo en cuanto el citado Génesis bajó a la Tierra y concedió a Custer un poder llamado la Palabra de Dios. Ésta consiste en que el sacerdote puede obligar al prójimo a hacer lo que él quiera con sólo decirlo. En el mencionado artículo, Ennis afirmaba que, a pesar de todo, no quería molestar a nadie. En mi opinión hay que observar *Predicador* como una obra de ficción y no como una ofensa para nadie, si bien es cierto que uno no es creyente y estas cosas no le ofenden.

Predicador está claramente inspirada por las *road movies* y, además de contener mucha sangre, sexo y violencia, es ante todo un canto contra la intolerancia que canaliza a través de personajes de la América profunda. Esa *road movie* comienza cuando Génesis posee a Custer, y su iglesia se quema con los parroquianos dentro. Ni corto ni perezoso, el predicador decide irse a buscar a Dios para pedirle explicaciones por el don que acaba de adquirir. En ese viaje contará con dos fieles compañeros. Uno es Cassidy, un vampiro irlandés que se mete todo lo que encuentra y que arrastra una vida relacionada con movimientos independentistas en su país. La otra es Tulipán O’Hare, una antigua novia que se hizo asesina a sueldo para saldar sus deudas y con la que Jesse mantendrá una tensión sexual que se acabará resolviendo más pronto que tarde. Texas, Manhattan, San Francisco y Francia son algunos de los escenarios por los que el trío buscará a Dios y por los que, de paso, se encontrará con algún que otro enemigo. Tal vez el más destacable sea el Santo de los Asesinos, un antiguo soldado de la Guerra Civil estadounidense reencarnado y convertido en una especie de asesino a sueldo divino que anda por ahí disfrazado de vaquero y matando a diestro y siniestro. No hay que olvidar al Grial, la especie de secta que pretende manipular el poder de Jesse para sus propios fines. Tampoco a la propia familia de Jesse, encabezada por su cruel abuelita y formada por un puñado de xenófobos. Por otra parte, al reparto habitual se une uno de los personajes más entrañables de la serie. Se trata de Caraculo, el hijo de un sheriff conservador hasta el extremo que se voló la cara intentando suicidarse para imitar a Kurt Cobain.

Con todos estos ingredientes de *road movie*, *western* moderno con raíces religiosas y crítica social bastante profunda, *Predicador* se convirtió desde el principio en la heredera natural de *The Sandman* como título estrella de Vertigo. La colección duró sesenta y seis números entre

abril de 1995 y octubre de 2000, y contó con varios derivados. Entre otros, destacó *Preacher Special: Saint of Killers* (1996), donde Ennis y el dibujante Steve Pugh contaron la historia de este personaje cuando aún era soldado y cómo llegó a convertirse en quien era. Tampoco hay que olvidarse del número unico *Preacher Special: The Story of You-Know-Who*, que, dibujado por Richard Case, relataba el trágico origen de Caraculo. En total, fueron seis años en los que Garth Ennis se explayó mostrando al público adulto muchos de los elementos que no podía encontrar en un cómic comercial al uso. Por supuesto, en la actualidad los tomos recopilatorios se siguen reeditando una y otra vez y *Predicador* goza de ese selecto calificativo de "clásico contemporáneo" que sin duda merece.

Doom Patrol de Grant Morrison

Al principio, **la Patrulla Condenada** era un grupo de superhéroes incomprendidos, marginados por su aspecto o sus poderes que tuvo un trágico final cuando casi todos sus miembros murieron en combate. Muchos años más tarde, Paul Kupperberg los recuperó para una breve etapa en *Showcase* de la que más adelante surgiría una serie regular, la segunda en llamarse *Doom Patrol* (*Patrulla Condenada*). Ésta se vería metida de lleno en la continuidad del Universo DC, por supuesto, pero no acababa de despegar y se auguraba una nueva cancelación. Aprovechando el evento *¡Invasión!* y que en estas sagas siempre tiene que morir alguien, Kupperberg dio paso a su sustituto como guionista de la colección, **Grant Morrison**, que no necesitaba a algunos de los personajes. Así, en *Doom Patrol* nº 19 (febrero de 1989), comenzaba la etapa más recordada de este grupo, con Morrison al guión **y Richard Case** al dibujo.

Los primeros cuatro números de esta nueva etapa fueron una especie de transición entre el Universo DC y el mundo de Grant Morrison. Robotman, que quería ser conocido sólo como **Cliff Steele**, se recuperaba en una clínica de Kansas de la pérdida de tantos seres queridos. Allí había conocido a la adorable **Crazy Jane**, una chica con un grave trastorno de personalidades múltiples cada una de las cuales tenía un poder sobrehumano diferente. **Niles Caulder**, el Jefe, les ofreció a ambos un puesto en su nueva Patrulla Condenada, a la que se añadiría **Rebis**, un ser de sexualidad ambigua compuesto por tres personas; una de ellas era el Hombre Negativo, uno de los fundadores del grupo original. El reparto se completaría con **Joshua Clay**, el superhéroe antes conocido como Tempest. Todos deberían hacer frente en su primera nueva aventura a los **Hombres Tijera**, la cruel milicia de Ciudad Hueso, la capital del reino imaginario de Orqwith. Este mundo procedía de un libro de páginas negras titulado *El libro sin título* que se había convertido de algún modo en puente entre le mundo real y Orqwith, que se empezaban a fusionar. En el cuarto episodio, Morrison ya empezó a desatarse y a quedarse bastante a gusto con sus múltiples paranoias personales.

El guionista tejió una historia más compleja de lo que el cómic de superhéroes tradicional había visto nunca. Con frecuencia recurría al surrealismo y exponía sin cortapisas sus inquietudes intelectuales e incluso religiosas a través de creaciones cada vez más extrañas. No es de extrañar que muchos lectores afirmen no haber entendido esta etapa de *Doom Patrol*. Yo mismo me incluyo entre ellos, porque cuando Morrison se desata es mucho Morrison, pero el no comprender algunas cosas no impide que uno se recree con ciertas situaciones y con personajes tan absurdos como inquietantes unas veces y divertidos otras. El guionista completó el reparto de su Patrulla Condenada con **Dorothy Spinner**, que podía crear seres con su imaginación, y con **Danny** *La Calle*. Este personaje debutó en el número treinta y cinco y era… eso, una calle. Una calle que viajaba por todo el mundo, que tenía habitantes que se habían montado y ninguna habían bajado y que se comunicaba por medio de mensajes en las ventanas o en el vapor de los edificios. Algunos de los enemigos fueron igualmente originales. Por ejemplo, **Jack** *El Rojo*, el segundo enemigo del grupo, era un amalgama entre Jack *El*

Destripador y Dios que vivía en una casa sin ventanas coleccionando mariposas. Otro villano memorable era un cuadro llamado *El cuadro que se comió a Paris* y que dio lugar a una de las sagas más recordadas de la serie.

Morrison y Case, tras haberse lucido con esta pequeña obra maestra de compleja lectura y difícil comprensión, se marcharon en *Doom Patrol* nº 63 (febrero de 1993), justo un mes antes de que entrase por la puerta grande en la línea Vertigo. Rachel Pollack se hizo cargo de la nueva etapa, que tuvo una vida bastante corta. La serie fue cancelada dos años después y de ella no se recuerda a Kupperberg ni a Pollack sino a Morrison. Parte de la etapa se ha recopilado en tomos dentro de la línea Vertigo.

Sandman

Muy de vez en cuando, aparece un cómic que se convierte en uno de esos clásicos incontestables aclamados por público y crítica. Desde que comenzó en enero de 1989, *The Sandman* se colocó a la altura de otros títulos míticos de la época como *Watchmen* o *El regreso del Señor de la Noche* e incluso por encima, porque consiguió lo que muy pocos cómics han logrado: abrir las puertas del medio a lectores no habituales por su indudable calidad literaria. La obra era ambiciosa, innovadora en forma y contenido y supuso una nueva forma de acercarse al cómic para adultos. El mérito de tanta grandeza reside en su creador y guionista, el británico **Neil Gaiman**, que tejió durante los setenta y cinco números que duró la serie hasta marzo de 1996 un mundo fantástico como pocos se ha visto. A su lado hubo numerosos dibujantes, entre ellos **Sam Kieth**, **Mike Dringenberg**, **Jill Thompson**, **Kelley Jones** y el portadista **Dave McKean**. El contenido de la serie hizo que fuera una de las elegidas para abrir la línea Vertigo a partir de su número cuarenta y siete.

Gaiman basó a su *Sandman* alto, paliducho y vestido de negro en múltiples elementos literarios, folclóricos y mitológicos y se desenvolvió con igual soltura en el mundo real y escenarios fantásticos como el infierno. **Morfeo**, el protagonista de la serie, está inspirado directamente en *sandman*, el personaje de la cultura popular que ayuda a los niños a dormir rociándoles los ojos con polvo o arena mágicos, cuyos restos matinales son las legañas. Así pues, Morfeo, al que Gaiman también se refiere como Sueño entre otros nombres, es la personificación de los sueños, el rey del mundo en que converge la imaginación de todos los seres humanos cuando duermen, tengan dulces sueños u horribles pesadillas. Ese mundo es el escenario de buena parte de las aventuras que su dueño vive durante la serie, aunque al principio de ésta lo saquen de allí a la fuerza.

Y es que *Sandman* comienza justo cuando, en 1916, el hechicero Roderick Burgess realiza un ritual para atraer a la muerte, capturarla y convertirse en inmortal. Sin embargo, algo debió de ir mal porque, en su lugar, atrapó a Morfeo. Hasta finales de los años ochenta, estuvo preso en la casa de Burgués, primero custodiado por el propio Roderick y, más tarde, por su hijo Alex. Sin embargo, el heredero fue descuidado y Morfeo pudo escapar. Como venganza por su largo cautiverio, lo condenó a tener pesadillas para siempre. Sueño no podrá volver de inmediato a su mundo y dejarlo como estaba antes, porque perdió sus artefactos de poder, que son un saquito de arena, un rubí y un casco. La búsqueda de este último lo conducirá al mismísimo infierno, donde reclamará a Lucifer el objeto que uno de sus demonios ha robado. Acabada la búsqueda, el diablo volvería a aparecer en la colección y, con el tiempo, incluso obtendría su propia serie regular. Con su poder restaurado, Morfeo vuelve a su mundo de sueños, que ha cambiado mucho durante su ausencia. Deberá capturar a las pesadillas que han escapado y, poco a poco, conoceremos más detalles sobre la larga existencia de este ser. Uno de ellos es su amor no correspondido por la mortal Nada, a la que condenó a tormento eterno en el infierno por rechazarlo.

A lo largo de la serie y de los especiales y derivados que fueron surgiendo, Sandman se encontró con demonios, pesadillas, dioses nórdicos y mortales varios. De este elenco de secundarios, se podría destacar a los **Eternos**, que serían su familia. Se trata de siete encarnaciones antropomórficas de conceptos abstractos que existen porque la humanidad sabe que existen. De mayor a menor, estos seres son Destino, que existe desde la creación del universo, **Muerte**, Sueño, el Tercer Hermano, el ambiguo Deseo, Desesperación y Delirio. Todos ellos viven en sus respectivos mundos fantásticos excepto Sueño, que posee una casa en el mundo real. Esta última se hizo muy popular entre los lectores. Caracterizada como una mujer joven, pálida y siempre vestida de negro, es la Muerte que visita a los mortales cuando fallecen y cuando nacen, pero de esto último sólo se acuerda ella. Neil Gaiman y Chris Bachalo realizaron dos miniseries dedicadas a ella sola, *Death: The High Cost of Living* (1993) y *Death: The Time of your Life* (1996). En 2003, todos los Eternos protagonizaron una novela gráfica, *The Sandman: Endless Nights*, escrita por Gaiman y dibujada por varios artistas como P. Craig Russell o Bill Sienkiewicz.

Y es que, tras su conclusión en 1996, *Sandman* ha seguido generando obras basadas en las muchas creaciones de Gaiman de la época. *The Furies*, *The Corinthian* o *Lucifer* son algunas de ellas. Además, la propia *Sandman* se reedita con una regularidad envidiable.

100 balas

100 balas (*100 Bullets*) es desde su comienzo en agosto de 1999 una de las series estrella de Vertigo gracias al gran trabajo de sus creadores, el guionista Brian Azzarello y el dibujante Eduardo Risso. La serie comienza cuando una joven llamada Isabella Cordova sale de la cárcel en la que ha pasado los últimos años por ser miembro de una banda callejera. En el camino de vuelta a casa, se encuentra con un anciano llamado Agente Graves que le entrega un maletín. En él, hay una pistola, cien balas que no pueden rastrearse y pruebas que la llevarán directamente a los hombres que acribillaron a su marido y a su hijo años atrás. Tentador ¿verdad? Desde el momento en que la serie plantea esta premisa, el lector ya se encuentra planteándose cómo reaccionaría si pudiera saber a través de una prueba irrefutable quién le ha hecho daño en algún momento de su vida. Y si pudiera vengarse con total impunidad, por supuesto. Azzarello logra desde el primer momento que el lector se implique en la historia de Isabella o *Dizzy* como la llaman sus íntimos. Cuando esta joven resuelve su caso tras tres números excelentes, los autores nos llevan a otra persona, Lee Dogan, que perdió a su mujer y sus hijos porque una tal Megan Dietrich a la que no conoce lo incriminó en un asunto de pederastia virtual. Graves aparecerá por el bar donde trabaja para ofrecerle el jugoso maletín. Dos números más tarde, será un tal Chucky, que es muy hábil con los dados, quien podrá vengarse de quien lo metió en la cárcel por un delito que no cometió.

Después de leer los primeros números de *100 balas*, uno queda fascinado ante la destreza de sus autores pero no puede evitar la sensación de encontrarse ante historias inconexas. Sin embargo, a la altura del número ocho nos encontramos al agente Graves hablando con un antiguo compañero llamado Lono que dice algo sobre un grave incidente producido en Salt Lake City, sobre los Minutemen y sobre la organización The Trust Se introduce así un elemento de misterio que se irá desvelando poco a poco sobre la identidad de Graves, sobre sus acompañantes y sobre un personaje llamado Cole Burns que, al escuchar la palabra *croatoa*, tiene una especie de epifanía tras la cual recuerda su oscuro pasado. El misterio se va desgranando poco a poco y va acumulando elementos a medida que los personajes a los que Graves ha ido entregando el maletín con las balas vuelven a aparecer para demostrar que no fueron escogidos al azar. El secreto y el origen de todo esto se conoce al fin en *100 Bullets* nº50 e implica a la aristocracia europea de los tiempos de la conquista de América, sus reyes y sus circunstancias. No hace falta desvelar ahora los detalles, pero es el momento en que

Azzarello y Risso mezclan género policíaco con teorías conspirativas; no llegan al nivel de paranoia de *Los Invisibles* ni mucho menos porque se mantienen siempre en el realismo, pero el giro es excelente y no hace sino enriquecer la serie.

Es precisamente ese vuelco lo que convierte *100 balas* en una serie única en su género. Primero, Azzarello engancha al lector haciendo que se ponga en el lugar de los personajes. Después, da la falsa impresión de ser una serie policíaca con tópicos al uso (bandas juveniles, adictos varios, traumas, traiciones y demás situaciones "realistas") mientras inserta elementos misteriosos de forma que engancha definitivamente. Todo ello, con uno de los mejores dibujantes con los que podía contar. Azzarello y Risso ya habían trabajado en 1998 en una miniserie llamada *Jonny Double*, también publicada por la línea Vertigo. Double era un detective creado por Len Wein en los sesenta a quien Azzarello situó en San Francisco y a quien acabó implicando en la búsqueda de las cuentas secretas de Al Capone. Al parecer, la serie fue tan buena que sirvió para que la editorial diera luz verde a *100 balas*. Posteriormente, la pareja ha colaborado en una saga de seis episodios de *Batman* que Norma Editorial publicó en el tomo *Batman: Ciudad rota*. Mientras se encargan de otros proyectos (Azzarello escribió *Hellblazer* y *Superman* durante una temporada), el tándem sigue su camino hacia el final de *100 balas*, que al parecer se producirá en el número cien.

Transmetropolitan

En 1996, DC Comics creó un sello editorial llamado Helix que se dedicaría a publicar series de ciencia ficción que se cancelarían con una velocidad pasmosa. Sólo una de ellas sobrevivió al cierre de la línea dos años más tarde. Se trataba de *Transmetropolitan*, el cómic que hoy nos ocupa y que, a partir de su treceavo número, pasó a la línea Vertigo. La colección había comenzado en septiembre de 1997 con el buen hacer de Warren Ellis y Darick Robertson, ambos conocidos por trabajos puntuales en Marvel y que alcanzaron el estrellato con esta creación.

Transmetropolitan cuenta la historia de Spider Jerusalem, un periodista tatuado de arriba abajo que vive como un ermitaño en las montañas porque no quiere saber nada de La Ciudad, de la ciencia ni de sus semejantes. Su único problema es su editor, que cinco años atrás le pagó un suculento anticipo que ya ha gastado por dos libros que no ha escrito mientras ha estado aislado. Presionado por éste, al que se refiere como *follaputas*, con perdón, vuelve a La Ciudad que tanto detesta y se encuentra con que, antes de ponerse a escribir nada, tendrá que encontrar un sitio donde vivir y un trabajo con que pagarlo. Es así como recurre a un viejo amigo llamado Royce que ahora es el director de un periódico llamado *La Palabra*. Su primer encargo será una columna que tratará sobre el roquero Fred Christ y sus Vagabundos, que viven el un barrio bajo llamado Ángeles 8. Se trata de un movimiento social compuesto por personas que han mezclado voluntariamente su ADN con el de alienígenas y que se han convertido en híbridos. Spider, más sin querer que queriendo, se encontrará a sí mismo luchando contra la represión policial que pretende acabar con el movimiento.

Muy a su pesar, Spider se convierte en un personaje muy conocido en La Ciudad tras estos acontecimientos. Y no es que le haga mucha ilusión porque es un ser antisocial y bastante borde. De hecho, el humor sarcástico es una parte fundamental del personaje y del propio cómic, y complementa de forma muy original al tema social y postapocalíptico. Y al político, porque la vocación de Spider es la de ser periodista político, aunque haya acabado bastante harto. Sin embargo, un encuentro con el presidente, al que llama *La Bestia*, le volverá a despertar el gusanillo. O algo así, porque ganas de escribir no es que tenga muchas. Es así como aparece Channon, su secretaria, una antigua bailarina exótica de Ángeles 8 que estudia periodismo y a la que llegará a desquiciar. Y es que la forma de trabajar de Spider va del

exhibicionismo a la blasfemia y ni se inmuta; vamos, que igual escribe desnudo que disfrazado de Dios.

Por supuesto, la conducta y la personalidad de Spider se deben a un pasado algo oscuro y turbulento. Un divorcio, actividades extrañas en Europa, algunos enemigos que no le desean ningún bien y una obsesión por dar la brasa a los líderes políticos que en alguna ocasión ha llegado a ser preocupante. Entre esos enemigos, permitidme que destaque a mi personaje favorito de la serie. Se trata del perro policía *Stompanato* y es simplemente genial. Su rencor hacia Spider, totalmente justificado para empezar, le llevará a emprender una persecución personal contra él aprovechando ciertas circunstancias. Entre otras cosas, el entrañable animalito es el responsable de que "Freeze me with your Kiss", la saga que ocupa los números diez a doce, me parezca la mejor de la serie. Eso sí, nunca por encima de la quinta entrega, en la que Spider se pasa todo un día viendo la televisión y acaba más perjudicado de lo habitual.

Tras sesenta números de paranoias varias, en 2000 *Transmetropolitan* terminó justo en el momento en que Ellis tenía pensado que lo hiciera. Y es que la serie, aunque no contó con el respaldo mensual de los lectores, vendió muy bien en forma de tomos recopilatorios. El resultado final ha sido que *Transmetropolitan* es hoy en día poco menos que una serie de culto.

Bite Club

Bite Club es una miniserie de seis números que se publicó en Estados Unidos entre julio y diciembre de 2004 y que, hasta la fecha, está inédita en España. La escribieron **Howard Chaykin** y **David Tischman** y la dibujó **David Hahn** mientras **Frank Quitely** se ocupaba de las portadas. La historia comienza cuando **Eduardo Del Toro**, el patriarca de una familia de mafiosos afincada en Miami, es asesinado. Los Del Toro son los propietarios de una empresa farmacéutica llamada Farmatech que sirve para blanquear el dinero que sale del auténtico negocio familiar, el tráfico de una droga de diseño llamada *plasmagoria*. *Bite Club* relata la sucesión de Eduardo y los problemas que ocasiona su testamento cuando se desvela que el elegido es **Leto Del Toro**, el miembro de la familia menos apropiado para el cargo… porque es sacerdote.

Alrededor de Leto y de sus intentos por reconducir a la familia a la legalidad a través de Farmatech, circulan sus hermanos, su madre, su primo y otros personajes de dudosa moral cristiana y de los que quiso escapar en su día. **Risa Del Toro** es la hermana menor, una irredimible ninfómana bisexual que posee una compañía discográfica independiente y muchos contactos en los bajos fondos gracias a los clubes que frecuenta. **Eduardo Del Toro Jr.** es el hijo fiel que actuaba como jefe de operaciones de su padre y que tiene más problemas que preocuparse por una herencia por culpa de su hijo **Danny**, un adolescente antisocial que pasa más tiempo detenido que en el instituto. **Zeph Klein** es el contable de la familia que ha trabajado toda la vida con ellos. **Víctor Sánchez**, sobrino del fallecido, es el matón oficial, el encargado del trabajo sucio y un hombre incapaz de vivir sin la mafia y al que no le gustan las intenciones de Leto. **Arabella Del Toro** es la viuda doliente que se beneficia a Sánchez sin ningún tipo de rubor y que asume con total naturalidad la vida de sus tres hijos. Otros personajes destacables son **Cassie Klein**, la antigua novia de Leto que vivía en Nueva York hasta que aparece por Miami de nuevo con intenciones poco claras, y monseñor Kelly, el superior de Leto en la jerarquía eclesiástica.

Hasta aquí, parece que tengamos todos los elementos para una buena historia de mafia, traiciones, venganzas, narcotráfico… Sin embargo, nos falta uno muy importante que hace de *Bite Club* una serie única en su género. Los Del Toro son **vampiros**. En Miami, viven más de

trescientos mil bebedores de sangre que conviven con los mortales como una más de las minorías étnicas de la ciudad. Y no es el único lugar, porque hay vampiros en todo el mundo. Por supuesto, los Del Toro son hispanos (viviendo en Miami no podía ser de otro modo), concretamente nicaragüenses. El vampirismo es una moda, y hay mucha gente que quiere convertirse para mantenerse eternamente joven, porque estos seres no son como los de las películas. Pueden salir a la calle de día, tienen fuerza sobrehumana y son inmortales. Ni siquiera tienen conexión con el demonio porque nacieron de un virus mutado que transmitían los murciélagos a los *alfas* o vampiros originales. Además, su larga vida les obliga a buscar sensaciones fuertes pesen a quien pesen y sean delito o no.

Esto convierte a los vampiros en seres que hay que controlar a toda costa, así que la policía de Miami cuenta con una Unidad de Delitos Vampíricos que sigue la pista a los Del Toro muy de cerca porque son vampiros y, sobre todo, porque son mafiosos. El detective **Michael Fortine** será el responsable de controlar a la familia mientras inician su caza del asesino paralela a la de la policía. La serie termina con el misterio resuelto y con la familia patas arriba por los líos sucesorios y, al parecer, a Chaykin y Tischman aún les queda mucho que contar. En 2006, el mismo equipo creativo se está ocupando de *Bite Club: Vampire Crime Unit*, una miniserie de cinco entregas en las que Fortine y sus compañeros, los inspectores Desalvo y Yama y el tenienta Macanoy tendrán que investigar un asesinato; en él parece estar implicado uno de los miembros de la familia que sobrevivió a la primera serie y a la lucha por el título de *don*.

La Cosa del Pantano

La Cosa del Pantano fue un personaje creado por **Len Wein** y **Bernie Wrightson** en *House of Secrets* **nº 92** (junio de **1971**). Alex Olsen era un científico cuyo socio hizo explotar el laboratorio en que trabajaba para librarse de él y quedarse con su mujer. Entre los productos químicos que se liberaron en la explosión y el pantano junto al cual estaba, Olsen resurgió como un monstruo cubierto de musgo que se vengó de su socio. Un año más tarde, Wein y Wrightson se encargaron de *Swamp Thing*, la serie regular dedicada a este personaje. Bueno, en realidad era otra Cosa del Pantano menos brutal y más humana dentro de lo que cabe, porque hablaba. En esta versión, el monstruo había sido **Alec Holland**, también un científico que había dado con una fórmula bioregenerativa que serviría para acelerar el crecimiento de los cultivos e incluso forestar los desiertos. Míster E, que ansiaba quedarse con esa fórmula, puso una bomba en su laboratorio, que estaba al lado de un pantano. Holland pareció morir en la explosión, pero en realidad se fundió con las plantas del fondo y renació como la Cosa del Pantano. Durante los treinta y ocho números que duró la serie entre 1972 y 1976, el personaje hizo lo posible por recuperar su forma humana original y se enfrentó a villanos varios entre quienes destacó su némesis, Anton Arcane.

Con motivo de la película basada en el personaje y dirigida por Wes Craven, DC lanzó en 1982 *Saga of the Swamp Thing*. Martin Pasko, su guionista, siguió la estela de Wein mostrando a una Cosa ansiosa por volver a ser humana. Wein, aunque había dejado de escribir las aventuras de su creación, era el editor de la serie y, ante la escasa perspectiva comercial, contactó a un británico al que había conocido a través de la revista *2000 AD*. Se llamaba **Alan Moore** y se hizo cargo de la serie a partir del número veinte (enero de 1984). El personaje nunca volvió a ser el mismo en muchos sentidos. Para empezar, dejó de ser un superhéroe más o menos convencional para vivir historias más profundas en las que se reflexionaba sobre la existencia misma de los hombres y las plantas. En el primer número, Moore hizo que la empresa Sunderland matase a la Cosa de un tiro en la cabeza. *Saga of the Swamp Thing* nº 21 contó una de las historias más grandes de aquella etapa, **"La lección de anatomía"**. Dibujada por un espléndido Stephen Bissette, contaba cómo Sunderland contrataba a Jason Woodroe, el Hombre Fluorónico, para hacer la autopsia a la Cosa. Fue así como se descubrió que el

presunto difunto no era un humano transformado en planta sino un ecosistema que había absorbido la personalidad y los recuerdos de Holland cuando murió en el fondo del pantano. El personaje adoptó así un estatus de planta andante que no sería más que el principio de lo que Moore haría con él.

Y es que la Cosa del Pantano no era una simple planta, sino el elemental de toda la vida vegetal del planeta. Asumió conciencia de ello gracias a una visita forzosa a la dimensión en que confluye la esencia de las plantas. A parte de eso, Moore presentó al Parlamento de los Árboles, a John Constantine, hizo que la Cosa se liara con **Abby Arcane**, hija de su némesis, con una historia rarísima y revisó a todo monstruo tipo hombre lobo o zombie durante la saga "American Gothic". Después, incluso lo envió al espacio.

La influencia de Moore en el personaje y la mitología que lo rodea ha sido más un lastre que otra cosa para sus sucesores. Ninguno de ellos ha sido capaz de superar al maestro, y eso que hablamos de profesionales como Mark Millar o Brian K. Vaughan. El primero, durante su etapa en la colección ya dentro del sello Vertigo, fue más allá y convirtió a la Cosa en un elemental del planeta Tierra. Vaughan, en el tercer volumen de la serie publicado entre 2000 y 2001, hizo especial hincapié en Tefe, la hija de la Cosa. O algo así. La niña era hija de Abby Arcane y John Constantine, cuyo cuerpo estaba poseído por la Cosa. El resultado fue que Tefe nació con la misión de acercar las posturas de plantas y seres humanos, pero se lió un poquito y quiso dar gloria a la vegetación matando a los hombres. Sus padres la dejaron a cargo de una familia humana normal para que la niña bajara los humos. La última serie titulada *Swamp Thing*, la que se publica actualmente, cuenta con guiones de varios escritores, entre ellos monstruos como Andy Diggle o Will Pfeiffer.

Blanco Humano

Blanco humano (*Human Target*) cuenta las aventuras de **Christopher Chance**, un detective privado que suplanta a sus clientes porque alguien los está amenazando de muerte. Su función es meterse en la piel de la posible víctima mientras ésta se queda a salvo en un refugio para, así, poder atrapar al asesino antes de que consiga su objetivo. El personaje fue creado en 1972 como complemento a las aventuras de Superman en *Action Comics*. No es que tuviera nada que ver con el *Hombre de Acero*, a todo esto. El serial pasó sin pena ni gloria por las páginas de la revista y acabó desapareciendo y abandonado en el olvido aunque contase con su propia adaptación televisiva. Como sucedió con Jonny Double, a Blanco Humano le esperaba un futuro muy prometedor como serie negra en la línea Vertigo gracias a que había alguien que sí lo recordaba. Se trata de Peter Milligan, escritor de *Shade el hombre cambiante* o *X-Men* más recientemente.

Milligan escribió una miniserie de cuatro números titulada *Human Target* sin más que contó con los lápices del fallecido Edvin Biukovic. Christopher Chance se vería metido en una trifulca con un asesino y una guerra de bandas cuando suplantaba a un cliente. Milligan planteó la trama como intriga psicológica, y es que su premisa se basaba en la intensidad con que Chance representaba sus papeles. Era un hombre que pasaba mucho tiempo metido en la vida de sus clientes. Esto suponía relacionarse con la misma gente que ellos, hablar como ellos, reaccionar como ellos... La suplantación era más compleja que un simple cambio de aspecto con pelucas o prótesis. ¿Cómo podía acabar este hombre? Pues tan metido en el papel que se acababa creyendo que era quien no era. Además, una vez acabado el trabajo, el regreso a su vida normal era ciertamente traumático.

El enfoque fue una gran idea y propició que Chance viviera más aventuras. La siguiente entrega tuvo lugar en 2003 por medio de una gran novela gráfica original llamada *Blanco humano: Montaje final* (*Human Target: Final Cut*). Magistralmente dibujada por **Javier**

Pulido (*Robin Año Uno*) con un estilo cinematográfico que acompañaba a la trama a la perfección, la novela situaba a Chance en pleno Hollywood. Dos actores famosos, Jenny Almond y Gabriel Kelly, fueron asesinados tras recibir amenazas. El siguiente de la lista era Dai Thomas, al que Chance recibió el encargo de suplantar. La misión pareció ser un éxito cuando acabó con su presunto asesino, pero pronto se encontraría con un pequeño problema. El asesino, Davey King, había secuestrado a un niño prodigio, Ronan White, y al morir nadie sabía dónde estaba. Su padre, Frank White, contrataba a Chance para que suplantase a King y hallase las pistas necesarias. Una novia prostituta y drogadicta y un pasado frustrado en el que no había conseguido ser guionista de éxito se convirtieron en la base del papel que Chance debía interpretar. Milligan profundizaba entonces en cómo el detective va convirtiéndose paulatinamente en el King y cómo incluso llega a pensar como él tras varios días de trabajo. Incluso creyó haber matado a Dai Thomas de metido que estaba.

Finalmente, Chance lograba encontrar al niño prodigio, a quien había secuestrado su propio padre. Para saldar sus deudas de juego, necesitaba un dinero al que no tenía acceso por ese mismo motivo, así que montó toda la historia. Chance, cuando aún no sabía nada, suplantaba a White para acudir al lugar del intercambio. El verdadero Frank moría en una trifulca con su hijo y Chance se quedaba en la piel de su suplantado. Milligan fue un paso más allá en su descripción psicológica de un trabajo tan extraño y retomó al personaje en esa situación en la serie regular *Human Target*. Ésta se publicó entre agosto de 2003 y abril de 2005 y constó de un total de veintiuna entregas a cargo de dibujantes como Pulido o Cliff Chiang.

Hellblazer

En *Saga of the Swamp Thing* **nº37** (junio de 1985), **Alan Moore** y el dibujante Rick Veitch presentaron a una especie de brujo que fumaba como un carretero y llevaba una gabardina. Era **John Constantine**, el más borde e ingenioso de los antihéroes del Universo DC. Como algunos de los dibujantes de la serie (Stephen Bissette entre ellos) eran seguidores de The Police, Constantine tuvo un aire desde el principio a Sting. En enero de 1988, y por aclamación popular, el personaje obtuvo una serie propia titulada *Hellblazer* (que literalmente vendría a significar "el que abrasa al infierno" o algo así). En principio, iba a llamarse *Hellraiser*, pero no pudo ser por problemas de derechos. Moore no se hizo cargo de la nueva serie y el personaje quedó en manos de **Jamie Delano**, otro británico que, como el anterior, había trabajado en *Captain Britain*. Joth Rithway al dibujo y las portadas de David McKean completaron el equipo creativo de los primeros tiempos de la serie.

Delano se convirtió en el guionista perfecto para *Hellblazer*. Confirmó a John Constantine como un personaje que hace el Bien porque le interesa. Sería muy difícil hablar de él como héroe porque no lo es. Es egoísta y si salva una vida o todo el mundo es porque a él le viene bien para algo. Además, la forma de conseguir su objetivo es engañar y hacer trampas si es necesario. Lo que sí posee es cierto código de honor personal que le hace respetar a sus amigos. A la personalidad potente de Constantine, Delano añadió una primera historia terrorífica e impactante en la que el brujo se enfrenta a un demonio que provoca gula a sus víctimas. *Hellblazer* se empezó ganando el favor del público y, con el paso de los meses, comenzó a desgranar el turbulento pasado de su protagonista. Fueron esos elementos los que aportaron a la serie una parte de "terror mundano" que se combinaba con lo sobrenatural, y también los que Delano utilizó para que Constantine fuera un personaje capaz de sostener una serie propia más allá de paranoias demoníacas. Nos presentó a su hermana **Cheryl**, a su sobrina **Gemma** e incluso a un hermano gemelo al que había matado en la matriz de su madre. Con el tiempo, ha habido otros miembros de la familia que han sido hechiceros como John. Delano relató la infancia del personaje como trágica. Su madre murió al darlo a luz y su padre nunca se lo perdonó, y los maltrataba a él y a Cheryl. John acabó escapando de casa e

instalándose en Londres, donde cultivó un conocimiento de las artes ocultas que le habían ayudado a sobrellevar la realidad de una infancia terrible. En *Hellblazer* nº 11, Delano relató cómo metió la pata en su primera "misión" en **Newcastle**. Tras hacer mal un exorcismo, envió al infierno a una pobre joven.

Delano se marchó por la puerta grande de *Hellblazer* y, en opinión de muchos, sus sucesores no han podido igualarlo, y eso que hablamos de escritores como Warren Ellis, Brian Azzarello, Mike Carey o **Garth Ennis**. Fue este último quien creó una de las mejores sagas de la serie en mi opinión. Se llamaba **"Hábitos peligrosos"** y abarcó los números cuarenta y uno a cuarenta y seis. En esta historia, Constantine descubría que tenía un cáncer de pulmón y terminal y tuvo que apañárselas para salvarse engañando al mismísimo demonio. Éste, al que Ennis llamó **Primero de los Caídos**, se convirtió en la némesis que Constantine necesitaba. Y si en aquella saga debutaba el enemigo por excelencia, también lo hacía Kit First, el amor de su vida.

"Hábitos peligrosos" fue la base de la adaptación al cine de *Hellblazer*, que se estrenó en 2005 bajo el título *Constantine* con Keanu Reeves y Rachel Weisz como protagonistas. El filme fue la primera adaptación al cine de un cómic de Vertigo, y muestra la solidez de la colección que, tras más doscientas entregas, se sigue publicando en la actualidad. Además, ha contado con varias miniseries y especiales, como *Hellblazer/Books of Magic* (1997) o *Lady Constantine* (2003).

Y, el último hombre

Y El último hombre (*Y The Last Man)* es la serie más vendida de la línea Vertigo en la actualidad. Lo cierto es que elementos para el éxito no le faltan. Su creador y guionista, Brian K. Vaughan, la concibió como una colección de sesenta entregas que cuenta el periplo de Yorick Brown y sus amigas en un mundo hostil por circunstancias que enseguida veremos. La intriga se sucede en dosis suficientes como para que el lector se enganche pero sin darle nunca toda la información. Los finales de intriga suelen mantener el interés de un mes a otro sin perder de vista la tendencia a realizar sagas de entre tres y cinco entregas para su posterior recopilación en tomo. La dibujante Pia Guerra y los sustitutos ocasionales, entre ellos el croata Goran Sudzuka, imprimen a las viñetas un ritmo más bien televisivo que encaja a la perfección con la forma en que Vaughan desarrolla de la historia.

La serie cuenta cómo, un día cualquiera, un virus acaba con todos los varones de la Tierra, sean humanos, animales o fetos. Proceda de donde proceda la enfermedad, sólo las mujeres han sobrevivido a la masacre biológica. Pero hay dos excepciones. Uno es Yorick Brown, un joven aspirante a escapista, y su mono Ampersand. Tras pasar un tiempo refugiado en su piso de Brooklyn debido a la incertidumbre, Yorick se arriesga a viajar a Washington en busca de su madre, que ahora ocupa el puesto de presidenta en funciones de Estados Unidos. En este mundo sin hombres, las mujeres han reaccionado de formas muy distintas. Algunas han caído en la depresión que el recuerdo de sus seres queridos ha provocado, y se refugian en símbolos para seguir adelante. Otras han aprovechado para reclamar el fin de la sociedad patriarcal y no han dudado en destruir los bancos de esperma y en tomar el control a la fuerza; son las Amazonas, un grupo de feministas convencidas que, por fin, han visto cumplirse su sueño. Entre ellas se encuentra Hero, la hermana de Yorick, que se convertirá en su enemiga natural durante los primeros dos años de la colección. La madre de Yorick lo deja en manos de 355, una agente especial de oscuro pasado que deberá acompañarlo a buscar a la doctora Alison Mann, una experta en biotecnología cuyos avances suponen la única esperanza para el futuro de una humanidad que, a la larga, está condenada a extinguirse.

Así comienza un largo viaje que obligará a Yorick, 355 y, más adelante, la doctora Mann, a recorrer Estados Unidos escapando de las Amazonas y otras situaciones peligrosas. Para ellos,

es vital que no se sepa que Yorick es un hombre, porque las consecuencias de un descubrimiento semejante podrían ser fatales. Un pueblo habitado por antiguas reclusas, una base militar y medio país serán el escenario de su periplo. De vez en cuando, surgirá alguna esperanza, como la nave espacial en que aún han sobrevivido dos hombres más y el hijo que la única mujer de a bordo espera en un búnker subterráneo. Con el tiempo, el trío llegará a su destino pero deberá salir del país debido a cierto acontecimiento. Y, mientras el mundo se tambalea a su alrededor, Yorick no puede sino pensar en su amada Beth, que cuando se desató el virus vivía en Australia. Aunque sea el futuro de la raza humana, el chico no hace sino pensar en su novia y su único objetivo es encontrarla y serle fiel mientras tanto, algo que le costará más de lo que podría haber pensado. Mientras, tendrá que lidiar con el ejército israelí, con asesinas japonesas y con dos compañeras que mantienen una tensión sexual que tardará en resolverse.

La fuerza de los personajes se convierte en otro de los elementos vitales de esta serie. Yorick, 355, la doctora Mann y la gente que encuentran por el camino tienen fragmentos de su pasado de los que necesitan desprenderse para aliviar su carga emocional, y camuflan esos traumas a través de ironía y cierto sarcasmo que Vaughan manifiesta en los diálogos, frescos y siempre naturales que mantienen entre ellos. Esto, unido a una odisea lenta pero segura en busca de la salvación de la humanidad, han convertido a la serie en una de las favoritas de los aficionados.

Los perdedores

Los perdedores (*The Losers*) es la serie de treinta y dos números que el guionista **Andy Diggle** y el dibujante **Jock** realizaron entre 2003 y 2006 y que supone una aproximación al cómic de espionaje con la traición y la venganza como motores de buena parte de la trama. En principio, se planteó como miniserie de seis números, pero la editorial los recibió con tanto entusiasmo que el proyecto se convirtió en una serie regular. Con un ritmo muy cinematográfico, *Los perdedores* cuenta las aventuras de un grupo de operaciones secretas con ese mismo nombre en su cruzada contra la CIA, que les hizo la pascua en el pasado. Durante la guerra en Afganistán, este grupo descubrió algo sobre la agencia que no deberían haber sabido. Mientras estaban entre Afganistán y Pakistán, el helicóptero en que viajaban se incendió "por accidente" y el gobierno de Estados Unidos los dio por muertos. Por supuesto, no lo estaban.

Este grupo está compuesto por **Frank Clay**, su líder y un antiguo oficial que nunca podrá perdonar a la CIA lo que les hizo; **Pooch**, el algo apocado piloto de todo tipo de vehículos que necesitan estas historias; **Roque**, el experto en demoliciones y segundo en el mando; **Jensen**, el pirata informático y especialista en aparatos electrónicos; el francotirador de Los perdedores se llama **Cougar**; y, por último, el elemento femenino, Aisha, una afgana entrenada por los rusos que supone un hueso muy duro de roer. Cada uno de ellos cumple un papel que siempre se cubre en las historias de espías y que sitúa *Los perdedores* a medio camino entre *Misión imposible* (la serie, no lo otro) y *El equipo A*.

La serie comenzó con un número extra en el que Diggle y Jock planteaban buena parte de los elementos con los que jugarían en el futuro. No se hacía especial hincapié en la relación entre los personajes porque lo que debía predominar para el estreno de un cómic de este estilo era la acción. No fue un mal planteamiento, y los diálogos fueron suficientes y meritorios, con lo cual no se quedó en una mera sucesión de tiros y persecuciones. La primera acción de Los Perdedores contra la CIA consiste en robar un helicóptero ante las narices del ejército estadounidense. Pronto se descubre lo que pretenden hacer con él, que es equiparlo con un imán lo bastante potente como para robar un furgón blindado que transporta algo muy valioso para la agencia. La sorpresa para el grupo será máxima cuando descubran que está repleto de

heroína que la CIA utiliza para financiar parcialmente sus actividades. Diggle aprovecha para reflexionar sobre las actividades ilícitas que siempre se sospechan de algunos gobiernos con una actitud a medio camino entre la ficción y la teoría conspirativa. El nuevo objetivo de Los perdedores será bloquear el narcotráfico estatal en la primera saga de la serie, "Goliat". Es el nombre de una empresa petrolera que la agencia utiliza para tal actividad y su objetivo es robar sus archivos contables para demostrar lo que han descubierto. El grupo pondrá todos los medios que tiene para lograrlo, pero se encontrará con un problema. Uno de los suyos los ha vendido.

Los perdedores gozó de una buena salud comercial que se debió en parte a una costumbre muy saludable que existe en la línea Vertigo: añadir avances a las series más conocidas para promocionar los nuevos lanzamientos. En este caso, se publicó en *100 balas* por aquello de contar con un público potencial similar. Sin embargo, Diggle y Jock la terminaron tras casi tres años porque no tenían más historia que contar, por lo menos de momento. Cuando se cerró la colección, sus autores afirmaron que era posible que realizasen algún especial y alguna miniserie sobre uno de los personajes (Aisha, en concreto). De momento, no se ha anunciado nada. Lo que sí hay es un proyecto para adaptar la serie a la pantalla grande.

Flex Mentallo

Flex Mentallo fue uno de los personajes que aparecieron en la etapa de **Grant Morrison** en *Doom Patrol*. Concretamente, debutó en el número treinta y cinco como uno de los habitantes de Charlie *La Calle*. Tras ayudar a la Patrulla Condenada a vencer a sus adversarios en el número siguiente, fue uno de los secundarios habituales de la serie. Básicamente, Flex Mentallo era un superhéroe pero muy al estilo que se podía esperar de Morrison en aquella época. No se sabía cuáles eran sus poderes pero era capaz de hacer de todo siempre que flexionase los músculos y apareciera sobre él su halo de héroe, que era un cartel luminoso donde ponía "halo de héroe". Con su uniforme, un bañador de piel de leopardo, fue desvelando poco a poco su origen y algunos detalles sobre su vida. Conocimos a sus amigos, unos superhéroes tan extraños como él y cuyas aventuras estaban relacionadas con el color verde en algún punto. Fue en *Doom Patrol* **nº43** (abril de 1991) donde Morrison dio una vuelta de tuerca a lo *Animal Man* para contarnos que Mentallo era un personaje creado en un cómic amateur por un niño llamado Wallace Sage. En una serie de historias, creó a Mentallo y los otros personajes. Su título genérico era *My Greenest Adventure*, de ahí lo del color verde. Por cierto, *My Greatest Adventure* fue la serie donde debutó la Patrulla Condenada original.

En 1996, apareció la miniserie que da título a este texto. *Flex Mentallo* retomó las aventuras del personaje después de su paso por *Doom Patrol*. Este cómic es otra de las obras maestras de Morrison. Eso sí, vayamos asumiendo que es el Morrison más desatado, el que resulta tan difícil de seguir que sólo deja como opción disfrutar del espectáculo sin que haya forma de entenderlo todo. La serie comenzaba cuando una bomba de dibujos animados estaba a punto de volar un restaurante de comida rápida. Mentallo lo impidió que descubrió que la bomba podría estar relacionada con uno de sus viejos amigos de *The Greenest Adventure*, el Hecho. A partir de ese momento, la serie comienza a derivar en una reflexión sobre el mundo del cómic a través de un artista amargado y politoxicómano mientras las andanzas de Mentallo en su búsqueda de la Legión de Legiones sirven como ejemplo a esas reflexiones. Es sólo una forma de interpretar lo que ocurre en la serie, porque podría tener tantas lecturas como lectores. El desfile de personajes imposibles, situaciones surrealistas y colisiones de tierras paralelas venía dibujado por uno de los artistas que mejor siguen el ritmo de Morrison. Se trata de **Frank Quitely** que, como siempre, realizó un trabajo excelente. Eso sí, ni siquiera la claridad narrativa de este señor fue capaz de aliviar alguna que otra situación como la de la cueva erótica para superhéroes. Porque era eso ¿no?

Las **reflexiones** de Morrison sobre el cómic iban desde el propio género superheroico a la historia del mismo. «Si lo piensas, al final todo trata de lo mismo. Zorras lujuriosas vestidas de goma, telépatas atractivas que te desnudan la mente... ¡Joder, Frederick Wertham tenía razón!» Morrison también se refiere a la edad de oro como una época dominada por el homoerotismo y la idealización de la figura masculina (de lo que Mentallo sería paradigma, claro). Luego, en la edad de plata fue cuando las cosas se pusieron tontas y hubo transformaciones, sueños, tierras paralelas, etc. Y así hasta llegar a la amargura de los noventa y sus justicieros de la calle.

Con todo, la miniserie es una reflexión sobre el cómic, sobre sus autores y su historia a través de un personaje llamado Flex Mentallo que no es tan original como parece. De hecho, está tan directamente inspirado en el vigoréxico Charles Atlas que, después de una demanda con muy mala pinta, DC tiene que pagar a este señor por las reediciones que se hagan de la miniserie. Como resultado, no existe recopilatorio de *Flex Mentallo* ni posibilidad de ver una edición española. Una pena, pero esperemos que algún día se solucione el tema.

Los libros de la magia

En enero de 1991, DC publicaba una miniserie titulada *Los libros de la magia* (*The Books of Magic*). El autor y escritor era **Neil Gaiman**, cuyo *Sandman* estaba triunfando entre el público más selecto. Cada uno de los cuatro números estaba ilustrado por un dibujante distinto; se trataba de **John Bolton**, **Scott Hampton**, **Charles Vess** y **Paul Johnson**. La obra presentaba a **Tim Hunter**, un niño inglés con cabellos negros y gafas que era huérfano y podía llegar a convertirse en el mago más poderoso del mundo. ¿De qué me sonará? La historia contaba cómo John Constantine, el Fantasma Errante, el Doctor Oculto y el Señor E, apodados por el primero "La Brigada de la Gabardina", ofrecían a Hunter convertirse en ese mago tan poderoso. Su objetivo era adiestrarlo para que no cayera en el lado oscuro, que era otra de sus posibilidades. En un despliegue de medios no tan espectacular como el de *Sandman* pero que tenía su gracia, el Fantasma Errante le enseñaba la historia de la magia; Constantine, la hechicería del presente; el Doctor Oculto le mostró la tierra de las hadas; por último, E le enseñó el futuro e intentó matarlo para evitar que se volviera malvado. Muerte, una de los Eternos de la citada *Sandman*, salvó a Hunter. Al final, el niño optaba por aspirar a ser mago y dejar de ser una persona normal y corriente.

Ya dentro de la línea Vertigo, en 1994 comenzó a publicarse la serie regular *The Books of Magic*, en la que supimos más sobre el aprendizaje de Tim de la mano de los guionistas **John Ney Rieber y Peter Gross** con dibujos del propio Gross y Gary Amaro. Por la serie desfilaron como invitados especiales viejos conocidos como John Constantine o Zatanna, que contribuyeron a la educación mágica del muchacho. Hacia el final de la serie a la altura del número setenta y cinco, Tim había pasado un año metido en su aprendizaje y ya había sumido que su vida había cambiado para siempre. Acabada la colección regular, *Los libros de la magia* se convirtió en una saga que tendría continuidad en *Los nombres de la magia* (*The Names of Magic*). Esta miniserie de cinco números escrita por Dylan Horrocks e ilustrada por Richard Case desveló la identidad de los verdaderos padres de Tim, que no eran otros que Titania y Tamlin del país de las hadas. Así mismo, reveló el verdadero nombre del muchacho, el "mágico", que era Tamar. Tras ingresar en la Escuela Blanca, el aprendiz de brujo obtuvo una nueva serie regular, *La edad de la magia* (*The Age of Magic*) de la que se encargaron los mismos Horrocks y Case entre 2001 y 2003. Ésta empezó con Hunter acabando sus años de adolescente y dudando si seguir o no en la escuela. También puso al joven en el dilema de seguir adelante con su destino o ayudar a la joven Kalesh de Janosh-el a salvar a su pueblo de la destrucción a manos de los Comedores de Piel. Por supuesto, no serían los únicos enemigos a los que tendría que hacer frente.

La última entrega hasta la fecha de la saga es *Los libros de la magia: Vida en tiempos de guerra* (*The Books of Magick: Life during Wartime*). Asesorado por Neil Gaiman, Si Spencer elaboró una trama algo complicada que contó con dibujos de Dean Ormston y que duró quince números entre 2004 y 2005. Al título de la saga se añadió la *k* de *Magick* para distinguirla visualmente de las entregas anteriores porque tenía un contenido poco apropiado para los niños, sobre todo en el apartado sexual. Y es que Tim ya era un hombre hecho y derecho en esta historia y, claro, tenía sus aventurillas aquí y allá. Los acontecimientos de *Vida en tiempos de guerra* sucedían en dos mundos a la vez. Uno era el "real" en que convivían humanos y seres mágicos adorando a Tim Hunter como una especie de dios. Una elite de estos últimos gobernaba a los demás, y el conflicto estaba servido. El segundo mundo era uno al que Hunter había escapado para apartarse de la magia, la guerra y la religión. Cómo termina este conflicto, lo podéis ver en la serie que se está publicando actualmente por estos lares.

Lucifer

Lucifer es una serie que relata las aventuras del mismísimo ángel caído en la Tierra y, más adelante, en su propio mundo. Tal como aparece aquí, el personaje es el mismo del elenco de secundarios de la mítica *The Sandman* **de Neil Gaiman**, por lo que se podría considerar a *Lucifer* como un *spin-off* de ésta aunque carezca del tono poético de aquélla. Basado más en el personaje literario de *El paraíso perdido* de John Milton que en la tradición católica, Lucifer debutó en *The Sandman* nº 4 (1989) y fue creado por Gaiman con los dibujos de Sam Kieth y Mike Dringenberg. Yahweh había tenido dos hijos, el arcángel Miguel y Samael, también conocido como *El lucero del alba*. Este último se rebeló contra su padre y acabó gobernando el Infierno como Lucifer. Cuando debutó en *The Sandman*, llevaba tantos años en esa tarea que estaba harto de atormentar mortales y de encabezar la guerra contra el Cielo. De hecho, en su primera aparición ya gobernaba en triunvirato, señal inequívoca de que algo iba mal. En *The Sandman* nº 23 (1991, por Gaiman y Dringenberg), renunció a sus alas para poder dejar su puesto y, posteriormente, dejó las llaves de un Infierno cerrado y vacío a los ángeles Duma y Remiel. Libre de sus obligaciones, se mudó a Los Ángeles con su fiel y demoníaca compañera Makizeen y abrió un piano bar llamado *Lux*. Fue allí donde tuvo lugar una miniserie titulada *The Sandman Presents: Lucifer, The Morning Star Option* que, en 1999, realizaron **Mike Carey** y Scott Hampton. Tras recibir una carta de Yahweh que le encomendaba una misión relacionada con la creación, recibió un documento con el que podía volver al mundo que quisiera, fuera el Cielo o el Infierno.

Con este panorama, en **junio de 2000** nació la serie regular *Lucifer*, escrita por Carey e ilustrada por **Chris Weston** y **Peter Gross**. Ésta se sigue publicando en la actualidad y está llegando a los setenta y cinco números, el límite que Carey fijó para ella en alguna que otra entrevista aunque nunca se haya confirmado oficialmente. El guionista se centra en la faceta más enigmática de Lucifer y en el gran carisma que ejerce (y que sí es característico del catolicismo) sobre los que lo acompañan. El *Lucero del Alba* es un gran manipulador que logra sus objetivos a toda costa por inverosímiles que parezcan. Por otra parte, a pesar de su egocentrismo, sigue un código de honor y justicia que respeta por encima de todo lo demás y que, de alguna manera, le permite conectar con los lectores.

Si Lucifer debe su actual popularidad al acierto con que fue tratado como secundario de *The Sandman*, Carey no ha hecho un mal trabajo presentando al reparto que acompaña a este moderno ángel caído. **Makizeen**, la suerte de consorte de Lucifer que habla una extraña lengua que sólo él entiende, arrastra la tragedia de tener sólo medio rostro y es fiel a su amo porque, algún día, tiene la esperanza de que lo reconstruya. **Meleos** es otro ángel caído que regenta una librería en la que se encuentran los libros más extraños que uno pueda imaginar, y es el creador de los **basanos**, un mazo de cartas de tarot con bastante mala leche que

crearán más problemas de los imaginables. La niña **Elaine Belloc** es la encarnación de la hija de Miguel y, en consecuencia, la nieta de Dios y tal vez heredera del Cielo. **Gaudio** es un querubín caído enviado por Miguel para que proteja a su hija y es quien da los justos toques de humor a la colección.

Todos estos personajes acompañarán a Lucifer en la que será su misión más personal y a la que se entregará en cuerpo y alma. No será otra que recuperar las alas (en Japón, nada más y nada menos) pero no para volver al Cielo o al Infierno, sino para crear **su propio universo**, uno en el que puede vivir quien lo desee siempre que cumpla una condición indispensable. Ésta no es otra que no rendir culto a nadie, ni siquiera a él. Lo demás, está todo permitido. Un elemento más para hacer más atractiva esta aproximación a un personaje casi tan antiguo como el propio mundo y que rompe, gracias a Carey y al legado de Gaiman, con muchos de los tópicos que inundan el subconsciente colectivo.

Los invisibles

Si este *post* hubiera existido, y nadie dice que lo haya hecho, *Los invisibles* sería una saga que **Grant Morrison** escribió para Vertigo en forma de tres miniseries. Una habría sido *The Invisibles* (vol. I) y habría constado de veinticinco entregas entre 1994 y 1996; la otra, *The Invisibles* (vol. II), de veintidós números entre 1997 y 1999. La última habría tenido sólo doce números en sentido inverso (del doce al uno, vamos). *Los invisibles* habría sido la obra más personal de este escocés que, según las malas lenguas, es decir la suya propia, fue abducido por una nave espacial. Los dibujantes **Steve Yeowell**, **Phil Jiménez**, **Chris Weston** y **Frank Quitely** habrían sido los elegidos para dibujar esta saga tan peculiar que se habría basado en las teorías conspirativas más locas que uno podría imaginar. ¿Cuál sería el argumento?

La premisa de Morrison sería que todo cambio histórico o social se debe una conspiración. No importa lo disparatado que parezca. Para mostrar estas paranoias, el autor se habría servido de magia, religión, acción, sexo, consumo de drogas, vudú, abducciones autobiográficas y cierta malsana fijación por la monarquía británica. Esas conspiraciones, que por supuesto nunca han existido, habrían tenido como base una guerra entre dos mundos. El uno, la **Universidad Invisible**, sería una dimensión idílica donde se valoraría la creatividad del individuo. El otro, la **Iglesia Exterior**, habría sido un mundo espantoso donde los archones pretenden controlar la voluntad de los demás, que se dejan dominar por puro conformismo. **Creatividad contra conformismo**, toda una filosofía de vida que habría ejemplificado a la perfección el proceso creativo de Morrison, que vive en nuestro mundo. Éste es el punto donde las otras dos dimensiones se unen y se solapan, y es el campo de batalla en que los invisibles se enfrentan a los archones; éstos han manipulado la historia a su antojo y ahora pretenden dominarnos a todos con motivo del inminente fin del mundo en 2012. Todo es una teoría, claro, no hay de qué asustarse.

De haberse publicado, *Los invisibles* contaría las aventuras de una célula de los habitantes de la mencionada Universidad Invisible. La serie podría comenzar con un jovenzuelo bastante quinqui llamado Dane McGowan que podría convertirse en un mago muy poderoso. Su maestro podría ser un hechicero otrora brillante pero ahora convertido en indigente. Éste prepararía al mozalbete para unirse, con el alias de **Jack Frost**, a la célula invisible dirigida por **King Mob**, un anarquista, asesino y, en ocasiones, estrella del pop. Habrían completado el grupo un chamán transexual llamado **Lord Fanny**, una telépata venida del futuro de nombre **Ragged Robin** y una antigua policía resentida llamado **Boy** cuyo hermano fue secuestrado por los archones. La serie describiría el camino de los Invisibles hacia 2012 y su enfrentamiento contra **Sir Miles**, la encarnación del rey archón, además de otros miembros de la iglesia como **Mr. Quimper**.

Entre uno y otro punto, Los Invisibles habrían hecho frente a una serie de conspiraciones que a más de uno echarían a temblar. En una presunta saga llamada "Entropía en el Reino Unido", se desvelaría que el alfabeto inglés (y el latino, por extensión) fueron diseñados para evitar que el hombre fuera capaz de pensar en abstracto. Sabríamos también que Diana de Gales rechazó ser la madre humana de la reencarnación de Sir Miles. O que la Iglesia Exterior oculta en Nuevo México la cura del virus del SIDA, como se habría mostrado en "Infierno en América". Qué miedo ¿verdad? Pero no os preocupéis porque esta serie no ha existido nunca. Y recordad que este *post* desaparecerá en cuanto salgáis de la página.

Otherworld

El dios del cielo y el Sol se unió a la diosa del mar y la tierra para crear el Otro Mundo, cuya capital, Caer Na Og, atrajo a emigrantes mágicos de todo tipo que ayudaron a crear una sociedad basada en los mitos y las tradiciones. Todo marchó sobre ruedas hasta que tres disidentes encabezaron una escisión que los condujo a crear un mundo controlado por la ciencia donde la tecnología evolucionó hasta lo inimaginable. Los dos mundos con sus respectivos puntos de vista se enfrentaron y comenzó una guerra a muerte. Un muro azul comenzó a absorber Caer Na Og y sus mitos, y los Mágicos pensaron que era culpa de los Mecánicos. Sólo una niña llamada Siobhan y criada en el mundo mortal podía salvarlos de la destrucción. Sólo había un problema. El mundo tecnológico también estaba siendo tragado por el muro azul, y los Mecánicos achacaban la responsabilidad al Círculo de Magos. Ésta es la premisa de *Otherworld*, la maxiserie escrita y dibujada por Phil Jiménez en 2005 dentro del sello Vertigo.

La historia de *Otherworld* sitúa a Siobhan estudiando en la universidad y haciendo bolos con un grupo de rock aficionado en su tiempo libre. Una noche de actuación, Siobhan y sus amigos son sorprendidos por Cessaire, una hechicera de Otro Mundo que pretende recuperarla para que cumpla su destino. Una tropa de psicobots enviada por los Mecánicos intenta impedirlo y tiene lugar una batalla en la que Siobhan, sus amigos de la banda, su novio, su amante y varios clientes del local donde tocaban descubren que tienen poderes sobrehumanos gracias a Cessaire. Tras la trifulca, el grupo es transportado casi a la fuerza a Otro Mundo. Sin embargo, no todos van a parar al mismo sitio; unos aparecerán en el mundo mágico y otros, en el científico. Al primero llegan la propia Siobhan, que descubre su papel como hechicera de grandes poderes; **Donnie**, su amante que ahora es capaz de convertirse en medio máquina; **Scott**, un joven de infancia difícil que ahora puede transformarse en cualquier bestia mitológica imaginable; **Andy**, el propietario de una tienda de discos capaz de envolverse en llamas; y **Billie**, amiga de Siobhan y empleada de Andy que posee poderes telequinéticos y fuerza sobrehumana.

En el mundo tecnológico, se materializan **Kevin**, un homosexual harto de ser marginado por la sociedad que ahora posee vastos poderes telepáticos; **Angel**, un diabético harto de su enfermedad que materializa en segundos cualquier arma que imagine; **Catherine**, una mujer generosa y, ahora, multiforme; **Stephanie**, una chica con la cara deformada que puede invocar vientos huracanados; **Kevin**, novio de Catherine que desaparece en este mundo. Por último, está **Jason**, el novio de Siobhan que, consciente de su traición, ve en su condición de cíborg y en la guerra una forma perfecta de vengarse.

Fascinados al principio por este mundo y las posibilidades que les ofrece, los recién llegados a ambos bandos descubren poco a poco que no todo es tan idílico como parece. Los paisajes de Caer Na Og y el ocio ilimitado del mundo de los Mecánicos ocultan secretos que, en el fondo, tienen como objetivo controlar a sus habitantes. Jiménez mezcla en *Otherworld* mitología, fantasía épica, ciencia ficción, superhéroes y embrollos románticos. El resultado es ciertamente regular. Por un lado, tenemos una parte gráfica casi intachable que pasa con

facilidad de un ambiente a otro totalmente opuesto con el detallismo que es marca de la casa. Por otro lado, está el desarrollo de la historia. El autor combina tantos elementos que en muchas ocasiones el lector se pierde en una maraña de información que confunde más que otra cosa. La falta de espacio es la principal carencia de *Otherworld*, que necesita demasiados textos de apoyo para dar un pasado y una presunta profundidad a personajes algo arquetípicos. La historia del Otro Mundo salpica las páginas en una narración paralela que entorpece en exceso. Por otro lado, la evidencia de que ambos mundos están equivocados con respecto a su enemigo da a entender un final previsible. Éste, por cierto, aún está por publicarse. Prevista al principio como maxiserie de doce números, *Otherworld* se cerró en el número siete con la excusa de un punto de inflexión en la historia, pues Jiménez se tenía que dedicar a *Infinite Crisis*. Es de suponer que, durante este año, retome los números que faltan para concluir esta historia.

DMZ

Durante los últimos días, hemos estado hablando de varias series de Vertigo. De algunas, porque son clásicos; de otras, por una cuestión de gustos personales. Una de las últimas series regulares que han aparecido en la línea, *DMZ*, podría convertirse con el tiempo en otro de esos cómics imprescindibles. Está escrito por **Brian Wood**, que también se ocupa de las portadas, y dibujado por **Riccardo Burchielli**, artista al que habrá que tener muy en cuenta en el futuro. *DMZ* comenzó a publicarse en noviembre de 2005. En el momento de escribir este texto, han salido cinco números. Los tres primeros conforman la saga "On the Ground", y los dos siguientes son números autoconclusivos que profundizan en el ambiente en el que transcurre esta historia. La serie parece tener buena salud para lo que venden las series de Vertigo, así que esperemos verla durante mucho tiempo.

Dicha historia consiste en una **Segunda Guerra Civil** que se desató hace cinco años en Estados Unidos. Los estados del interior comprendidos entre ambas costas se han revelado contra la política del gobierno y, después, de tanto tiempo, han acordado un alto el fuego que no tiene aspecto de durar mucho. La acción transcurre en la DMZ, la **"zona desmilitarizada"** que está en medio de los dos bandos y a la que se supone que nadie puede atacar. Esa zona es la isla de **Manhattan**, que se ha convertido en tierra de nadie y es el hogar de maleantes y delincuentes varios. O, al menos, así se pinta en las emisoras de televisión. **Matthew Roth** es el cámara en prácticas de uno de esos canales y deberá acompañar a Manhattan a uno de los reporteros estrella, Victor Ferguson. Una vez allí, son atacados y Matt se encuentra solo en medio de Manhattan. Su único salvoconducto para no ser pasto de los francotiradores será la chaqueta y la tarjeta que lo acreditan como periodista.

Matt conoce a **Zeta**, una antigua estudiante de medicina que se ha quedado en la isla como doctora. Es ella quien le muestra lo equivocada que es la imagen que la prensa da de Manhattan al exterior. En realidad, los que viven allí son civiles indefensos en su mayoría que no pudieron escapar a tiempo; ahora se encuentran constantemente sometidos a los bombardeos y los abusos del ejército que, en teoría, no debería aparecer por la isla. Matt se convierte en testigo de una situación de guerra encubierta en la que, como siempre, son los inocentes quienes pagan los platos rotos. Terminada la primera saga, el joven se quedará en Manhattan para cubrir lo que realmente sucede allí. No tardará mucho en experimentar cómo funciona el mercado negro local, pues una excursión a un Central Park helado (¿por el invierno nuclear?) le pondrá en contacto con los Fantasmas, un grupo bastante peculiar. El quinto número narra la desesperación del joven cuando se ve indefenso porque le han robado su chaqueta y sus credenciales, muestra de que necesita sentir que tiene algún poder para sobrevivir en un ambiente tan hostil.

DMZ se puede considerar un cómic bélico, pero no se recrea en absoluto en el valor o el honor de los soldados. De hecho, no los pinta como salvadores ni mucho menos. Wood, como tantos otros de su generación, tuvo una primera conciencia de qué es la guerra cuando la CNN empezó a retransmitir en directo la Guerra del Golfo de 1991. Ese componente de **conflicto mediático** y fácilmente manipulable según convenga a cada cual está presente en todo momento en *DMZ* y es la base del dilema con que Matt se encuentra cuando llega a Manhattan. Wood utiliza en alguna ocasión cuadros de diálogo que representan lo que se dice en televisión mientras Burchielli dibuja lo contrario o algo distinto para demostrar que, en las guerras con cámara, o se miente o se omite la verdad.

American Virgin

American Virgin es la última serie regular que DC ha lanzado dentro de la línea Vertigo. Aunque sólo han salido tres entregas y es algo pronto para una valoración global, esta serie me ha enganchado rápidamente y no podría terminar este especial sin hablar de ella. Tras un avance publicado en *Y: El último hombre*, *American Virgin* vio la luz en marzo de 2006 de la mano de **Steven T. Seagle** como guionista y **Becky Cloonan**. Las portadas corren a cargo del gran Frank Quitely, que pronto será sustituido por Joshua Middleton.

El protagonista de la serie se llama **Adam Chamberlin**, tiene veintiún años y es virgen. Y no es que le suponga un drama sino todo lo contrario. Adam no pretende tener relaciones sexuales hasta el matrimonio y así lo predica por todo Estados Unidos durante una gira en la que promociona su último libro. Éste se titula *Save yourself to Save yourself* (*Resérvate para salvarte*) y expone todas las ideas del muchacho al respecto. La gira es un numerazo al más puro estilo de los telepredicadores televisivos, lo cual hace pensar al lector descreído y ateo como servidor que, en cuanto termine la función, este chico se tirará a todo lo que encuentre por delante. Pues no, y es ahí donde Seagle nos da su primera sorpresa. Adam cree realmente en lo que predica, no tiene la menor intención de acostarse con su novia Cassandra hasta que se casen y posee una fe profunda en Dios. No conoce hembra, varón ni mano, y no le resulta nada fácil. Incluso cuando sus primos quieren dejarlo en evidencia con una bailarina exótica, Adam es capaz de resistirse enarbolando la bandera de su fe.

Su familia ya es otro cantar. Ni su madre, ni su padrastro ni su Kyle son religiosos ni creen en el celibato voluntario. De hecho, todos ellos están bastante perjudicados y dependen del gran éxito de los libros en los que Adam expone unas teorías que no comparten en la intimidad; eso sí, de cara a la galería son más creyentes que un mártir. Su hermana **Cyndi** es distinta pero no porque sea religiosa sino porque lleva una vida coherente con sus verdaderas creencias. De hecho, los únicos personajes auténticos de esta historia son Adam y Cyndi. Cada uno se mantiene en su extremo de la cuerda, pero nunca renuncian a sus creencias por mantener una pose. Los problemas de Adam se agravarán más allá de mantener el pájaro en la bragueta cuando, por determinadas circunstancias, debe viajar a Mozambique en busca de Cassandra. Cyndi lo acompaña en un viaje en el que se dará cuenta de que la virginidad y la castidad son muestras de una fe que empieza a tambalearse por la tragedia que tendrá que vivir, y caerá en algún que otro pecadillo de ésos que dicen que dejan ciego.

American Virgin es una serie sobre la juventud actual y sus motivaciones, sobre la religión, sobre la hipocresía, sobre la actitud que todos mantenemos en público y la que tenemos en nuestra casa. Seagle lo analiza todo a través de un personaje que es honesto, auténtico y sincero pero cuyas motivaciones corren el riesgo de tambalearse por una razón muy sencilla. Es humano.

Animal Man

Animal Man fue un personaje creado en plena edad de plata que no tuvo el éxito de otros de los héroes de la época. En los ochenta, Grant Morrison convirtió su serie regular en un clásico contemporáneo del género y uno de los estandartes de la línea Vertigo. Hoy repasamos la trayectoria de Buddy Baker desde sus comienzos hasta sus últimas apariciones estelares en el Universo DC.

Extrañas aventuras

Strange Adventures era una publicación de DC que, desde su nacimiento en 1950, había visto nacer a personajes hoy ciertamente olvidados como el Capitán Cometa. A mediados de los sesenta, Jack Schiff sustituyó a Julius Schwartz como editor y, bajo su tutela, se creó un puñado de héroes como Deadman, el Hombre Inmortal, la Encantadora o Animal Man. El debú de este último se produjo en el número 180, con la historia "I Was the Man with the Animal Powers" escrita por Dave Wood y dibujada por Carmine Infantino.

Lo curioso de la primera aparición de Animal Man fue que no se llamaba así en toda la aventura ni se dejaba ver con su uniforme naranja y azul. Por no tener, no tenía ni apellido. Era, simplemente, un joven llamado Buddy que, mientras cazaba por las Montañas Adirondack, se encontraba con una nave espacial que se había estrellado. Como no podía ser de otro modo, escudriñó la nave y alguna radiación le afectó de tal modo que, en un zoo cercano, supo que podía adoptar las habilidades especiales de los animales.

Reticente al principio a convertirse en superhéroe, Buddy regresó en *Strange Adventures* nº 184 con Woods y con Gil Kane a los lápices. Sin embargo, acabó luchando contra el crimen y, en el número 190, Infantino le diseñó el uniforme de guerra. Buddy dejó de ser "el hombre que tenía los poderes de los animales" a convertirse en Animal Man o A-Man, según la ocasión. Tal vez esta tardanza en tener un alias y un traje influyera en que, en los cómics, nunca ocultó su identidad secreta. Tras tres apariciones más en la colección, DC pasó del personaje durante mucho tiempo. Buddy se casó con su novia, Ellen Frazier, y se fue a vivir a San Diego.

Los Héroes Olvidados

Gerry Conway recuperó puntualmente al personaje en *Wonder Woman* (vol. I) nº 267 y 268 (mayo y junio de 1980). La *Asombrosa Amazona* y Animal Man se encontraron en África mientras ambos se enfrentaban al Cártel y, tras una pequeña confusión, hicieron equipo. En esta historia titulada "The Man who Walked with Beasts", sabíamos que Buddy se había retirado porque la policía de San Diego le ponía demasiados problemas y no favorecía tanto a los superhéroes como la de Metrópolis, por ejemplo.

En *Action Comics* nº 552 y 553 (febrero y marzo de 1984), Marv Wolfman y Gil Kane recuperaron a Animal Man y otros personajes muy secundarios y casi olvidados. Wolfman inventó una buena excusa para su ausencia, pero se daba de morros con lo que Conway había contado en *Wonder Woman*. La solución fue tan fácil como habitual en DC Comics: aquella historia nunca había sucedido. Todo en virtud de una saga bastante buena y que, a título personal, fue una de las primeras historias que leí de Superman, porque la editó Zinco en el primer volumen del personaje.

Wolfman bautizó a estos personajes con el nombre colectivo de Héroes Olvidados (Forgotten Heroes), y los convirtió oficialmente en grupo bajo el mando del Hombre Inmortal. A parte de éste, el equipo se componía de Animal Man, Rick Flagg (del Escuadrón Suicida original), Rip Hunter, Congo Bill, Cueva Carson, Dane Dorrance y Dolphin. Diez años atrás, todos ellos se habían topado con una pirámide dorada en distintos puntos del mundo y, cuando fueron a avisar al gobierno de Estados Unidos, los federales hicieron lo posible para taparlo y evitar que siguieran con sus actividades heroicas. El Hombre Inmortal descubrió que las pirámides

formaban parte del plan de su archienemigo Vandal Savage para derrotar a Superman y conquistar el mundo. Junto con el *Hombre de Acero*, los Héroes Olvidados salvaron la situación... y volvieron a desaparecer.

Pero volvieron al cabo de un año, de nuevo gracias a Marv Wolfman, en *DC Comics Presents* nº 77 y 78 (1985). De nuevo, Animal Man y compañía hacían equipo con Superman para enfrentarse a una reproducción de la misma idea: los Villanos Olvidados. De evidente función, este equipo recuperó a personajes como el Cazador sin Rostro, Míster Poseidón o la única de ellos que no acabó en la cárcel tras aquella aventura: la Encantadora. Después de aquello, llegó *Crisis en tierras infinitas* y, claro, el grupo tuvo su pequeño papel. Sin embargo, el Hombre Inmortal murió durante la saga y los Héroes Olvidados se disolvieron. Buddy se retiró por segunda vez, pero no sería por tanto tiempo.

La serie regular

En plena explosión creativa de DC tras el masivo lavado de cara que supuso *Crisis*, apareció modestamente una miniserie de cuatro números titulada *Animal Man* que, debido a su éxito, se prolongó de forma indefinida. A parte de ser un éxito para el personaje en sí, la colección supuso el lanzamiento al estrellato de su guionista, Grant Morrison, cuyas historias brillaron siempre por encima del talento de dibujantes como Chas Truog. Y es que fue una serie de guionista en la que el escocés mostró sus inquietudes de ese modo tan personal al que nos hemos acostumbrado con el tiempo. Aunque fuera primordialmente un cómic de superhéroes, *Animal Man* tenía tantas lecturas y elementos que con cada relectura se descubren, aún hoy en día, cosas nuevas.

El primer número se publicó en septiembre de 1988, y nos mostró cómo Buddy Baker, convertido en extra de cine, quería abandonar su tranquila vida con Ellen y sus dos hijos, Cliff y Maxine, para volver a ser superhéroe e incluso unirse a la LJI (Liga de la Justicia Internacional). En la saga inicial, un Animal Man desconocido por el mundo intentaba hacerse un hueco solventando una papeleta tan difícil como detener a B'Wanah Beast. La defensa de los derechos de los animales fue el tema central de la saga y del resto de la serie, pero no el único. Durante los veintiséis números escritos por Morrison, *Animal Man* se convirtió en todo un experimento que rompió la barrera del multiverso hasta mostrarnos al personaje hablando cara a cara con el guionista. La defensa de la vida vegetariana y la lucha contra el ecoterrorismo fueron otros de los tópicos habituales de Morrison.

Morrison no comenzó mostrando el origen post *Crisis* de Animal Man, de modo que se supuso que nada había cambiado hasta que, en abril de 1989, se publicó *Secret Origins* nº 39. Allí Morrison nos contó cómo los alienígenas que habían dado a Buddy sus poderes volvían a la Tierra de visita, con lo cual había un cambio sustancial con respecto al origen pre *Crisis*. Además, según los bichos amarillos constaron, Buddy era más joven que el que ellos conocieron. La historia siguió en *Animal Man* nº 10, donde supimos que cada cierto tiempo esos extraterrestres venían a la Tierra a poner en contacto a un humano con el campo morfogenético de la Tierra o *The Red*, el vínculo que une a todos los seres vivos. Morrison usó tan complejo concepto para justificar los poderes de Buddy y, de paso, abrió paso con aquella trama para la que sería la culminación de su etapa.

Durante la macrosaga *¡Invasión!*, Animal Man entró en contacto por fin con la LJI, y Maxwell Lord le propuso formar parte de la rama europea del grupo. Así, a partir de 1989, Buddy hizo doblete en *Justice League Europe*. Compartió cartel con héroes como Flash, el Hombre Elástico o el Capitán Átomo, y vivió aventuras propias de aquel grupo de la mano de Keith Giffen, J. M. de Matteis y Bart Sears. Entre otras, destacó la aventura en que el grupo coincidía en clase de francés con la Liga de la Injusticia, tal vez el momento álgido de aquella "hermana menor" de la LJI. Sin embargo, Buddy tuvo que dejar el grupo al cabo de un año

porque tenía que hacer frente a una grave pérdida. Su familia había muerto en *Animal Man* nº 20.

Fue en aquel punto en que comenzó el canto del cisne de Morrison. La historia final del escocés, titulada por algunos "Crisis Dos", puso en jaque las imposiciones editoriales de DC al recuperar el acceso al multiverso. Por aquel entonces, toda referencia a los hechos pre *Crisis* era susceptible de censura por la confusión que podía añadir a un Universo DC aún frágil, pero Morrison se lo pasó por el forro. Utilizó al único personaje que recordaba el multiverso, el Psicopirata, para que Buddy conociera a su "yo" original y, en última instancia, traspasara el papel para dialogar con su creador. El genial ejercicio de metalenguaje fue borrado de la continuidad a partir del número siguiente, pero sigue siendo una de las obras maestras de la época.

Con la familia resucitada por estas "Crisis", Buddy siguió con sus aventuras en solitario de la mano de otros creadores, entre los que destacaría Jamie Delano. *Animal Man* siguió siendo una serie "de guionista" y fue enmarcada en la línea Vertigo a partir del número 57 y hasta su cancelación en el 89 en noviembre de 1995.

De nuevo, *guest-star*

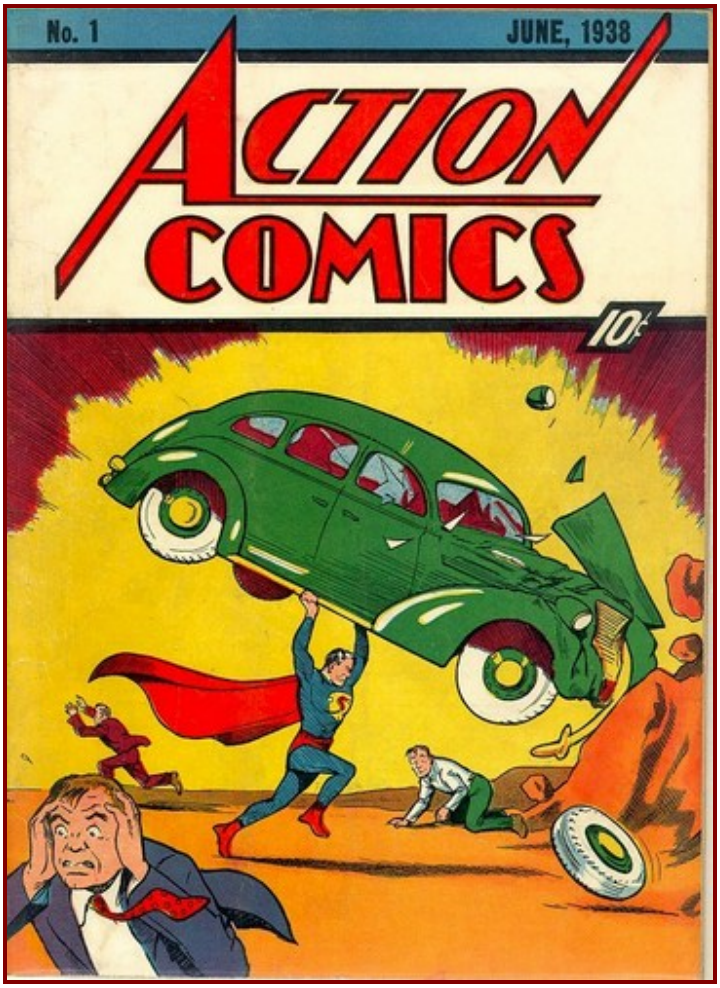
Ya que los personajes de la línea Vertigo existen en el Universo DC pero "a parte", tras la cancelación de su colección Animal Man tuvo que regresar a su lugar original para convertirse en su superhéroe que es el eterno invitado de series diversas. Su retorno al Universo DC tuvo lugar en *Aquaman* (vol. V) nº 35 (1997), realizado por Peter David y Jim Calafiore. El rey de Atlantis y Buddy hicieron frente a un villano llamado Gamesman para recuperar a Maxine, la hija de los Baker. Por cierto, Maxine había heredado de su padre la conexión al dichoso campo morfogenético.

Tras apariciones muy contadas en *Resurrection Man*, *Day of Judgment* o *Star and S.T.R.I.P.E*, Buddy regresó a los brazos de Morrison en *JLA* en un par de ocasiones. La más notable fue su presencia en la saga de Margeddon, más conocida como "Tercera Guerra Mundial" en 2000. Hablaremos en breve de esta saga, aún inédita en España. Más trascendencia tuvo su aparición en *Hawkman* nº 16 y 17. Buddy está relacionado con Hawkman porque éste comparte un vínculo con los halcones a través de la morfogénesis. La heroína Vixen también está relacionada con este concepto, por cierto. En aquellos dos números, Buddy ayudó a Hawkman, Hawkgirl y Hawkwoman a derrotar a Byth, uno de los eternos enemigos de esta saga de personajes.

Las últimas andanzas de Buddy están muy relacionadas con el actual macropifostio de DC. Se trata de *Infinite Crisis*, si bien muchos esperaban que Morrison lo recuperase en *Seven Soldiers*. El personaje forma parte de un nutrido grupo de héroes que acompañan a su líder al mismísimo centro del universo para combatir una gran amenaza. Buddy fue reclutado, muy a pesar de su mujer, en *Infinite Crisis* nº 2 y sus primeras aventuras en el espacio se vieron en *Firestorm* nº 20, donde ha sabido que, aun estando en el espacio, es capaz de conectar con sus poderes.

Con respecto al futuro, y a falta de saber cómo acaban las cosas en la *Crisis*, ya hemos podido ver en Internet a Buddy formando parte de una nueva Liga de la Justicia algo masificada cuya andadura comenzará este mismo año de la mano de Brad Meltzer y Ed Benes.

ERA DC



Junio de 1938 a mayo de 1948

INTRODUCCIÓN

En esta nueva sección, comenzaremos hablando de los primeros cómics de superhéroes editados por la DC a finales de los años treinta. Es conveniente saber que, al hablar de "DC Comics" en aquella época, el objetivo es simplificar para entendernos todos mejor y no liarnos con All-American, National, Detective... Sin embargo, como introducción a "Era DC", me parece interesante hablar de cómo nació lo que hoy conocemos como DC.
En febrero de 1935, apareció el primer cómic que publicaba material inédito. Anteriormente, desde el ***Famous Funnies*** de Max Gaines, los "comic-books" eran reediciones de las tiras de prensa ("comic-strips") de los periódicos. La editorial que publicó ese primer cómic tal como lo conocemos, *New Fun The Big Comic Magazine* (o ***New Fun Comics***) nº 1, era **National Allied Publications**. En marzo de 1937, un compañía recién llegada, **Detective Comics Inc.**, lanzó la primera publicación de cómics especializada en un solo tema. Se trataba de la homónima ***Detective Comics***.
En mayo de 1938, National Allied había quebrado y, durante una subasta, Detective Comics Inc. compró los derechos de *New Fun Comics* y *New Adventure Comics.* Al mes siguiente, la Detective publicó la primera aparición de Superman. Mientras, en enero de 1939 Sheldon Mayer fundó **All-American Comics**. Esta nueva editorial compartió oficinas con **National Periodical Publications**, que era el nombre que adoptó Detective Comics tras la compra de los derechos de National Allied. Finalmente, esta última compró All-American y, con ella, los derechos de personajes como Green Lantern o Wonder Woman.
Con el paso del tiempo, se fue conociendo a la National Periodical Publications como DC por el logo que aparecía en las portadas y que era el acrónimo de *Detective Comics*. No fue hasta los años setenta que la editorial se llamó oficialmente **DC Comics**.

***ACTION COMICS* Nº 1**

"Origin of Superman" (1 página).
"Revolution in San Monte" (12 páginas).
Fecha de portada: Junio de 1938.
Editor: Vincent A. Sullivan.
Portada: Joe Shuster (dibujo y entintado).**Créditos:** Jerry Siegel (guión), Joe Shuster (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Superman in the Forties* TP, *The Action Comics Archives* nº 1 HC, *Superman Chronicles* nº 1 TP.
Edición española: *Los archivos de Superman en Action Comics* nº 1 (Norma Editorial). *Superman: Especial Navidad* 1988 (Ediciones Zinco).

Comienza esta nueva sección con el primer cómic de superhéroes que se publicó. Se trata de la **primera aparición de Superman** en *Action Comics* nº 1. Tras muchas idas y venidas, el personaje concebido por Jerry Siegel y Joe Shuster vio la luz y llegó para quedarse. Ya en la primera página se explicaba el origen alienígena del personaje sin nombrar a Krypton; también se hablaba de su adopción y de los poderes del *Hombre de Acero*, que eran más limitados que los que posteriormente tendría (por ejemplo, no podía volar sino saltar alturas de unos veinte pisos). Aunque hoy pueda resultar extraño, no había supervillanos en aquella historia. Superman salvaba de la silla eléctrica a una inocente llamada Evelyn Curry y destapaba un asunto de corrupción política; era el primer ejemplo del "enfoque social" que Siegel y Shuster dieron al personaje.

***DETECTIVE COMICS* Nº 27**

"The Case of the Chemical Syndicate" (6 páginas).
Fecha de portada: mayo de 1939.
Editor: Vincent A. Sullivan.
Portada: Bob Kane (dibujo y entintado).
Créditos: Bill Finger (guión), Bob Kane (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Batman Archives* nº 1 HC, *Batman Chronicles* nº 1 TP, *Batman in the Forties* TP.
Edición española: *Los Archivos de Batman* nº 1 (Norma Editorial).

Casi un año después de la primera aparición del *Hombre de Acero*, Bob Kane y Bill Finger publicaban en las páginas de *Detective Comics* la primera aventura del segundo héroe enmascarado. Aunque no tenía poderes sobrehumanos y estaba inspirado en diversos elementos de la cultura *pulp*, la popularidad de Superman propició que el nuevo héroe, llamado **Bat-Man**, luciera un uniforme con su capa y sus avalorios. En su primera historia, tuvo que resolver el asesinato de un tal Lampert, *el Rey de la Química*. También conocimos al comisario James Gordon y supimos que el millonario Bruce Wayne se disfrazaba de murciélago por la noche para combatir el crimen. Eso sí, aún no se sabía por qué lo hacía.

***ADVENTURE COMICS* Nº 40**

Fecha de portada: julio de 1939.
Editor: Vincent A. Sullivan.
Portada: Creig Flessel (guión y dibujo).
Créditos: Gardner Fox (guión, como Larry Dean) y Bert Christman (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Golden Age Sandman Archives* nº 1 HC.
Edición española: Inédito.

Esta historia debería haber sido la primera aparición de **Sandman**, un nuevo héroe enmascarado que, como Batman, carecía de poderes sobrehumanos. Wesley Dodd (al que más adelante se apellidó "Dodds") resolvía el secuestro de su amiga Vivian Dale. El responsable era un tal Tarántula (nada que ver con el héroe de *All-Star Squadron*) al que Sandman vencía utilizando la pistola de gas somnífero del que él se protegía con su característica máscara. La historia estaba firmada sólo por un tal Larry Dean, seudónimo de Gardner Fox; el dibujante no aparecía en los créditos originales. Decía antes que "The Tarantula Strikes" debería haber sido la primera aparición del amigo Dodds, pero no lo fue. Un mes antes, apareció una historia de Sandman en *New York's Fair World*. Se trataba de un cómic que se vendía sólo en la Exposición Universal que se celebró en Nueva York entre 1939 y 1940; al parecer fue un error que Sandman estuviera presente un mes antes de su estreno oficial.

***SUPERMAN* Nº 1**

"Superman, Champion of the Oppressed" (18 páginas).
Fecha de portada: Ninguna, pero se publicó en verano de 1939.
Editor: Vincent A. Sullivan.
Portada: Joe Shuster (dibujo y entintado).
Créditos: Jerry Siegel (guión) y Joe Shuster (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Superman Archives* nº 1 HC, *Superman Chronicles* nº 1 TP, *Superman in the Forties* TP.
Edición española: Inédito.

El éxito de Superman en *Action Comics* animó al editor Vin Sullivan a lanzar un especial en verano de 1939 que recopilaba las primeras cuatro historias del *Hombre de Acero* en aquella revista. Ese especial tuvo tanto éxito a su vez que se convirtió en el primer número de una serie regular. Así pues,

Superman fue en el **primer personaje de cómic que obtenía su propia colección** con cabecera homónima. Aunque aquel *Superman* nº 1 constaba básicamente de reediciones, tenía seis páginas de valioso material inédito. En "Superman, Champion of the Opressed" (título que se le dio en la edición de *Archives*), las dos primeras páginas ampliaban el origen del personaje visto en *Action Comics* nº 1 y nombraban a su planeta natal Krypton. También se explicaba allí que los Kent, los padres adoptivos del héroe, habían muerto. El resto del episodio era una reedición ampliada (o extendida, que se diría hoy) de la primera aventura de Superman. Curiosamente, poco después se volvió a ampliar el origen del Hombre de Acero en las tiras de prensa que protagonizó en los periódicos; fue en ellas donde apareció por primera vez su nombre kryptoniano, Kal-L, y donde Siegel dio nombre a sus padres biológicos, Jor-L y Lora.

***DETECTIVE COMICS* Nº 33**

"The Batman and how he Came to Be (2 páginas)".
Fecha de portada: Noviembre de 1939.
Editor: Vincent A. Sullivan.
Portada: Bob Kane (guión y dibujo).
Créditos: Bill Finger (guión), Bob Kane (dibujo y entintado), Sheldon Morloff (fondos).
Recopilado en: *Batman in the Forties* TP, *Batman Archives* nº 1 HC, *Batman Chronicles* nº 1 TP.
Edición española: *Los archivos de Batman* nº 1 (Norma Editorial).

En la historia protagonizada por el *Señor de la Noche* en *Detective Comics* nº 33, se incluyeron dos páginas que relataban el **origen de Batman**. En tan poco espacio, se marcó historia en el cómic de superhéroes. A la salida de un cine, los Wayne eran asesinados por un ladrón ante los ojos de su hijo Bruce, que a medida que crecía entrenaba cuerpo y mente para combatir el crimen. La irrupción de un murciélago en su salón le sugirió un aspecto que utilizó para infundir terror en sus enemigos. Tan brutal e impactante fue que casi todos los autores que se han encargado del personaje han querido contarla de nuevo con sus propias palabras hasta llegar a lo cansino. El resto de la historia, titulada "The Batman Wars against the Dirigible of Doom", estaba escrita por Gardner Fox.

***FLASH COMICS* Nº 1**

(A) "Origin of the Flash".
(B) "Origin of the Hawkman".
Fecha de portada: Enero de 1940.
Editor: M.C. Gaines.
Portada: Sheldon Morloff (dibujo y entintado).
Créditos (A): Gardner Fox (guión), Harry Lampert (dibujo y entintado).
Créditos (B): Gardner Fox (guión), Dennis Neville (dibujo y entintado).
Recopilado en: (A) *Golden Age Flash Archives* nº 1 HC, (B) *Golden Age Hawkman Archives* nº 1.
Edición española: Inédito.

El primer número del *Flash Comics* de All-American supuso una mina en cuanto a primeras apariciones de personajes muy conocidos hoy en día. Entre ellos, destacan el primer **Flash** (Jay Garrick) y el **Hawkman** original (Carter Hall). En el origen de Flash, el joven estudiante de química Jay Garrick (que, por cierto, era fumador, algo impensable hoy) se dormía y derramaba algo llamado agua pesada cuyos gases le dieron supervelocidad tras pasar una temporada en coma. Flash fue el primero de estos héroes que no se preocupaba por mantener una identidad secreta. Por su parte, en el origen de Hawkman vimos cómo el arqueólogo millonario Carter Hall encontraba una

daga egipcia. Al tocarla, supo que era la reencarnación del faraón Khufu, asesinado junto a su esposa por el malvado Hath-Set. Antes de morir, el faraón lanzó una maldición. Por toda la eternidad, su amada y él se reencarnarían para amarse y para hacer frente al vil sacerdote. Carter encontró en esta historia a su amada, Shiera Saunders, y a su némesis, el doctor Hastor. Aunque son Hawkman y Flash quienes destacan en este *Flash Comics* nº 1, en sus páginas debutaron también **Johnny Thunder** y el vaquero The Whip.

***MORE FUN COMICS* Nº 52**

"The Spectre" (10 páginas).
Fecha de portada: Febrero de 1940.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Bernard Baily (dibujo y entintado).
Créditos: Jerry Siegel (guión), Bernard Baily (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Golden Age Spectre Archives* nº 1 HC.
Edición española: Inédito.

No habían pasado ni dos años desde la creación de Superman cuando su co-creador Jerry Siegel lanzó un nuevo personaje tan poderoso como él o incluso más. Se trataba del **Espectro**, cuyo origen relató con el dibujante Bernard Baily en dos partes. De hecho, estrictamente hablando, la primera aparición del Espectro sería *More Fun Comics* nº 53. En este número, aparecía Jim Corrigan, un policía bastante desagradable que se metía con el mafioso Gat Benson y acababa metido en un barril en el fondo del río. Mientras "iba hacia la luz", una voz le dijo que volviera a la Tierra a impartir justicia, y descubrió que, como fantasma, tenía superpoderes. Sin embargo, no fue hasta el final del número siguiente cuando Corrigan adoptaba la identidad del Espectro.

***WHIZ COMICS* Nº 2**

"Introducing Captain Marvel" (13 páginas).
Fecha de portada: Febrero de 1940.
Editor: Bill Parker.
Portada: C. C. Beck (dibujo y entintado).
Créditos: Bill Parker (guión), C.C. Beck (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Shazam! Archives* nº 1 HC
Edición española: Inédito.

Whiz Comics nº 2 no fue una publicación de DC sino de **Fawcett Comics**. Si hablamos de este cómic en Era DC es porque contiene la primera aparición del **Capitán Marvel**, personaje al que DC asimilaría en los años setenta. Pero ¿fue en realidad la primera aparición? No del todo. Cuando Bill Parker recibió el encargo de crear una línea de superhéroes, tituló a esta revista *Flash Comics* con la mala suerte que DC sacó antes una con el mismo título. No obstante, ya era tarde para detener la edición y Fawcett sacó un número de promoción llamado *Flash Comics* nº 1 donde se anunciaba a un tal Captain Thunder. Al final, el héroe se llamó Capitán Marvel y nació oficialmente en *Whiz Comics* nº 2. Lo de *Whiz* fue el tercer nombre de la revista, que iba a llamarse *Thrill Comics*, título que se desechó por ser demasiado similar al *Thrilling Comics* de Better Publications. Todos estos cambios reflejan la premura con que los editores de cómics en 1940 pretendían emular el éxito de Superman y Batman. Pocos personajes ajenos a DC lo consiguieron, y el Capitán Marvel fue uno de ellos debido al cariño que Parker y, sobre todo, C.C. Beck, pusieron en su principal creación. De hecho, hubo meses en que sus aventuras vendían más que las de Superman y DC denunció a Fawcett por un plagio ciertamente discutible. La historia de presentación contaba cómo

el pequeño Billy Batson subía a un tren fantasma que lo llevaba hasta Shazam, el mago que le dio poderes sobrehumanos. Para acceder a ellos, se convertía en adulto gritando el nombre del hechicero. Ya en su primera aparición, debutó la némesis por excelencia del *Big Red Cheese*: el Doctor Sivana.

***ADVENTURE COMICS* Nº 48**

"Origin of Tick-Tock Tyler, the Hourman" (6 páginas).
Fecha de portada: Marzo de 1940.
Editor: Vincent A. Sullivan.
Portada: Bernard Baily (dibujo y entintado).
Créditos: Gardner Fox (guión), Bernard Baily (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

En marzo de 1940, DC lanzó el serial de un nuevo superhéroe en *Adventure Comics*, donde ya aparecía regularmente Sandman. Se trataba de **Hourman**, quien en su identidad secreta era Rex *Tick-Tock* Tyler. Utilizando la píldora **Miraclo** de su propia invención, Rex obtenía durante una hora superfuerza, supervelocidad, invulnerabilidad y sentidos aumentados. A pesar de la limitación de tiempo, a Hourman le bastaba una horita para resolver sus casos. El primero de ellos comenzó cuando recibió la carta de una tal señora Kenton. Su marido estaba en paro y se había metido en negocios turbios; sospechaba que iba a robar las joyas de una millonaria. Tyler, vestido con su traje, su capa y su capucha, evitó el robo y devolvió al redil a Kenton.

***DETECTIVE COMICS* Nº 38**

"Robin the Boy Wonder" (12 páginas).
Fecha de portada: Abril de 1940.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Bob Kane (dibujo), Jerry Robinson (entintado).
Créditos: Bill Finger (guión), Bob Kane (dibujo), Jerry Robinson (entintado).
Recopilado en: *Batman in the Forties TP*, *Batman Archives* nº 1.
Edición española: *Los Archivos de Batman* nº 1 (Norma Editorial).

Si hay un personaje fundamental en el particular universo de Batman, es **Robin *el Chico Maravilla***. Este inseparable compañero de aventuras fue el primero de una larga lista de ayudantes juveniles o *sidekicks* que acercaban a los superhéroes a su principal público potencial. Robin fue una idea presuntamente original de Sheldon Morloff, uno de los ayudantes de Bob Kane, aunque éste también se atribuyó el personaje. Otros afirman que su creación fue cosa de Jerry Robinson. Sea quien fuere, *El Chico Maravilla* marcó un antes y un después en las aventuras de Batman. El personaje solitario, introvertido y casi mudo cuyos globos eran casi todos de pensamiento (cosa que aburría bastante a Bill Finger) tuvo desde este número al chistoso Robin. Y no es que tuviera muchos motivos para sonreír. En este cómic, se explicó como el director del Circo Haley era extorsiando por el mafioso *Jefe* Zucco. Como no quiso entrar en su juego, los criminales organizaron el accidente de los Grayson Voladores, una familia de trapecistas cuyo único superviviente fue el pequeño Dick. Alentado por Batman a vengar la muerte de sus padres, el joven se entrenó con el *Señor de la Noche* hasta que, juntos, los dos vengadores disfrazados pusieron en evidencia a Zucco y lo capturaron. El destino final del mafioso era la silla eléctrica y el de Robin, convertirse en uno de los iconos más reconocibles de la cultura estadounidense.

***ACTION COMICS* Nº 23**

"Europe at War" (13 páginas).
Fecha de portada: Abril de 1940.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Joe Shuster (dibujo), Paul Cassidy (entintado).
Créditos: Jerry Siegel (guión), Joe Shuster (dibujo), Paul Cassidy (entintado).
Recopilado en: *Superman: The Action Comics Archives* nº 2 HC, *Superman in the Forties* TP, *Superman vs. Lex Luthor* TP (de próxima publicación).
Edición española: Inédito.

El valor histórico de este cómic se debe a la primera aparición de **Lex Luthor**, archienemigo por excelencia de Superman y uno de los villanos más reconocibles del mundo del cómic en general. Superman se veía metido desde el número anterior en una guerra entre dos países europeos llamados Toran y Galonia. El líder de este último contrataba los servicios de un científico loco al que el *Hombre de Acero* debía derrotar. Era, por supuesto, Luthor. A este debú lo rodeaban tres curiosidades. En primer lugar, Luthor no tenía nombre de pila, y sería bastante después cuando se lo llamaría Alexei de forma retroactiva. En segundo lugar, no era calvo ni debería haberlo sido después; todo se debió a que el dibujante de las tiras de prensa lo confundió con el Ultra-Humanita. Por último, Luthor ya había aparecido en *Superman* nº 4, número que debería haber salido después de este *Action Comics* pero que se adelantó por motivos editoriales. Un último detalle: los cómics de abril de 1940 fueron los primeros en lucir en la cabecera aquello de **"A DC Comics Publications"** (DC por Detective Comics), el **primer logo** de la compañía.

***MORE FUN COMICS* Nº 55**

"The Menace of Wotan" (6 páginas).
Fecha de portada: Mayo de 1940.
Portada: Bernard Baily (dibujo y entintado).
Editor: Whitney Ellsworth.
Créditos: Gardner Fox (guión), Howard Sherman (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Esta historia supuso la primera aparición del **Doctor Destino**, el personaje que arrebataría al Espectro el protagonismo y las portadas de *More Fun Comics*. Este personaje pasó su primer año de vida siendo un misterio. Era un mago que vivía en una torre de Salem (Massachussets) que carecía de puertas y ventanas. Combatía a villanos como Wotan, el de su primera aparición, pero no disponía de secundarios ni de novia ni de origen. Habría que esperar a *More Fun Comics* nº 67 para conocer su procedencia. Kent Nelson viajó al Valle de Ur con su padre, que buscaba pruebas de que las pirámides eran obra de alienígenas. Y las encontró, porque Kent resucitó a un tal Nabu que venía de otro planeta. Sven moría debido a los gases venenosos de la pirámide, pero el pequeño fue criado en el conocimiento de la magia por el misterioso ser.

***BATMAN* Nº 1**

"The Joker" (13 páginas).
"The Cat" (13 páginas).
Fecha de portada: Junio de 1940.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Bob Kane (dibujo), Jerry Robinson (entintado).

Créditos: Bill Finger (guión), Bob Kane (dibujo), Jerry Robinson (entintado).
Recopilado en: *Batman: The Dark Knight Archives* nº 1 HC, *The Greatest Batman Stories Ever Told* TP ("The Cat"), *The Greatest Joker Stories Ever Told* TP("The Joker").
Edición española: *Las mejores historias de Batman jamás contadas*, *Las mejores historias del Joker jamás contadas* (Ediciones Zinco en ambos casos).

En junio de 1940, Batman obtuvo una revista homónima que era trimestral como *Superman* pero presentó historias inéditas desde el primer número. La única reedición era el origen del *Señor de la Noche* que se publicó primero en *Detective Comics* nº 33. Lo más destacado de *Batman* nº 1 fue el debú del **Joker**. El popular payaso de cabello verde anunciaba por la radio que iba a matar a determinadas personas y a robarles cosas. Lo consiguió, pero Batman y Robin lo enviaron a la cárcel de la que escapó en este mismo número. En la historia "The Joker Returns", el criminal pagaba por sus crímenes muriendo pero, como todos sabemos, no fue del todo así. Al principio, la idea era acabar con él por ser demasiado sádico, pero el concepto (inspirado en el actor Conrad Veidt del filme *El hombre que ríe*) era demasiado interesante como para dejarlo escapar. "The Cat" era la primera aparición de **Catwoman**, si bien no llevaba ni máscara ni se llamaba así. *La Gata*, como se apodaba, era detenida tras robar un collar en un crucero. *Batman* nº 1 también incluyó una historia que debería haberse publicado en *Detective Comics* nº 38 (el del debú de Robin); se titulaba "Professor Hugo Strange and the Monsters".

ALL-AMERICAN COMICS Nº 16

The Origin of Green Lantern" (8 páginas).
Fecha de portada: Junio de 1940.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Sheldon Morloff (dibujo y entintado).
Créditos: Bill Finger (guión), Martin Nodell (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Golden Age Green Lantern Archives* nº 1 TP.
Edición española: Inédito.

El dibujante Martin Nodell se presentó un buen día ante Sheldon Mayer con una idea inspirada por un operario de metro que agitaba un farolillo rojo para dar salida a un tren. Se trataba de un superhéroe cuyos poderes procedían de una lámpara. Mayer dio salida al proyecto en *All-American Comics*, pero asignó a Nodell un guionista que no fue otro que Bill Finger, cocreador de Batman. El personaje era **Green Lantern**, que se hizo tan popular que obtuvo su propia serie regular al año siguiente e incluso compartió título con Wonder Woman y Flash en *Comics Cavalcade.* En su primera aparición, el ingeniero Alan Scott se salvó de un accidente de tren gracias a un farol verde que le contaba su historia. Había salido de un meteorito que se estrelló en el Tíbet, y en su tercera manifestación daría poder a quien lo encontrase. Scott fue el único superviviente del accidente y se forjó un anillo a partir del farol que le daba el poder de volar y atravesar paredes. Con él, consiguió que un tal Dekker, su rival en la concesión de la obra del tren, confesara que era culpable de sabotaje. Después, se confeccionó el vistoso traje verde y rojo con el que, aún hoy en día, sigue en activo.

ALL-STAR COMICS Nº 3

"The First Meeting of the Justice Society of America" (68 páginas).
Fecha de portada: Invierno de 1940. Se publicó en enero de 1941.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Everett Hibbard (dibujo y entintado).
Créditos: Gardner Fox (guión), Everett Hibbard (dibujo y entintado).
Recopilado en: *All-Star Comics Archives* nº 1 HC.
Edición española: Inédito.

En julio de 1940, salió una nueva revista titulada *All-Star Comics* que publicaba aventuras de personajes de otras publicaciones. Se trataba de recoger en cada entrega dos personajes de *Adventure Comics*, dos de *More Fun Comics*, dos de *Flash Comics* y dos de *All-American Comics*. Las primeras historias eran inconexas, como las que se editaban en cualquier revista, pero en el tercer número todo cambió. En su primera reunión, la **Sociedad de la Justicia de América** se reunía y, a petición de su invitado Johnny Thunder, contaban sus últimas peripecias. Básicamente, eran aventuras individuales con un nexo en común al principio y al final de la revista más un interludio. La Sociedad no se reunía para hacer frente a un enemigo como grupo, sino que se trataba más bien de un **club social** donde se contaban las batallitas unos a otros. Los miembros y protagonistas de las historias unitarias eran **Flash** (que fue elegido el primer presidente del grupo), **Green Lantern**, **Wildcat**, el **Doctor Destino**, el **Espectro**, **Sandman**, **Átomo** y **Hourman**. En ningún momento se hablaba del origen de la Sociedad, para el que hubo que esperar hasta 1977.

WORLD'S BEST COMICS Nº 1

Fecha de portada: Primavera de 1941.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Fred Ray (dibujo y entintado).
Créditos: [Superman] Jerry Siegel (guión), Wayne Boring (dibujo), Don Komisarow (entintado). [Batman y Robin] Bill Finger (guión), Bob Kane (dibujo), George Roussos (fondos y entintado). Otros autores.
Recopilado en: *Superman in World's Finest Archives* Vol. 1 HC, *Batman in World's Finest Archives* Vol. 1 HC.
Edición española: Inédito.

La revista *World's Best Comics*, titulada *World's Finest Comics* a partir del segundo número, nació inspirada por el éxito de *New York World's Fair* y serviría como el punto de encuentro entre Batman y Superman, los dos héroes principales de DC Comics. Aunque ambos (acompañados por Robin) compartían portadas como la que veis aquí arriba, lo cierto es que éstas poco tenían que ver con el interior del cómic. Batman y Superman compartían revista, sí, pero no aventuras, ya que no empezaron a colaborar en *team-ups* hasta el número 71 (1954); de hecho, el primer *team-up* entre los dos héroes no tuvo lugar aquí sino en *Superman* (vol. I) nº 76 (1951). Hasta entonces, *World's Finest Comics* editó aventuras de ambos héroes y otros como Johnny Thunder, Zatara o el Vengador Carmesí al estilo de revistas como *Action Comics* o *Detective Comics.* La publicación contaba con más de cien páginas por entrega al principio, pero el número se fue reduciendo con el tiempo. Su último número se editó en 1986 tras más de trescientas entregas.

ALL-AMERICAN COMICS Nº 25

"How he Began" (8 páginas).
Fecha de portada: Abril de 1940.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Howard Purcell (guión y dibujo).
Créditos: Charles Reizenstein (guión), Stan Aschmeier (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

El enésimo justiciero enmascarado que debutó en *All American Comics* fue el **Doctor Medianoche**, un personaje que recordaba en muchos aspectos a Batman aunque su popularidad no tuviera nada que ver. Un cirujano llamado Charles McNider testificaba en el juicio contra un mafioso cuando uno de los secuaces de éste irrumpió en la sala con una bomba. Sólo sobrevivió McNider, pero se quedó ciego. No obstante, descubrió cuando un búho se dio contra su ventana que podía ver en la oscuridad de la noche. Reciclado en novelista, McNider se confeccionó un apropiado traje y unas gafas de infrarrojos para ver durante el día y se convirtió en el Doctor Medianoche. La escena del búho nos recordaba al murciélago que irrumpía en la mansión de Bruce Wayne, pero al contrario que éste, McNider adoptaba al animal y le daba el nombre de **Hooty**. El búho se convirtió en compañero inseparable del personaje.

***ADVENTURE COMICS* Nº 61**

"The Amazing Starman" (9 páginas).
Fecha de portada: Abril de 1941.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Jack Burnley (guión y dibujo).
Créditos: ¿Gardner Fox? (guión), Jack Burnley (dibujo), Ray o Betty Burnley (fondos y entintado).
Recopilado en: *Golden Age Starman Archives* Vol. 1 HC.
Edición española: Inédito.

Esta historia supuso el debú de **Starman**, el primero de una larga serie de personajes que llevaron este nombre. Algunos han sido descendientes o amigos del original; otros no han tenido nada que ver. Siguiendo la estela de tantos otros superhéroes de la época, **Ted Knight** era millonario. Tal vez la diferencia con respecto a sus colegas era que no se convertía en superhéroe por vocación o venganza sino por aburrimiento. Su vida como *playboy* era ciertamente tediosa, así que el cetro cósmico se convirtió en una vía de escape para su insulsa vida. Cómo la había conseguido era un misterio, pero todo parecía indicar que había sido poco ortodoxo, pues él no era el creador del artefacto. En su primera aventura, conocíamos a Doris Lee, la inevitable novia indignada; a Allen, su enlace con el FBI; al profesor Davis, creador del cetro; y a la temible Hermandad del Electrón, cuyo líder, el Doctor Dogg, se dejó ver en alguna que otra ocasión posterior. Como curiosidad sobre la creación de este héroe, diremos que Jack Burnley parecía tener poca memoria, pues nunca tuvo claro si Gardner Fox fue el guionista aunque aparezca como tal en los créditos. Tampoco sabía si lo había entintado su hermano Ray o su hermana Betty. Resulta curioso para los que leemos cómics hoy en día, pero esta falta de registros sobre la autoría de los cómics era muy habitual en los años cuarenta.

ALL-AMERICAN COMICS Nº 26

"The Ruby of Life" (8 páginas).
Fecha de portada: Mayo de 1941.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Howard Purcell (dibujo y entintado).
Créditos: John B. Wentworth (guión), Howard Purcell (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Esta historia supuso la primera aparición de un personaje de segunda fila llamado **Sargon the Sorcerer**. Los superhéroes mezclados con elementos místicos funcionaban en aquella época. El Doctor Fate, Zatara y el Espectro

de DC eran bastante populares, y Fawcett Comics tenía a Ibis. El siguiente fue Sargon, que recibía su poder a través de una gema que su madre llevaba en un collar. Él la tocó de pequeño y, desde entonces, estuvo tan conectado al artefacto que, por medio de un ritual, cuando se hizo mayor obtuvo el poder de controlar todo lo que tocaba. John Sargent, como se llamaba en realidad, se hizo superhéroe pero quiso evitar que tenía auténticos poderes disfrazándose de prestidigitador. Con turbante. Sargon estuvo una breve temporada en *All-American Comics* sin destacar y desapareció en el olvido hasta la edad de plata. Murió en los ochenta en la serie *Swamp Thing*.

***ALL-FLASH QUATERLY* Nº 1**

"The Men Who Turned to Stone" (13 páginas).
Fecha de portada: Verano de 1941 (se publicó en julio).
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Everett E. Hibbard (dibujo y entintado).
Créditos: Gardner Fox (guión), Everett E. Hibbard (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Golden Age Flash Archives Vol. 2* HC.
Edición española: Inédito.

El primer personaje de All-American que consiguió su **propia serie en solitario** fue Flash. Titulada *All-Flash Quaterly*, la serie constó de **especiales trimestrales** de sesenta y cuatro páginas divididas en diferentes historias. Todas las de esta primera entrega fueron escritas por Gardner Fox y Everett E. Hibbard, el dibujante de la Sociedad de la Justicia de América en *All-Star Comics*. La historia titulada "The Men Who Turned to Stone" contaba cómo Jay Garrick y otro científico, el Señor Norris, daba con una fórmula para convertir en piedra los seres vivos. Por supuesto, unos bandidos lo descubrían e intentaban robarla. El resto de este *All-Flash Quaterly* contaba con un repaso al origen de Flash y otras aventuras como "The Adventure of the Monocle and his Garden of Gems" o "The Rodeo Mystery". Como curiosidad, añadiremos que aquel mismo julio de 1941 fue el mes en el que DC empezó a almacenar historietas de Batman dibujadas por Dick Sprang por si Bob Kane se retrasaba con las entregas.

***MILITARY COMICS* Nº 1**

"The Origin of Blackhawk" (11 páginas).
Fecha de portada: Agosto de 1941.
Editor: Will Eisner.
Portada: Will Eisner (dibujo y entintado).
Créditos: Will Eisner (guión) y Chuck Cudera (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

El mítico Will Eisner fue el creador de muchos personajes que actualmente aparecen en el Universo DC pero que, originalmente, fueron publicados por Quality Comics. Hablamos hoy de los Blackhawks, el grupo de pílotos de guerra independientes que vivían en Blackhawk Island, una base del Atlántico. El grupo combatía nazis y otros elementos antiamericanos (para la época) como los comunistas o terroristas varios. El líder del grupo era el propio Blackhawk, y sus miembros destacados eran Olaf, Chop Chop, Hendrikson y otros. Blackhawk, cuyo nombre real era desconocido, fundó el grupo cuando los nazis invadieron su Polonia natal y Estados Unidos aún no había entrado en la Segunda Guerra Mundial. Este grupo se ganó el favor del público e incluso eclipsó a otras creaciones cien por cien patrióticas de la Quality como el Tío Sam.

***POLICE COMICS* Nº 1**

"Plastic Man" (6 páginas).
Fecha de portada: Agosto de 1941.

Editor: Ed Cronin.
Portada: Gill Fox (dibujo y entintado).
Créditos: Jack Cole (guión, dibujo y entintado).
Recopilado en: Plastic Man Archives Vol. 1 HC.
Edición española: Inédito.

Police Comics, la revista de Quality Comics de la que también surgieron héroes como Bomba Humana o Firebrand, supuso el debú de uno de los personajes más carismáticos del cómic de superhéroes. Se trataba de **Plastic Man**, el hombre de goma que a tantos otros héroes ha inspirado con el paso del tiempo aunque ninguno lo igualase en frescura; eso sí, antes que él ya hubo un héroe llamado Thin Man que no era elástico pero sí plano. En aquella primera historia, Jack Cole, el padre de la criatura, contaba cómo un delincuente huérfano llamado Eel O'Brian era abandonado por sus compañeros durante el robo a una fábrica de productos químicos, la Crawford Chemical Works. Impregnado por dichos productos por accidente, Eel pudo huir pero se desmayó en el bosque. Cuando despertó, estaba en un monasterio donde lo habían acogido y tenía poderes elásticos con los que se convirtió en Plastic Man y encerró a sus antiguos colegas.

STAR-SPANGLED COMICS Nº 1

"The Bound Saboteurs" (20 páginas).
Fecha de portada: Octubre de 1941.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Hal Sherman (guión y dibujo).
Créditos: Jerry Siegel (guión) y Hal Sherman (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Buena parte del éxito del cómic de superhéroes se debió al ambiente patriótico que predominaba en muchos de ellos. Del mismo modo, su posterior declive fue en buena parte una consecuencia del fin de la Segunda Guerra Mundial. En esta línea, DC lanzó una revista titulada *Star-Spangled Comics* (*Cómics de Barras y Estrellas*, literalmente) cuyos principales protagonistas, Star-Spangled Kid y su ayudante Stripesy, lucían uniformes claramente inspirados por la bandera estadounidense. Ambos habían aparecido en un avance publicado en *Action Comics* nº 40 en septiembre de 1941. En su primera historia, la pintoresca pareja hacía frente a un grupo de saboteadores que atacaron una empresa metalúrgica. Tras ellos estaba el malvado nazi Ferd Kraug, un villano que nunca más volvió a aparecer. La revista se mantuvo en los quioscos hasta 1952, pero ninguno de sus protagonistas ha gozado de una especial popularidad hasta encarnaciones más recientes.

MORE FUN COMICS Nº 71

"The Riddle of the Crying Clown" (5 páginas).
Fecha de portada: Septiembre de 1941.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Howard Sherman (dibujo y entintado).
Créditos: Mort Weisinger (guión) y Chad Grothkopf (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Mort Weisinger, el que durante los años cincuenta y sesenta fuera máximo responsable de las colecciones de Superman como editor, creó en 1941 al primer personaje que hacía "homenaje" a Flash. Se trataba de **Johnny Quick**, el héroe que años más tarde sería miembro fundamental del All-Star Squadron de Roy Thomas, esposo de Liberty Belle y padre de Jesse Quick, miembro de la Flash Family de Mark Waid. Johnny Chambers, como se llamaba realmente,

se había quedado huérfano muy pequeño y se había criado con el profesor Ezra Gill, un amigo de la familia. Éste era un reputado egiptólogo que, un buen día, encontró en un papiro una fórmula mágica que, al pronunciarla, daba al usuario el poder de la supervelocidad. Chambers usó el mantra en cuestión (3X2(9YZ)4A) para convertirse en el superhéroe Johnny Quick, tarea que compaginaba con el periodismo. Como tantos otros héroes, contaba con un fiel acompañante que daba el toque humorístico a la serie; se trataba del hoy olvidado Tubby Watts.

***MORE FUN COMICS* Nº 73**

1 "Case of the Namesake Murders"
2 "The Submarine Strikes"
Fecha de portada: Noviembre de 1941.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Howard Sherman (dibujo y entintado).
Créditos 1: Mort Weisinger (guión), George Papp (dibujo y entintado).
Créditos 2: Mort Weisinger (guión), Paul Norris (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Hay dos personajes claves de DC a los que solemos asociar a la edad de plata sin tener en cuenta que llevan existiendo desde 1941. Se trata de **Green Arrow (y Speedy)** y **Aquaman**, dos creaciones de Mort Weisinger cuyas encarnaciones originales son tan oscuras y poco recordadas que ni siquiera han sido recopiladas en los famosos *Archives* de DC. Y eso que Green Arrow es uno de los pocos superhéroes que sobrevivió al desastre de los años cincuenta y se mantuvo en una revista u otra de forma ininterrumpida. En "Case of the Namesake Murders", Green Arrow y Speedy, cuyo origen no se relató en esta primera aparición, resolvían el asesinato de varios miembros de un club que tenían nombres asociados a los de personajes históricos. Weisinger no tuvo reparos en mostrarlos como lo que eran, esto es, copias de Batman y Robin mezcladas con Robin Hood. Por su parte, "The Submarine Strikes" relataba el origen de Aquaman mientras el héroe salvaba a un grupo de refugiados. En su primera encarnación, era el hijo de un explorador submarino que había aprendido a respirar bajo el agua en Atlantis, un conocimiento que enseñó a su hijo. De dónde procedían su fuerza y su poder de comunicarse mentalmente con la vida submarian, no se sabía. Terminamos hoy diciendo que noviembre de 1941 supuso un nuevo cambio en el logo de DC, que lució desde entonces el lema "A Superman DC Publication".

***ALL-STAR COMICS* Nº 8**

Introducing Wonder Woman" (9 páginas).
Fecha de portada: Diciembre de 1941.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Everett E. Hibbard (dibujo y entintado).
Créditos: Charles Moulton Marston (guión), Harry G. Peter (dibujo y entintado).
Recopilado en: Wonder Woman Archives Vol. 1 HC.
Edición española: Ínédito

Como hemos visto a lo largo de estas entregas de Era DC, 1940 y 1941 fueron dos años especialmente prolíficos en la creación de nuevos superhéroes. Sin embargo, hasta ahora nos faltaba algo: una superheroína. Esto se solucionó cuando el psicólogo William Marston convenció a Sheldon Mayer para crear a **Wonder Woman**, una versión femenina de Superman que al final no fue tal. Ciertamente, era una mujer superfuerte, pero contenía unos ideales

feministas tan fuertes que obtuvo entidad propia sin mayores dificultades. El coronel Trevor llegaba por accidente a Isla Paraíso, un lugar utópico donde sólo vivían mujeres. Y éstas no eran otras que las amazonas de la mitología griega, que se habían ocultado del mundo del hombre gracias a su avanzadísima tecnología. Las diosas Atenea y Afrodita dijeron a su reina, Hipólita, que la mejor de sus súbditas debía devolver a Trevor al mundo del hombre. La princesa Diana, que fue quien lo salvó de morir ahogado, se había enamorado de él y, como su madre le prohibió acompañarlo a su mundo, se disfrazó y participó en el torneo que escogería a la mejor amazona. Por supuesto, ganó y, con su legendario uniforme, acompañó a Trevor a Estados Unidos. Esta historia tuvo una continuación directa en *Sensation Comics* nº1, del que hablaremos en breve. Un pequeño apunte para terminar. En este número, el Doctor Medianoche y Starman sustituyeron a Green Lantern y Flash en la Sociedad de la Justicia de América.

***WHIZ COMICS* Nº 25**

"The Origin of Captain Marvel Jr." (16 páginas).
Fecha de portada: Diciembre de 1941.
Editor: France Herron.
Portada: C.C. Beck (dibujo) y Pete Constanza (entintado).
Créditos: France Herron (guión), C.C. Beck y Mack Raboy (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Shazam! Archives Vol. 4* HC.
Edición española: Inédito.

Whiz Comics nº 25 supuso el debú del ayudante juvenil del Capitán Marvel, el **Capitán Marvel Jr.** Su primera aparición fue la segunda parte de una saga de tres números que comenzó en *Master Comics* nº 21 y acabó en *Master Comics* nº 22. Fue esta saga también la presentación del Capitán Nazi, uno de los archienemigos de la Familia Marvel y villano paradigmático para la época que vivía Estados Unidos. Tras una batalla entre Bulletman, el Capitán Marvel y el Capitán Nazi, los dos últimos sobrevolaban un lago en que pescaban Freddy Freeman y su abuelo. El nazi acabó cayendo al agua y los incautos pescadores lo salvaron. Como recompensa, mató al anciano y rompió la espalda del muchacho. El Capitán Marvel lo llevó ante Shazam y, desde aquel momento, cuando Freddy gritaba "¡Capitán Marvel!" obtenía los poderes de su salvador. El dúo derrotó al Capitán Nazi en la última parte de la saga, y Freddy se convertió en un personaje muy popular capaz de mantener su propio serial.

***LEADING COMICS* Nº 1**

"Blueprint for Crime" (55 páginas).
Fecha de portada: Invierno de 1941; en realidad se publicó en enero de 1942. **Editor:** Whitney Ellsworth.
Portada: Mort Meskin (dibujo y entintado).
Créditos: Mort Weisinger (guión) y Mort Meskin (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Seven Soldiers of Victory Archives* Vol. 1 HC. **Edición española:** Inédito.

Como vimos hace un par de semanas, *Leading Comics* nº1 resultó ser la primera aparición de los **Siete Soldados de la Victoria**. Inspirado por el éxito de la Sociedad de la Justicia de América, Whitney Ellsworth encargó a Mort Weisinger la creación de este grupo de segundones. "Blueprint for Crime" fue el título de la historia en su conjunto, pero dentro de ella hubo capítulos protagonizados por cada miembro del grupo y realizados por diferentes autores como Jerry Siegel o Hal Sherman. Aquellos Siete Soldados originales fueron Green Arrow, Speedy, Vigilante, Caballero Brillante, Star-Spangled Kid, Stripesy y el Vengador Carmesí. El grupo se reunía para evitar que la Mano y otros criminales cometieran diferentes crímenes con un

el único objetivo de hacer historia. La vida de este grupo, que no contaba con ninguna de las estrellas de la época, fue bastante efímera, pero el concepto de los Siete Soldados ha regresado a DC en un momento u otro a lo largo de la historia de la editorial. Su última encarnación es la de Grant Morrison, de cuyo segundo tomo recopilatorio hablaremos esta misma semana.

***SENSATION COMICS* Nº 1**

(1) "Wonder Woman Arrives in Man's World" (13 páginas).
(2) "The Origin of Wildcat" (10 páginas).
(3) "The Origin of Mr. Terrific" (8 páginas).
Fecha de portada: Enero de 1942.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Jerry Bails (dibujo y entintado).
Créditos: (1) Charles Moulton Marston (guión), H.G. Peter (dibujo y entintado); (2) Charles Reizenstein (guión), Hal Sharp (dibujo y entintado); (3) Bill Finger (guión), Irwin Hasen (dibujo y entintado).
Recopilado en: (1) *Wonder Woman Archives* Vol. 1 HC. (2) (3) No recopilados.
Edición española: (1), (3) Inéditos. (2) *Las mejores historias de la Golden Age jamás contadas* (Ediciones Zinco).

El éxito de **Wonder Woman** en *All-Star Comics* nº 8 propició que se convirtiera en el personaje y serial principales de la nueva revista *Sensation Comics*. Unos meses después, obtendría su propia colección titulada Wonder Woman. En esta historia en concreto, la princesa Diana llegaba al mundo del hombre con Steve Trevor y se hacía pasar por **enfermera**. En *Sensation Comics* hubo otros seriales, como los de **Wildcat** y **Mister Terrific**, personajes que fueron presentados en este primer número. Wildcat era el boxeador **Ted Grant**, a quien tendieron una trampa unos promotores de combates. Fue acusado de asesinato y, para demostrar su inocencia, se inspiró en Green Lantern para convertirse en el justiciero Wildcat. Mister Terrific era en realidad **Terry Sloane**, otro niño rico que se metía a superhéroe por puro aburrimiento.

***DETECTIVE COMICS* Nº 60**

"The Case of the Missing Evidence" (6 páginas).
Fecha de portada: Febrero de 1942.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Jerry Robinson (dibujo y entintado).
Créditos: Murray Boltinoff (guión) y Lee Harris (Harris Levy, dibujo), Charles Paris (entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Larry Jordan es un personaje ciertamente menor que, con un casco que le permitía escuchar e interceptar las ondas radiofónicas, se convertía en el superhéroe Air Wave. Ésta era su peculiar forma de luchar contra el crimen, ya que lo de ser ayudante del fiscal del distrito no le parecía suficiente. Con el paso del tiempo, Air Wave adquirió más poderes, algunos de ellos realmente impagables como esquiar por los cables del teléfono. Aunque no gozó de la popularidad de muchos de sus coetáneos, Air Wave se mantuvo varios años en los complementos de *Detective Comics* e incluso tuvo un heredero mucho más adelante. Se trata del Air Wave que habréis visto hace poco en el *JSA* nº 5 de Planeta. Además, el apellido "Jordan" propició que allá por principios de los ochenta DC emparentara a los Air Wave con Green Lantern, tal vez para darles algo de relevancia.

ADVENTURE COMICS *Nº 73*
"Manhunter and the Secret of the Buzzard's Revenge" (10 páginas).
Fecha de portada: Abril de 1942.
Editor: Whitney Ellsworth.

Portada: Jack Kirby (dibujo) y Joe Simon (entintado).
Créditos: Jack Kirby (guión y dibujo), Joe Simon (entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Paul Kirk, también conocido como **Manhunter**, nació en esta historia como reacción a la muerte del inspector Donovan; éste era un policía de Empire City asesinado por Buzzard, el supervillano local. Fue así como nació una de las franquicias menos conocidas por el gran público, ya que ninguno de los Manhunters que han existido en el Universo DC ha tenido mucho éxito. La última intentona, la de Mark Andreyko con Jesús Saiz y Javier Pina, ha estado a punto de cancerlarse en agosto. Curiosamente, en *Adventure Comics* ya se publicaban las aventuras un detective llamado Paul Kirk, pero no tenía nada que ver con Manhunter. Por su parte, Kirby y Simon llegaron de Timely (la futura Marvel Comics) algo calentitos con sus jefes tras la creación del Capitán América. Además de crear este personaje, la pareja se hizo cargo del serial de Sandman en la propia *Adventure Comics*. En *Detective Comics* nº 64, también crearon a los Boy Commandos y, en *Star-Spangled Comics* nº 7, al Guardián y la Newsboy Legion.

STAR-SPANGLED COMICS Nº 7

(A) "The Guardian" (13 páginas).
(B) "The Birth of Robotman" (13 páginas).
Fecha de portada: Abril de 1942.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Jack Kirby (dibujo), Joe Simon (entintado).
Créditos 1: Jack Kirby (guión y dibujo), Joe Simon (guión y entintado).
Créditos 2: Jerry Siegel (guión), Leo Nowak (dibujo páginas 1 a 5), Paul Cassidy (dibujo páginas 6 a 13 y entintado).
Recopilado en: No recopilados.
Edición española: Inéditos.

Jack Kirby y Joe Simon demostraron ser de lo más prolíficos durante su primer mes en DC Comics. Si en la entrega anterior hablábamos de Manhunter, toca hoy el turno del **Guardián y la Legión de Repartidores de Periódicos**. Esta Legión estaba formada por cuatro huerfanitos (Tommy, Fabby, Big Woods y Scrapper) que vivían en Suicide Slum (el barrio de Metrópolis que sería el de Relámpago Negro en los setenta). También eran algo raterillos, y fue así como conocieron a Jim Harper, el Guardián. El concepto de este último y de la Legión se ha revisado últimamente en el *Seven Soldiers of Victory* de Grant Morrison. En este mismo número de *Star-Spangled* nació también Robotman, el primer superhéroe robótico. Robert Crane y Chuck Grayson (convertido de forma retroactiva en primo de Robin por Roy Thomas décadas más tarde) estaban creando una máquina que emulara al hombre. Unos ladrones quisieron robarla y mataron a Crane, que pidió a su ayudante antes de morir que metiera su cerebro en el robot. Con un nombre tan explicativo como simple, Robotman, acabó con sus asesinos y comenzó una carrera como héroe.

DETECTIVE COMICS Nº 64

"The Commandos Are Coming" (12 páginas).
Fecha de portada: Junio de 1942.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Jerry Robinson (guión y dibujo).
Créditos: Jack Kirby (guión y dibujo), Joe Simon (entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Seguimos hoy el repaso a las creaciones de Simon y Kirby en la DC de la edad de oro con los Boy Commandos, su segundo grupito juvenil tras la Newsboy Legion. El concepto de estos **Boy Commandos** era una burrada visto desde la perspectiva actual. Imaginad a las *PTA* (AMPA) de Estados Unidos si un cómic (y encima publicado en una revista *top* como *Detective Comics*) contara hoy cómo el capitán **Rip Carter** metía a luchar contra los nazis a un grupo de niños de diferentes países. Pues de eso iban los Boy Commandos, pero apareció en plena euforia posterior al ataque a Pearl Harbor y procedía una historia de estas características. El grupo estaba formado por André (francés), Alfie (británico), Jan (holandés) y Brooklyn (estadounidense). Sea como fuere, a finales de 1942 los Boy Commandos tuvieron su propia serie regular que, y no creo que sorprenda a nadie, se fue al garete en cuanto acabó la Segunda Guerra Mundial.

***WONDER WOMAN* (Vol. I) Nº 1**

Fecha de portada: Verano de 1942.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Harry G. Peter (dibujo y entintado).
Créditos: William Moulton Marston (guión) y Harry G. Peter (dibujo y entintado).
Recopilado en: *Wonder Woman Archives* Vol. 1 HC.
Edición española: Inédito.

Apenas medio año después de su primera aparición, la princesa amazona Diana conseguía su propia colección y hacía doblete todos los meses en *Wonder Woman* y *Sensation Comics*. A éstas se añadiría más tarde una tercera serie, como veremos en la próxima entrega de Era DC. Íntegramente realizado por Marston y Peter, este primer número constó de varias historias. La primera era un expansión del origen de la protagonista (en la línea de lo se hizo en *Superman* nº 1 dos años antes) que aclaraba algunas dudas e introducía otras, como cuándo demonios había conseguido el lazo mágico. Las demás aventuras trataban de Wonder Woman, Steve Trevor, Etta Candy y su lucha contra las fuerzas del Eje durante la Segunda Guerra Mundial. "The Greatest Feat of Daring in Human History" y "Wonder Woman Goes to the Circus" tenían como villanos a espías japoneses. Por su parte, "Wonder Woman Versus the Prison Spy Ring" suponía el retorno de Paula Von Gunther, enemiga habitual de Diana en aquella época y, obviamente, una nazi alemana. El primer volumen de *Wonder Woman* fue una de las pocas series que sobrevivieron a la guerra y al doctor Wertham durante los años cincuenta, y no dejó de publicarse hasta 1986.

***COMIC CAVALCADE* Nº 1**

Fecha de portada: Invierno de 1942.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Frank Harry (dibujo y entintado).
Créditos: William Moulton Marston, Jerry Siegel, Bill Finger, Gardner Fox y otros (guión), Harry G. Peter, Sheldon Morloff, Frank Harry, Lou Ferstadt y otros (dibujo).
Recopilado en: *Comic Cavalcade Archives* Vol. 1 HC.
Edición española: Inédito.

Si *World's Finest Comics* reunía en una sola revista aventuras en separado de los héroes más populares de Detective Comics, esto es, Superman y Batman con Robin, All American Publications sacó a finales de 1942 un producto similar. El título aglutinaba nuevas aventuras de sus tres héroes principales, es decir, **Wonder Woman, Flash y Green Lantern.** Los tres compartían portadas pero no las aventuras interiores, que por lo general

corrían a cargo de sus equipos creativos de sus otras aventuras. Por aquel entonces, Wonder Woman protagonizaba *Sensation Comics* y *Wonder Woman*; Flash, *Flash Comics* y *All-Flash Quaterly*; y Green Lantern, *All American Comics* y *Green Lantern*. El éxito de los tres personajes apoyó esta revista que contaba con más páginas de las habituales para relatar las aventuras de los protagonistas y otros personajes como Wildcat. En 1948, *Comic Cavalcade* dejó de relatar historias de superhéroes, que andaban de capa caída, y se dedicó a las historietas de animales que hablaban. Su cancelación definitiva tuvo lugar en 1954. Una curiosidad sobre la portada de este número: en *Justice League of America* nº 193 (1981), se publicó un avance de *All-Star Squadron* que comenzaba con Wonder Woman, Flash y Green Lantern corriendo una carrera como en de esta portada; era, pues, un claro homenaje que Roy Thomas y Rick Buchler hacían a la edad de oro.

***CAPTAIN MARVEL ADVENTURES* Nº 18**

"Captain Marvel Introduces Mary Marvel" (13 páginas).
Fecha de portada: Diciembre de 1942.
Editor: Rod Reed.
Portada: C.C. Beck (dibujo y entintado).
Créditos: Otto Binder, Mark Swayze (dibujo y entintado).
Recopilado en: Shazam! Family Archives Vol. 1 HC (anunciado para septiembre de 2006).
Edición española: Inédito.

Hemos hablado últimamente de Wonder Woman, la primera superheroína de todos los tiempos. La segunda en llegar fue Mary Marvel, la versión femenina del Capitán Marvel de Fawcett Comics. Dos años después de debutar en Whiz Comics, Billy Batson se había convertido en locutor de un programa de radio que organizó un concurso en que participaron algunas escuelas. Una de las concursantes era Mary Bromfield, una joven que tenía la mitad de un relicario. Billy tenía la otra, y ambos descubrieron que eran hermanos gemelos separados al nacer. Cuando Mary fue amenazada por unos secuestradores, Billy le concedió parte de sus poderes de Capitán Marvel, si bien para ella el acrónimo SHAZAM tenía otro significado. Mary Marvel tenía la gracia de Selena, la fuerza de Hipólita, la habilidad de Ariadna, la velocidad y el vuelo de Cefiro, la belleza de Aurora y la sabiduría de Minerva. La chica se hizo tan popular que incluso protagonizó su propia serie, Mary Marvel Adventures.

***BATMAN* Nº 16**

"Here Comes Alfred" (13 páginas).
Fecha de portada: Abril de 1943.
Portada: Jerry Robinson (dibujo y entintado).
Editor: Whitney Ellsworth.
Créditos: Don Cameron (guión), Bob Kane y Jerry Robinson (dibujo), George Roussos (fondos y entintado).
Recopilado: *Batman The Dark Knight Archives* Vol. 4 HC.
Edición española: Inédito.

Batman nº 16 supuso la primera aparición de uno de los elementos más conocidos de la mitología del *Señor de la Noche*. Se trataba de **Alfred**, el mayordomo y fiel compañero del *Dúo Dinámico* que, al principio, era muy distinto del que hoy conocemos. Para empezar, su apellido no era Pennyworth sino Beagle (aunque el apellido no se sabría hasta más adelante) y era una especie de detective inglés que llegaba a Gotham con una misión privada. Su padre había sido el mayordomo de los padres de Bruce Wayne y, en el lecho de muerte, había pedido a su hijo que siguiera su legado. Alfred se presentó en la Mansión Wayne con la firme intención de convertirse en el

mayordomo de Bruce y Dick. Al principio, a la pareja, digo dúo, no le hizo mucha gracia su presencia, pero pronto se ganaría su confianza desde que supo por casualidad que vivía con Batman y Robin. En esta primera encarnación, Alfred estaba gordo; sin embargo, en el serial de los cines el actor que lo interpretaba estaba delgado y llevaba bigote. En los cómics se adoptó ese aspecto tras una estancia de Alfred en un centro de belleza.

ALL-STAR COMICS Nº 17

Fecha de portada: Junio de 1943.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Joe Gallagher (dibujo y entintado).
Créditos: Gardner Fox (guión), Howard Sherman, Joe Gallagher, Jack Kirby y otros (dibujo y entintado).
Recopilado en: *All-Star Comics Archives* Vol. 4 HC.
Edición española: Inédito.

He escogido este cómic un poco al azar porque hay muchos otros ejemplos de lo que supuso para el mundo del cómic el **Comité de Producción en Guerra** (War Production Board). El objetivo de éste era limitar el consumo de recursos en la población civil para favorecer el abastecimiento de los soldados. La restricción afectó al hierro y otros productos como el papel. La consecuencia directa fue que muchas revistas de DC tuvieron que reducir su número de páginas de un mes a otro e incluso ampliar su periodicidad. *All-Star Comics* nº 17 obtuvo un recorte de dos historias completas, y la cosa fue a peor en los números siguientes. En junio de 1943, *Adventure Comics* comenzó a salir cada dos meses, igual que *More Fun Comics*. Son sólo algunos ejemplos, porque todas las publicaciones recibieron recortes. Los personajes menos afortunados, como Manhunter o Sargon, vieron cancelados sus seriales debido a estas medidas. Esta situación se mantuvo más o menos igual hasta que acabó la Segunda Guerra Mundial en 1945.

MORE FUN COMICS Nº 101

"The Origin of Superboy" (5 páginas).
Fecha de portada: Enero de 1945.
Editor: Jack Schiff.
Portada: Cliff Young (dibujo y entintado).
Créditos: Jerry Siegel (guión) y Joe Shuster (dibujo y entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Este fue el cómic en que nació **Superboy**, que no era otro que Clark Kent de jovencito. Era éste un paso lógico teniendo en cuenta lo rentable que era la franquicia, aunque a la larga a DC le ha traído bastantes dolores de cabeza. La idea, generalmente atribuida al editor Jack Schiff, fue en realidad cosa de Siegel y Shuster ya en 1938. Al guionista no le hizo ni puñetera gracia encontrarse con el personaje y el serial cuando volvió de la Segunda Guerra Mundial; y eso que figuraba en los créditos como creador de esta primera historia. Tal fue su cabreo que aquí comenzó la batalla legal por los derechos de Superboy, que aún hoy sigue en el aire. En cuanto a la historia, "The Origin of Superboy" relataba lo que tantas veces se recrearía. Jor-El explicaba al Consejo de Krypton lo que iba a pasar a su planeta y, como no le hacían caso, metía a su niño en una nave y lo enviaba a la Tierra. El planeta estalló y el chaval llegó a su destino, donde fue adoptado por los Kent, cuyos nombres de pila no se indicaban. A los ocho años, consciente de los poderes que le otorgaba la gravedad de la Tierra,

se convertía en Superboy. Este cómic supone el principio de Tierra-1 (que no de la edad de plata) tal como se explicaría *a posteriori*.

***ACTION COMICS* Nº 101**

Fecha de portada: Octubre de 1946.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Wayne Boring (dibujo) y Stan Kaye (entintado).

1946 fue el comienzo de muchos cambios en el mundo del cómic de superhéroes. El final de la Segunda Guerra Mundial supuso el regreso a casa de muchos artistas que estaban en el frente, como Mort Weisinger o Murray Boltinoff, dos de los forjadores del mito de Superman. Precisamente, el año casi terminó con la que es una de las portadas más míticas de la edad de oro. La imagen de Superman retratando una explosión nuclear sigue hoy en día resultando chocante por su fuerza y por todos los valores pro americanos que transmite. La historia interior no tenía nada que ver con la portada, por cierto. El año supuso también una tendencia de DC a dedicar sus revistas nuevas o viejas a animalitos que hablaban en detrimento de los superhéroes; de hecho, la mayor parte de los nuevos lanzamientos propiciados por el levantamiento de las restricciones de papel se dedico a los bichos de marras. Terminada la guerra, la popularidad del género comenzaba a caer y publicaciones como Leading Comics o *More Fun Comics* empezaban a dejar de lado a sus anteriores protagonistas.

***STAR-SPANGLED COMICS* Nº 65**

"The Teen-Age Terrors" (10 páginas).
Fecha de portada: Febrero de 1947.
Portada: Win Mortimer (dibujo y entintado).
Editor: Jack Schiff.
Créditos: Win Mortimer (dibujo) y Charles Paris (entintado).
Recopilado en: *Robin Archives* Vol. 1 HC.
Edición española: Inédito.

Décadas antes de que por fin apareciese un título dedicado a **Robin en solitario**, el miembro joven del Dúo Dinámico protagonizó su propio serial en Star-Spangled Comics. El *Chico Maravilla* expulsó a los Boy Commandos de la revista en un intento de la editorial por subir las ventas. No deja de ser curioso que, en pleno declive de los superhéroes, personajes como Batman, Robin o Superman nunca perdiesen su popularidad debido a la promoción mediática en adaptaciones varias. Por supuesto, Batman hizo sus apariciones en este serial, e incluso protagonizaron historias que perfectamente podrían haberse editado en Detective Comics. En aquella primera entrega, Robin se infiltraba en un reformatorio para comprobar por qué sus reclusos seguían cometiendo delitos cuando salían. Al final, resultó que en lugar de reinsertarlos, lo que hacían en el centro era enseñarlos a delinquir mejor. Aunque aún quedaban unos años para la aparición del Comics Code, Robin los acababa convenciendo de que del crimen nunca se obtiene recompensas.

***ADVENTURE COMICS* Nº 118**

"The Quiz Biz Broadcast" (10 páginas).
Fecha de portada: Julio de 1947.
Editor: Whitney Ellsworth.

Portada: Jack Burnley (dibujo) y George Roussos (entintado).
Créditos: Don Cameron (guión), John Sikela (dibujo), George Roussos (entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Esta historia protagonizada por Superboy no habría tenido mayor importancia de no haber sido la última en que aparecía aquello de **"Por Jerry Siegel y Joe Shuster"**. Ninguno de los dos se había ocupado de ella, pero figuraban como creadores. En cuanto ambos autores demandaron a Detective Comics (la editorial, claro) por los derechos de Superman y Superboy, Jack Schiff se encargó de echarlos a la calle. La disputa por Superman estaba más que perdida porque habían vendido los derechos a la editorial. Sin embargo, como vimos no hace mucho en esta misma sección, DC publicó la primera historia de Superboy mientras Siegel estaba en el ejército. No le pidieron permiso ni nada, con lo que sí existía la posibilidad de resarcirse. En mayo de 1948, el Tribunal Supremo de Nueva York admitió que Superboy y Superman no eran la misma persona y DC tuvo que pagar aparte por los derechos del *Chico de Acero*. Al final, la editorial saldría ganando, porque lo que conseguían eran los derechos sobre los cómics y también sobre cualquier obra derivada (películas, muñecos, fiambreras, etc.). La guerra continuaría en el futuro pero, de momento, estaba resuelta.

FLASH COMICS **Nº 86**

"The Black Canary" (6 páginas).
Fecha de portada: Agosto de 1947.
Editor: Sheldon Mayer.
Portada: Lee Elias (dibujo), Joe Kubert (entintado).
Créditos: Robert Kanigher (guión), Carmine Infantino (dibujo), Joe Giella (entintado).
Recopilado en: *Black Canary Archives* Vol. 1 HC.
Edición española: Inédito.

Robert Kanigher, el que sería responsable del relanzamiento de Wonder Woman en 1959, escribió esta historia del serial de Johnny Thunder en *Flash Comics*. En ella debutó el último superhéroe de la edad de oro, o mejor dicho, la última superheroína. La misteriosa **Canario Negro** se dedicaba a robar a los criminales para repartirlo entre los más necesitados. Este concepto tan propio de Robin Hood ocultaba a una hija de policía (y policía frustrada ella misma) que carecía de superpoderes pero que era una gran luchadora. Canario Negro apareció en las siguientes entregas de *Flash Comics* dentro del serial de Johnny Thunder hasta que ocupó su puesto en el número noventa y dos. También formó parte de la Sociedad de la Justicia de América durante los últimos tiempos de *All-Star Comics*.

GREEN LANTERN **(VOL. I) Nº 38**

"The Murderer Clues" (12 páginas).
Fecha de portada: Mayo de 1948.
Editor: Whitney Ellsworth.
Portada: Alex Toth (dibujo y entintado).
Créditos: Bob Kanigher (guión), Irwin Hasen (dibujo), Bob Oksner (entintado).
Recopilado en: No recopilado.
Edición española: Inédito.

Aunque títulos como *All-Star Comics* se siguieron publicando hasta 1951, se suele considerar el final de la edad de oro del cómic de superhéroes este número, el último del primer volumen de *Green Lantern*. El que un perro sustituyese en la portada y en la revista a un héroe otrora tan popular era realmente sintomático. El género quedó bastante tocado por el fin de la Segunda Guerra Mundial, y los lectores lo empezaron a sustituir por historias de ciencia-ficción, animalitos o western. De hecho, la antaño prolífica *All-American Comics* pasó a llamarse *All-American Western*, y los animales parlantes se apropiaron de *Comic Cavalcade*. Autores tan importantes como Siegel y Shuster habían sido despedidos de DC y otros como Jack Kirby o Joe Simon dedicaron sus esfuerzos a historias de corte romántico. Muchas de las revistas que DC no recicló se acabaron cancelando; fue el caso de *Flash Comics* o *All-Flash Quaterly*. Pese a esta decadencia, los siempre populares Superman, Batman y Wonder Woman aguantaron casi todas sus colecciones durante los años siguientes, aunque *Sensation Comics* acabara cayendo. Green Arrow y Aquaman también se mantuvieron en los quioscos por medio de sus seriales en *Adventure Comics*, pero nunca contaron con su propio título. Quien sí lo logró fue Superboy, cuya serie regular comenzó en 1949.

Como hemos ido viendo en esta sección, los cómics de superhéroes estuvieron muy de moda entre 1938 y 1945, pero los años siguientes supusieron un declive en picado. Pasaría mucho tiempo hasta que volviera a estar de moda, pero los personajes que siguieron en el candelero tuvieron algunos momentos ciertamente destacables. Las próximas entregas de Era DC se centrarán en aquellos "años oscuros" del género, sobre el que se cernió una sombra muy alargada. ¿Os suena el Doctor Wertham?

ÍNDICE

HÉROES Y VILLANOS

El Batman de Tierra-2 5
El Espectro 8
El Starman original 13
Barry Allen (Flash II) 15
Wally West (Flash III) 18
J'onn J'onzz, el Detective Marciano 22
Guy Gardner, el único y verdadero Green Lantern 26
El Capitán Atom 30
Relámpago Negro 33
Blue Devil y Kid Devil 35
Ragman 38
Airwave I y III 39
Bulletman 41
Power Girl, la prima de Superman... a veces 44
Wonder Woman de Tierra-2 46
Zatanna 49
Mary Marvel 51
Furia I y Furia II 53
Firehawk 56
Fuego 58
Beast Boy 60
Wonder Girl II 63
Jason Todd, el segundo Robin 64
Star-Spangled Kid y Stargirl 66
Golden Eagle 67
Duela Dent, hija de 70
Adam Strange 72
El Capitán Cometa 76
Los enemigos de Wonder Woman 78
El Amo del Océano 81
Deadshot 82
Catman 84

GRUPOS

Los Green Lantern Corps 88
Jóvenes Titanes III 90
All-Star Squadron 93
Los Titanes Míticos 97
La Patrulla Condenada de Paul Kupperberg 101
Los Siete Soldados de la Victoria originales 104
Los Freedom Fighters 106

SERIES Y SAGAS

Superman / Batman: "Poder absoluto" 110

Action Comics de Chuck Austen e Ivan Reis 113
El Batman de Steve Englehart y Marshall Rogers 116
Flash: Cinco años con Geoff Johns 120
Green Lantern: Rebirth 128
Green Lantern Corps: Recharge 130
Hawkman: "Adiós, enemigo mío" 133
La Liga de la Justicia de América de George Pérez 137
JLA / Vengadores 141
Silver Age 144
JSA: "Black Reign" 147
El día imposible de Wonder Woman 149

MISCELÁNEA

El origen del Multiverso y el Universo DC 152
El hipertiempo 158
El *Daily Planet* 160
Smallville y sus habitantes 162

ESPECIAL *CRISIS INFINITA*

El camino hacia *Crisis infinita* 166
Villanos unidos 171
El Proyecto OMAC 172
La Guerra Rann / Thanagar 176
El día de la venganza 179
Especial DC: El regreso de Donna Troy 182
Crisis infinita 185

ESPECIAL LEGIÓN DE SUPERHÉROES

..... 189

ESPECIAL VERTIGO

La línea Vertigo 216
Fábulas 217
Predicador 218
Doom Patrol de Grant Morrison 219
Sandman 220
100 balas 221
Transmetropolitan 222
Bite Club 223
La Cosa del Pantano 224
Blanco humano 225
Hellblazer 226
Y, el último hombre 227
Los perdedores 228
Flex Mentallo 229
Los libros de la magia 230
Lucifer 231
Los invisibles 232

Otherworld 233
DMZ 234
American Virgin 235
Animal Man 235

ERA DC

Introducción 240
Action Comics nº 1....240
Detective Comics nº 27 240
Adventure Comics nº 40 241
Superman nº 1....241
Detective Comics nº 33 242
Flash Comics nº 1 242
More Fun Comics nº 52....243
Whiz Comics nº 2 243
Adventure Comics nº 48 244
Detective Comics nº 38 244
Action Comics nº 23 245
More Fun Comics nº 55....245
Batman nº 1 245
All-American Comics nº 16 246
All-Star Comics nº 3 246
World's Best Comics nº 1 247
All-American Comics nº 25 247
Adventure Comics nº 61 248
All-American Comics nº 26 248
All-Flash Quaterly nº 1 249
Military Comics nº 1....249
Police Comics nº 1 249
Star-Spangled Comics nº 1 250
More Fun Comics nº 71....250
More Fun Comics nº 73....250
All-Star Comics nº 8 251
Whiz Comics nº 25 252
Leading Comics nº1....252
Sensation Comics nº 1....253
Detective Comics nº 60 253
Adventure Comics nº 73 253
Star-Spangled Comics nº 7 254
Detective Comics nº 64 254
Wonder Woman (vol. I) nº 1....255
Comic Cavalcade nº 1 255
Captain Marvel Adventures nº 18 256
Batman nº 16 256
All-Star Comics nº 17....257
More Fun Comics nº 101 257
Action Comics nº 101....258
Star-Spangled Comics nº 65 258
Adventure Comics nº 118....258
Flash Comics nº 86....259
Green Lantern (vol. I) nº 38....260

