

# Conan

EL AVENTURERO

MARVEL  
COMICS

COMICS  
forum

Nº 2 • 190 PTAS.

# MUERTE BLANCA



# CONAN LIVES AGAIN!!!

## Andanzas de un Bárbaro Aventurero por el Universo Forum

Desaparecida la colección *Conan the Barbarian*, por decisión de Marvel, la andadura vital y las aventuras de Conan continúan, mes tras mes, en esta *Conan el Aventurero*, cuyo primer número, con lujosa cubierta en relieve y título estampado en tintas metálicas, pudisteis conseguir y leer el mes pasado. ¡Ahí es nada la calidad con que el "nuevo" Conan llega!... Y digo y escribo calidad porque, además de la cojocubierta, está el guiño de Roy Thomas, los dibujos de Rafael Kayanan, los textos de presentación-introducción, la Antología de Conan y las varias Secciones prometidas. El conjunto vale la pena.

Y aquí está el n.º 2 de lo mismo. Esta vez ya con cubiertas "normales" y al precio "anormal" para el año 1995.

Como Novedades importantes, la colaboración de Juan Josep Mussarra -quien nos ha escrito un *Manual del Universo Conan*, de próxima edición por Forum-, y la nueva Sección creada por Roque González sobre el "Juego de Rol del Mundo Hyborio". Y continúa la Antología, realizada por Antonio Martín.

Así, la colección comienza ya a adquirir su perfil definitivo, mejorando número a número.

... Y ya están llegando las primeras cartas dirigidas a *Conan el Aventurero*... Pero, leed y releed mi texto del n.º 1: sólo serán válidas para la "Selección y Premio" aquellas cartas que recibamos a partir de la aparición del n.º 1 de esta colección, o sea a partir del día 27 de diciembre de 1994, y el Premio se concederá a las cinco primeras cartas que recibamos a partir de dicho día en nuestra Redacción (por lo que no sirven para este miniconcurso de rapidez las que ahora ya estamos recibiendo).

En cualquier caso, lo cierto es que a partir del n.º 3 de *Conan el Aventurero* ya contaréis con vuestra Sección de "Cartas de los Lectores", así que enrollaos y a escribir tocan. Vale todo, desde consultas a colaboraciones, cartas y dibujos, críticas y felicitaciones y sugerencias y opiniones. Todo cuanto nos ayude a hacer un comic más vuestro, en el que todos los lectores se sientan parte, será bien venido. Ojo, solamente las cartas dirigidas al "Zoco de Shadizar" tienen que enviarse en un sobre aparte, dejando bien claro en la dirección escrita en el sobre que son para el "Zoco".

La intención global es muy simple: se trata de conseguir que todos los seguidores del *Universo Conan*, publicado en España por Planeta-DeAgostini a través de su sello editorial Comics Forum, se integren en una gran asociación de camaradas. Y, al tiempo que siguen el conjunto total de las ediciones de Conan, que expresen sus inquietudes y deseos para hacer que este *Universo Conan* sea cada día más coherente.

Por cierto, el particular check-list de Conan para este mes de enero 1995 es muy breve: aparición del n.º 155 de la primera edición de la Revista *La Espada Salvaje de Conan*. Aparición de este n.º 2 del *Aventurero*, que tenéis en las manos. Y aparición, con retraso, del primer volumen de la *Saga de Conan y Bêlit* titulado *La Reina de la Costa Negra*. Y nada más. ¡A que este mes os quedáis con ganas de más Conan...?

Algo importante que comentar sobre este libro, primero de tres que compondrán el total de la *Saga de Conan y Bêlit*. Ante todo, podéis excusar y comprender por el retraso; el libro estaba anunciado, previsto y entregado a la imprenta para que apareciera en diciembre del 94 (incluso así consta en los textos de créditos editoriales), pero la acumulación de Novedades editoriales ha hecho que el libro se retrasara. Segundo, las características técnicas del libro: se trata de un volumen de 272 páginas; a formato "Super Conan"; la impresión es en blanco y negro, tanto para abaratar costes y precio de venta como por creer que hay cierta preferencia por este tipo de edición, sin color, entre los lectores de *La Espada Salvaje*, a los que esta *Saga* se dirige preferentemente; el libro se presenta con tapa dura plastificada y guardas... O sea, una edición de calidad!!! Eso sí, como todo lo bueno se paga, nuestros compañeros del Departamento de Marketing han estado estudiando la comercialización de estos libros, y han decidido incluirlos en el circuito de *Venta Exclusiva en Librerías Especializadas*. Así pues, ya sabéis: para comprar la *Saga de Conan y Bêlit* tenéis que ir o escribir a vuestra Librería Especializada favorita, en Madrid, Gijón, Valencia, Valladolid, Zaragoza, etc, etc, etc y Barcelona. O bien recurrir a nuestro *Servicio de Venta Directa* (Apartado de Correos n.º 93.103. En 08080-Barcelona).

Y voy a acabar, que el espacio es limitado. Sólo un par de temas más. ¿Vale una Minicuenta sobre la prometida Revista *El Reino Salvaje de Conan*? Ya, ya lo sé: prometida pero no editada, aún. La Minicuenta trata, precisamente, de si os interesa que pongamos en la calle otra Revista Conan. *El Reino Salvaje de Conan* sería mensual; formato Revista; impresión en negro; conteniendo el material de la serie *USA King Conan* (pero, insisto, sin color, en blanco y negro); más portafolios de "ilustraciones bárbaras" de artistas españoles, como *Brocal Remohí, Esteban Maroto, Martín*

*Sauri*...; más secciones literarias; más artículos, etc.; con 48 ó 64 páginas y cubiertas a color, similares a las de *La Espada Salvaje*. Y si queréis la Encuesta, y el resultado es afirmativo y mayoritario, la Nueva Revista aparecerá en mayo de 1995... Así que a escribir tocan. Poned en el sobre, muy claramente: ENCUESTA EL REINO SALVAJE DE CONAN / Comics Forum / Aribau, 185. 1.º / 08021-Barcelona.

Entre los que contesten a esta Encuesta se sortearán tres únicos Premios, consistentes en el envío de todos los libros de Conan que se editen durante el año 1995 (Conan Tapas Rojas, Conan BWS, Conan y Bêlit, Novelas Gráficas Conan...).

Esperamos vuestras cartas, con el Sí o el No a la edición de la Revista *El Reino Salvaje de Conan*.

Los Premios serán para las cartas que se reciban durante los meses de enero, febrero y marzo de 1995.

Y último tema por hoy: ¿Qué tal el crear un auténtico Club Conan? Ahí queda la sugerencia...

Final. Hasta el mes que viene, cuando sigue la *Aventura*...

■ Florentino M. Ureña.



ASÍ LAS VISIONES EN LAS NOBRES,  
Y EN LA MENTE, RESURDIRÁN YA LA  
BATALLA DE NUEVE UNOS-MESSES, Y  
EL KORDAN HA ALEGRIADO EN LA  
MIEDO DE LO POSIBLE LAS COM-  
NAS GAMMERNAS...

LAS TRIBUS HAN VOLTO  
A SU ANTIGUA ANMOSH-  
DRO EN GENERAL... SE  
GUERRAN EN SU PROPIO  
TERRITORIO, EN SU  
ANSIADO PUEBLADO...

Y CONAN, EL  
HNO DE CONAN...

...SE ARABOR:

# LA NIEVE QUE MATA

ROY  
THOMAS  
GUION

RAFAEL  
KAVANAN  
DIBUJO

NEL  
YONTOV  
AJUSTE

J. ALBA

R. FOMEN

JOSEF M. PÉREZ

MAQUETA

REVISIÓN

PRODUCCIÓN

CON EL NOMBRE CREADO POR:  
ROBERT E. HOWARD

CONAN EL AVENTURERO Nº 2. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arbau, 185. 08321-Barcelona. ISSN: En trámite. Es una realización de Comics Forum. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: Juanjo Sarto. Copyright © 1994 Conan Properties, Inc. Copyright © 1995 Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book USA Conan the Adventurer Vol. 1, nº 2 (VII/94) y sus personajes y características son propiedad de Conan Properties, Inc. y se editan bajo licencia de Marvel Entertainment Group, Inc., de acuerdo con Promovip, Impresor: Edalivives. Carretera de Madrid, km. 315,7. 50012-Zaragoza. Depósito Legal: Z-3-345-94. Distribuye: Midea. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuentemara). 28004-Madrid. Tlfo.: (91) 662 10 00. (j/95). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

PRATA DE DEIXAR SU INGENUIDAD É-CARRE  
QUE CON ÉSTO,  
PERO...

QUÁNDO  
NOS DEJA-  
RAS, JOHN  
GOWAN?

¿EH?  
¿QUE QUÉ  
RES DEJAR,  
WANDOLT?

NO SIEMPRE SE  
APRENDE CON LA EDAD...  
PERO NO CONOZCO A  
LOS HOMBRAS...

NEO LOSAS.

LA LUCHA EN MENA-  
RO UNA DES-PERTO EN  
TI UN DESGO DE VIA-  
JES Y AVENTURAS...

TE-  
NE-  
RE-  
ZON-  
UN-  
DANAR

AUNQUE LUCHÁ-  
MOS CON UNO DE  
ELLOS... APOD POR  
CONOCER LOS PAISES  
CONVIZADOS.

Y NO SÉ SI MI DES-  
TINO ESTÁ AQUÍ  
O AL SEAR.

¿TU DESTINO?  
¿DE LO MO-  
STRARÉ...

MARCA LA QUE  
JUEGA CONTIGO FLO-  
RECE COMO NI-  
JER...

SI TE QUEBRAS, ELLA SE-  
RÁ TU DESTINO...

... COMO EL SU-  
YO ES ESSEN-  
CIA NA QUE LA MENA  
A DEORDR UANAG...

ES BUENA PAGA... DO-  
NO NUNCA, MAS DELI-  
CABO QUE UN HOM-  
BRE... PERO...

UN EXTRA-  
NO CHERO EN  
VENANCIA UN O-  
JO QUE PODIA  
CRUZARME CON  
MI DESTINO SIN  
RECONOCER-  
LO.

NO ME ENTENDI,  
PERO EN ES-  
TOS MESES...

TE DEBES ENTRE IRTE O QUEDARTE.

Y NO POR  
GRAN DE QUE DE-  
BO IRME...

¿DUN-  
DUN-  
DUN-  
ANTES  
DE QUE ALGUNEN  
ME DISHADA?



¿DAS OTRO, DRAK?

SI, SEI CACHORRO INGLANTE, QUE MATÓ A MI HERMANO MIRHAK...

...ESE MALDOSO QUE TENTÓ DE SUPERARNOS A TODOS EN NUESTRA AGUILLONAS-EN-VENARIUM...

... PRONTO ANDARÉ, SOLO POR LOS CANALLOS DEL-SURE.

PERO SI LO MANTEN SUS FUERTES QUERRON VENIRLO...

NO SI NO REGRESA, Y ENCUA MÉS ES VISTO Y NO O NIERTO...

...HABLA EN LOS JORNAL Y CREERON QUE HA HALLADO UN HUNAR MÁS DE SU GENTE...

TUVIERON

MÁS ALLE DE LAS MONTAÑAS BIOMORFICAS SE HALLAN ABBANDY Y VANANDEM, Y LOS ORDERS POCOS AL SUR ESTE AQUILLONA.

POR TODOS LOS LADOS MENOS UNO, CUALQUIERA QUE RODADA POR ENEMIGOS VEGANOS POCO FIABLES...

LA ÚNICA DIFERENCIA POR LA QUE EL-JO-VEN NO ESPERA UN SUKITO ASÍ QUE ES...

...POR DETRÁS.



ARRRRR



LOS MONTAÑES DE DRASIL SIGUEN VIVOS AL SACARLOS DE SU  
CONDEN. COMO UN LOBO SE SACUDE EL AGUA DEL  
LONDO...



PERO MUDRIEN BALLO UNA NUJE DE  
FLECHAS ANTES DE LLEGAR AL  
SHELLO.



TASIRI!

¿SUS BRITOS ALER  
TARA AL FERLARD  
VEGNO?

¿YO VA DUE QUE LES  
DEJARAMOS MATAFLO  
ANTES DE ATAGAR...  
JARI-?

EHE HAZHA  
PERAS MATAFLE...





...PERO ALABAR-  
REMOS LA  
LABOR.



¡ESPERAR!

¡FOR  
MIR!

¿TE  
ARROJAS  
HONIR?

ME GONDEES  
BIEN JARL... SI LOS SE-  
VOS LE ENBOSCAN, QUIZA  
SEA UN ENTHADD.

SABES  
QUE SOMOS FO-  
GOS PARA ENFRE-  
TARLOS A ESOS VA-  
NIR...



ENTIENDO?

BIEN, SACHOROS. TE  
OPRESTO VA MUERTE  
O VA AVENTURA, ¿QUE  
PREFERES?

¡LAMENTOS!



¿JAS TAL COMO  
VO DICIS, VOY A  
GREBETE...

BUENO, VA TEN-  
DRAS CON LOS  
SAGUEADORES  
DE JARL... SOBRE  
VIVAS O NO.

¿NO ME  
VANES  
GHUOL?

¡CHULO  
ZEH? ¡ME  
GUSDA!



HONIR... ¿QUE OS ENFRE-  
TA A LOS DE VANIA-  
HEIM?

LO DE  
SIEMPRE, DES-  
PENDEMOS A UN  
ATAQUE MORDA  
CONTRA AHS-  
GOARD.

... QUE FUE UNA  
REPERMANA A UN  
ATAQUE MORDA  
NUESTRO...

... QUE VENIMOS  
UN ATAQUE AN-  
TERIOR, CONTRA  
NOSTROS...

SIEMPRE FUE ASI.



AUNQUE NO HANEN A NADE AMIGOS, LOS CIMMERIOS SIEN TEN MENOS HOSTILIDAD POR LOS ASHWARS QUE POR LOS WANDERS.

ASÍ LA BANDA DE JARL GRUZA CIMMERIA, PARA LLEGAR A LOS WANDERS POR SOBREPRESA...

ASHWARCONIN NO SEPA EL MOTIVO...

COMO ES VERDAD, LOS PUERTOS DE MONTAÑA ESTÁN LIBRES DE NIEVE, QUE SÓLO CUBRE LOS CIMAS...

PUES NOSES MAS TARDE, CONAN Y MORIR ANON EN SILENCIO POR LAS LADERAS DE WANDHEIM.

JARL AGREDO EL MANDARTE A ESPERAR AL PODELLO WANDER...

¿ES COMO UNA CABRA MONTESA?

ANTES DE ANDAR, LOS CIMMERIOS YA ESCOLMIA A SUS CIMAS.

¿QUE ES ESO DE...?

TURON!

...GRACIO-RUM FASHMI RESPARIA MITRA...



...PORTADNO YUHI  
N-NU STORUUM  
ISHAR...

TE ANDEBA,  
SOGABEBO...  
HASTA QUE TO CON-  
TISE AME CON-  
TIDO!

WUEGO TE ECHAREMOS  
A LOS PERROS, LAMPARE-  
MOS EN EL FOLIO Y ASARE-  
MOS UN BUEN VENA-  
DO...



...B-BE-  
RI TORIO  
T-T-TARIM...



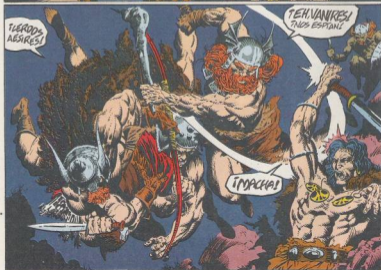
¿QUÉ KAROTUVA  
EL HÁSTED MITRAN-  
GO, PERO INOLA  
A VARIOS  
PROSES...



¿Y PARA QUÉ  
REZA...?

SI CAROM NO LE HA  
HECHO LO BASANTE  
VALENTE AL NAJER,  
NOVE AVUDORSE AL  
MORIR...

BUENO, DÍGANOS  
VE A JARL QUE...



TEERODS  
ABSIRES!

TEH, VANRES!  
¿NOS ESPIAN!

¡IMPACHA!



...E HE VERIDO...  
GREGG... PERO  
ALCANZAR... TU  
ES PARA LA  
...?

...ID...

...PIENSO...



...QUE NO ME LES TIO ES-  
PARA PARA ACABAR CON  
UN VAMIR...



Y BOMBINSE ALZA  
CON LA VELOCIDAD  
DE LAS PANTERA  
DE LAS GORINAS...

PERO NO LE ASEGURA  
MATAR A UN ENEMIGO,  
NI SU FELIZ MUERTE...

... PUES HOMBRE, HERIDO, HA SIDO  
CAPTURADO, Y YA SUPONE LO QUE  
LE ESPERA...

SIN QUE LOS VAMIRAS,  
VIENDO QUE SON DEBIL-  
DES, PREFIERAN QUE EL OTRO, LA VE-  
LOCIDAD DEL TEMOR, LOS REPERA HASTA SU  
CADA...

¡QUE MAL LLEGAN A KONAN DE  
LIMMERIA!

AÚN NO SE HA  
RESCATO EL PRIN-  
CIPAL DEL COMBATE  
CUANDO EL YA  
VUELVE SOBRE  
SUS PASOS...

TIENE UNA DEUDA  
CON HONOR, EL  
AESIR, Y LAS  
DEUDAS SE  
PAGAN...

SI NO RESCATO A  
QUEEN CONTINUO  
A JARL, DEBE  
NO LE MATARÉ...

...LO MATARÁ  
DESPUS LEJOS,  
PARA EVITARLE  
LA TORTURA.

CUANDO LOS VANDRES EN  
SU PERRO DIMORFICO,  
ESTA PARTE DEL BOSCAÑO  
PARECE VACÍA...

PERO LA MUJER QUE  
SALIO DE UNA CABAÑA  
SE HALLA EN EL CAMINO  
DE KONAN HASTA LOS  
FESTEJOS...

PERO HONOR  
AGUARDA...

... Y...

EEEEEEEEE

¡MALDITOS  
KONAN NO  
QUEREN MATAR  
A LA MUJER...

OTRA NOCHE, SE  
DETENDRÁ A ADMIRAR  
SUS NOTURNOS  
ENCANTOS Y LAMENTAR  
QUE SE PREOCUPA  
CON UNA PIEL  
DEL RESERVOIR NOCTURNO.

...Y ELLA RESALTA TENER UNA VOZ QUE SE OYE  
AUN POR ENCIMA DEL RUMOR DE LA HAMBRIENTA FOGATA...

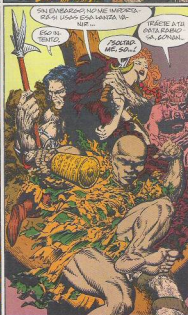
¡ETA PIEL LA  
ROGA... YA  
TARDE...

¡EL AESIR  
QUE HUNO TIENE  
A LA HIJA DEL  
JEFE!

¡PUE QUE  
ES MUY  
TANTE...  
TNEJOR!

SI LOS VANDRES  
VUELAN  
LA VOZ DE LA  
MIA DE SU  
LIDER...







¿Y VAMOS MONDOS?

SI, PERO ANTES DE JEMOS UN RECUERDO.

FINES TE VALE ESTAR QUIETA, CHICA...



ESTARÍA LA PESA DE NARRAR... JAJAJAJAJI PARA MIER: VA SOLO DES.

¡MACHUE, ARRIMA EL HOMBRO!

¡OH SE... NUEVE...



¡TODA MITRA, ISHTAR Y LOS DEMÁS!

¡TANDA...!



ESO LOS RETIEN DRAN UN MOMENTO.

AGORA, DAME TU MANO PRO... DESA.



¡CABALOS DE CROM!



¡VA VEO QUE DEBI REGISTRARTE...

¡OHUUU!



¡SI FUERAS UN HOMBRE, TE PARTIRÍA LA BOLA!

¿UN HOMBRE??







¿MALDITO SEA! ¿POR QUÉ NO NOS HUBIERA MANDADO A SUS SABUESOS?



¿SERÍO POR AQUÍ? LOS VANDER FUEREN CORRIENDO EL FUGO!

NO HAY OTRA POSIBILIDAD...

EN LA NIEVE, SIGUE LA PERSECUCCIÓN.  
PERO, AL FIN, LOS TRES FUERTES SON ACORRALADOS POR LA JARRA MUYANA...



Y ENTONCES LA BATALLA EMPIEZA EN SERIO.



AAGL

¡FUE MI MALDAD EN EL IMPERFECTO MUNDO DE IMPERFECTOS HOMBRES!

LO NANCAS TENDRÉ TODO DE ROJO. MENCIE ALIEN QUE NO PUERAS VER TER SANGRE

LE PEDIRÉ PERDON A MITRA POR CADA OPORTUNIDAD...



PERO POR AHORA, TENDRÉ QUE SEGUIR TIENENDO LA NIEVE!

GWWW



¿QUÉ TE LLEVA A TENTAR DE CONVERTIRTE A UN DIOS HYBORIA EN ESTOS PELIADOS HILOS DE YAMUR?

UNA DE ELLOS, ¿CERO?

NO VINE A BUSCAR DISCIPULOS, SINO OTRAS COSAS.

...POR AHORA.

¿Y QUÉ HAS HAWADO?





¡ARELANTE, GRAN DEL  
TORERO NOTURNO... POR  
VUESTRO JEFE!



¡ANDUÉMONOS A ESOS PE-  
RROS EN SU SANGRE  
A SESINA!



ENTRA-  
RON  
AHÍ...

¡VAMOS, VANDRES!  
SÓLO HAY UNO PARA  
ENTRAR DE UNO EN  
UNO...



CADA UNO RETIEN-  
DRÁ EL CADÁVER  
DEL ANTERIOR...

VALIENTES PALABRAS... DE-  
RIS SI EL CANTO DEL SANTÓN  
NO NOS ABRE CAMINO...



A NO SOB-  
REMOLOS VI-  
MOS DE  
ABATE



TRAS ELLOS, EL MIS-  
TERIOSO MONJE ES-  
TUPIA LAS REAN-  
GUBRABIS GUBRIS  
ANTES DEL GRAN  
ENTALLADO...

...Y EMPIEZA A LERERLIS  
CON TANTA SEGURIDAD  
COMO SI ACABARA DE  
SER GUBRABIS, Y EN  
ALTO AQUILONO.

SIN EMBARGO SÓLO PUE-  
BROS NO PUEDEEN AGRU-  
LONIS... AN NINGUNA OTRA  
LENGUA HIBRIDA... NI EL  
IDIOMA DE LAS TIERRAS  
DEL NORTE...

VAGHIS-XIC VAGHIZOT  
TRUUNCHAMABAT  
XIGURIFBAT...

"...¡REQUINA  
ZAGHENS NOKULIM  
GOM-BAL  
RUMMAL..."

Y FUERA, JANESE  
EMPEZA A AGU-  
TARSE...

...CÓMO SI VIVIERA...

...¿...HAMBRIENTO  
DE CARNE HU-  
MANA...?

Y LOS VAMOS JURAN-  
DO AN HABER VISTO  
UNA FORMA RESISTAL...  
HECHA DE NIEVE,  
SORRIE ELLOS...

¿Y SU  
JEFE'S?

MIENTRAS SIENTE  
QUE LA NIEVE PUA LE  
RESUELA... PONE  
MALTRATANDO A  
QUEEN CALMO LA  
MUERTE DE SU HIA...

AAAAAAAAAAAA

... SI, EN ESTE MOMEN-  
TO, ALGUNO DE ELLOS  
PUDIERA HACER ALGO  
MUS QUE AYUDAR...

... SIN COMPRENDER  
QUE EL UNICO  
CULPABLE ES EL...

... A MENOS QUE LO COM-  
PRENDA AL FINAL... CUAN-  
DO LA VIDA LE ES ARBAN  
GADA A JIRONES CON  
LA ÚLTIMA CARNE...

ARRRRGGG

PERO NO QUEDA ABRE  
CON QUIEN COMPARTIR  
TAL REVELACION...



EL ASESIN SÓLO HA INDONE-  
DIDO PENSANTES QUE EL DUEÑO  
DE ROMA LO DETENGA...

¡PERO YA ES  
TARDE!

¡TUMIR!

¿O QUE PROFETIZA  
MONTE... ¿ES SÓLO UN  
AJUARDO DE TE-  
RROR...? "

¿DES QUE HA VISTO A SU  
DIOS DE HIELO ENTRE UN  
VENTISCA QUE SE LO  
TRAGA? "

ES ARRastrado  
DE LA BOCA DE LA  
GAVERNA A LAS  
FAUCES DE LA  
MUERTE.

COMIN Y MONIE ESODEN EN  
FRIZ, SE HAN SALVADO LA  
VIDA.

PERO EL CAMERIO  
NO PENSA EN ESO...



... INTENTA RESGATAR A SU  
CAMARADA...



RECORDANDO FUERZAS TIEN  
DEL ASESO...

UNOS MUSCULOS BARBA-  
ROS LO AFERRAN.



... Y LA VORAZ NIEVE  
ATAKA CADA PIEZA  
DE PIEL DE LOS  
GUARDEROS...

Y CUANDO PARECE  
QUE EL FRIO  
LOGRARA LO QUE  
EL ALERO NUNCA  
NO LOGRO...

... EL MONJE DE MI-  
TRA TORNAVA DE LOS  
LOS GUARDEROS DE LA  
GUERRA.

"... YERDE QU'ETIAM  
RIQIN OSHERI  
ZAGGA..."



"... QU'INO..."



... Y LOS TREFELINDS ARTIVOS  
SUELTRAN AL HOMBRE LLAMADO  
MONIE.







¿ESTÁS BIEN, AMIGO?

TENGO... HEDIOS... QUE TARDARÁN MÁS EN CURAR... SE...

... PERO LONGEIRO UN POCO... SO AL QUE CURAR.

¿DÓNDE ESTESE MALITO MONJE?



¡AHÍ VIENE...

¡¿¿¿ BRON ME LLEVA... BAILA FELIZ COMO UN MO-NO?

¡¿¿¿ POR QUÉ NO? TENGO EL TALISMÁN... ENTRE OTROS COSAS...

¡¿¿ HABRÍAMOS MUERTO DE NO SER POR LA NIEVE QUE MATA!

LOS VANIDOS HUMAN... PERO TÚ SEGUISTE CON TU CANTO.



LOS HECHIZOS DEBEN COMPLETARSE... ¿AUNQUE CURE QUE DESAGREDE PODRÍA OCURRIR?!

¡NO NO... Y CRED QUE TÚ TAMPOCO.

¡¿¿ NO FUE TU MITRA... BIEN ANIMO? EN NIEVE... EN LOS OTROS POCOS QUE INVOCATE... SINO DEVONOS CONSIDERAR POR TU LOGO CANTO!

SOSPECHO QUE VIAJARE MUCHOS AÑOS Y LEJANOS... OYE UN CONSEJO DE UN MONJE LLAMADO BRASTOPHANS...

SÓLO PORQUE TÚ NOS GRON... PREFERO NO IMPUGNARME EN AGUROS HUMANOS...

... NO CREES QUE TODOS HAN SALIDO DEL MUNDAN MALDICE DE INDIFFERENCIA...

TIENES MUCHO QUE APRENDER... JUVENECENAN.



¡VUELA A ZROM Y A LOS SUYOS, SI... Y A YMR Y BORI, LOS OTROS DOSOS DEL NORTE...

SI EXISTEN, SE SENTIRÁN COMPAÑEROS, Y SI NO... ¿QUE CARO HACES?

ME ESCASION DE MI MONASTERIO POR PEDIRTE ESTA PREDICCIÓN.

PERO EMÉRATE DE QUE OTROS DIOSOS HAY, CUANDO VENAS POR SUS TIERRAS... YNO OUBES EN INVOCARLOS, DE VEZ EN CUANDO.

¡RETRÁJATE PALABRAS EN UN MONJE DE NITRA!

PERO SERÉ MONJE MIENTRAS QUIERA.



AHORITA IRÉ AL SUR, CON MI FRAGMENTO DE AMULETO...

... MIENTRAS VOLVÉIS CON VUESTRA PACTICIÓN.

¡ADIOS, MONJE!

¡CREO CONAN DE ZIMMERIA, QUE NUESTROS DESTINOS ESTÁN ENTRELAZADOS.



¿QUE VOLVEREMOS A ENCONTRARNOS?

QUIZA, MONJE.



... PERO NO SI TE VEO ANTES.

AL SEGUIRSE, CONAN SE PREGUNTA POR QUE ESE MONJE LE RECUERDA TANTO AL CASO CON QUE TROPIC EN VENARIUM.

¿O QUIZA TODOS LOS LOCOS PREDICEN LOS DESTINOS?

PRÓXIMO:

**EMBRUJADO EN BRITTHUNIA**

# UN EXPERTO EN ARTES MARCIALES

*Conan the Barbarian* gozó en su día de un privilegio poco común: distinguirse de las otras series que la rodeaban tanto por su guión como por su dibujo, y distinguirse de ellas no sólo por la calidad, sino también por su estilo (aunque parezca lo contrario, lo segundo suele ser más difícil). Es más: **Roy Thomas** y **Barry W. Smith**, tras algunos tanteos iniciales, que el mismo Thomas consideraba meras historias de "superhéroes con taparrabos", desarrollaron un estilo narrativo propio y conjunto, en el que cada una de las partes se hacía imprescindible a la otra. Ya se ha comentado en infinitud de ocasiones, y quizá baste con señalar que el estilo de Smith aún no había acabado de definirse en el momento en que dejó la serie. Podemos suponer que "*Red Nails*" y "*The Song of Red Sonja*" apuntan lo que el **Conan** de Barry W. Smith pudo ser, si las circunstancias no le hubieran obligado a abandonar Marvel. El estilo de dibujo con el que **Conan** quedaría identificado sería el de **John Buscema**. Es casi seguro que esa figura musculosa —aunque, digan lo que digan, raramente deforme o exagerada— influyó a **John Milius** en la elección de **Arnold Schwarzenegger** para la película. Fue **Marvel** quien llegó a imponer el "estilo Buscema" a los otros dibujantes que se encargaron del cimmerio, y se pudo ver a dibujantes famosos como **Neal Adams** o **Howard Chaykin** imitándolo. Hasta bien entrados los años ochenta, el único que se saltó abiertamente la norma fue seguramente **Gil Kane**.

El caso es que, tras la marcha de **Roy Thomas**, tanto *The Savage Sword of Conan* como, sobre todo, *Conan the Barbarian*, cayeron en un progresivo caos creativo, primero en lo tocante al guión y luego al dibujo. La fórmula empleada por **Thomas** y **Buscema** era más difícil de lo que parecía, y **Conan**, tras una primera etapa de autocaricatura, acabó convirtiéndose en uno de tantos personajes de acción, de personalidad bastante borrosa e indefinida, para el que la geografía hyboria de **Howard** ya era poco más que un catálogo de topónimos (y a veces ni eso).

Como ya se sabe, el regreso de **Roy Thomas** lo logró, por sí solo, insuflarle nueva vida a la serie en color y, junto a un ineficaz **Mike Docherty**, el veterano guionista la llevó con firmeza y seguridad por el camino de la cancelación.

Pero es bueno aprender de los errores del pasado, y **Thomas**, mientras trataba de devolver a sus

guiones el vigor que tuvieron antaño, empezó a trabajar con un dibujante poco conocido, pero con el que ya había colaborado en una historia de la *Justice Society* en DC. El dibujante, **Rafael Kayanan** (filipino por añadidura, como la mayor parte de entintadores "históricos" de **John Buscema**, muchos de los cuales, ocasionalmente, se habían hecho cargo de los lápices en *The Savage Sword*) había destacado además en *Hawkmoon*, de **First Comics**. Lo mejor de su dibujo (y también una de sus debilidades, pues las comparaciones se hacen inevitables) era su afinidad con el de **Barry W. Smith** en sus últimos episodios para *Conan the Barbarian* y en "*Red Nails*". Parecía desarrollar algunas (no todas) de las potencialidades de ese **Smith** que estaba a punto de empezar su carrera como ilustrador.

Dejaba de lado el lirismo y ese peculiar distanciamiento frente a las hazañas del héroe que aquél había logrado imponer a los guiones de **Thomas**. En cambio, hacía énfasis en ese barroquismo con el que **Smith** había puesto en escena una Era y unos personajes violentos y crueles (aunque se diga que el **Conan** de **Buscema** es más "brutal" —lo cual también sería discutible—, creo que los dibujos de **Smith** llevan una carga de violencia y crueldad mucho mayor, y, a menudo, una visión mucho más esperpéntica: véanse sus sacerdotes y brujos de rostro "opióceo"). Aunque en su primera aproximación al personaje en *The Savage Sword*, una secuela de "*Red Nails*", intentara imitar "demasiado" a **Smith**, no ha tardado en forjarse un estilo propio para la nueva serie que **Roy Thomas** y su editor, **Richard Ashford**, decidieron comenzar tras la cancelación de *Conan the Barbarian: Conan the Adventurer*. Ese estilo, abarrocado como decíamos, semiescondido a veces en un minucioso claroscuro, quizá sea lo más apropiado para el nuevo escenario en el que transcurrirán los primeros números de la serie: la propia Cimmeria y las tierras bárbaras colindantes, que, hasta ahora, habían tenido un papel muy secundario. Quizá una nueva versión de un personaje ya antiguo, que haya de servir de modelo a los dibujantes de los próximos años.



Y un detalle para los puristas de las narraciones de fantasía: **Rafael Kayanan**, además de dibujante, es experto en artes marciales y, si hemos de creerle, reproduce con esmero tanto las armas como los gestos y técnicas de combate que aparecen en la serie. ■ **Joaquín José Mussarra**.

# JUEGOS DE ROL PARA UN UNIVERSO AVENTURERO

## ROL HYBORIO

Acabáis de leer las primeras historias de la nueva colección de **Conan**. El asalto a **Venarium** y las escaramuzas con los guerreros Vaniros os han dejado con ganas de experimentar más sensaciones relacionadas con el salvaje escenario en el que se desenvuelven las aventuras de Conan y he aquí que tenéis que esperar un mes más para ello. ¡Cuánto os gustaría poder haber estado en el asalto a la fortaleza aquilonia! ¡Qué no daríais por poder acompañar a Conan a través de las heladas montañas del Norte! Pues bien, ahora podéis hacerlo gracias a los juegos de rol.

¡Vaya, otro que se cree que ha inventado el huevo frito! No es eso, no es eso. Veréis, Comics Forum quiere hacer de **Conan el Aventurero** una colección especial. Un título a la altura de *La Espada Salvaje de Conan*, en la que los aficionados envían constantemente sus colaboraciones, artículos, dibujos y hasta poemas. En resumidas cuentas, se trata de hacer de **Conan el Aventurero** una colección participativa que le permita al lector integrarse más y mejor en el Universo de Fantasía Heroica creado por el genial **Robert E. Howard**. Naturalmente, para conseguir tal objetivo se hacía imprescindible contar con unas cuantas secciones que permitieran una mayor intercomunicación con el lector y es aquí cuando surgió mi sugerencia de hacer una sección dedicada al **Rol Hyborio**.

Los juegos de rol son, como todos debéis saber, un conjunto de reglas que le permiten a uno representar un personaje determinado (un incursor picto, un caballero poitano por ejemplo) y hacer que éste se mueva en un escenario propuesto para una aventura. Una vez que a través de las reglas el jugador se ha elegido el personaje que desea encarnar, otro de los jugadores (normalmente denominado **máster** o director de juego) le plantea el escenario en el que ha de moverse y las incidencias que le salen al paso. El jugador tendrá que valerse de su inteligencia, unos dados y las características del personaje que representa para salir del problema de turno.

Es decir, imagináte que eres un cimmerio, eres fuerte, eres rápido y tienes una constitución de acero, tu espada es bastante tosca pero tienes una buena lanza y hoy te apetece comer bisonete. Sales del poblado y entonces el **máster** te dice: *"En mitad de los abetos ves unas escalinatas de piedra en las que no habías reparado anteriormente. Parecen conducir a un paso entre dos colinas del que emana un extraño resplandor verde. ¿Qué haces?"*

Naturalmente, todo buen jugador de rol en estos momentos sube las dichosas escalinatas y se enfrenta con el monstruo de turno que se le haya ocurrido al **máster**, con consecuencias que varían desde la muerte del personaje hasta la obtención de un tesoro o la bendición de los dioses. Soy perfectamente consciente que hay muchos lectores que saben lo que es el Rol y para los que la explicación anterior no resulta nada nuevo. Lo que sí que puede resultarles atractivo a estos lectores es la posibilidad de jugar a rol en la Era Hyboria. Hasta este momento, en nuestro país no ha aparecido el suplemento de **GURPS** para jugar en dicho escenario. Es más, la mayor parte de los

jugadores de nuestro país que hacen campañas en escenarios de fantasía heroica no utilizan el sistema **GURPS** para nada, favoreciendo sistemas más tradicionales como **El Señor de los Anillos** o **Advanced Dungeons and Dragons**.

Esta Sección estará dedicada mes a mes a servirlos de guía para jugar y vivir campañas y aventuras en la Era Hyboria. Se os proporcionará información para adaptar los escenarios howardianos a vuestros sistemas de juego y también información general sobre los Reinos Hyborios y sus países vecinos, los

arquetipos de la época, sistemas de magia a usar, bestiarios y reglas básicas para el combate de masas. También se pretende que esta sección sirva de consultorio para todos aquellos jugadores que se encuentren con problemas graves a la hora de intentar adaptar un módulo básico de un juego determinado a las exigencias de la Era Hyboria.

En resumidas cuentas, vamos a hacer todo lo posible para que podáis compartir las aventuras de **Conan** de una forma total. Para que en el espacio de tiempo que transcurre entre número y número de esta colección podáis seguir viviendo las emociones de vuestro personaje favorito y podáis descubrir muchas otras.

Así que ir os preparando y pensando el personaje que deseáis interpretar. La gama es amplia: caballeros nemedios, piratas barachanos, incursores zaugiros, ladrones zamoeranos, bandidos zingarios, cazadores bosonios, hechiceros estigios o hiperbóreos, clérigos guerreros de Mitra, bardas corintias o amazonas kushitas. Sea cual sea vuestra elección a partir del próximo mes vamos a comenzar a poner a vuestra disposición todo un mundo en el que poder desarrollar las más apasionantes aventuras.

■ **Roque González.**



# LOS MIL ROSTROS DE CONAN



Copyright © 1995 Conan Properties Inc.

Para segunda entrega de esta Antología del Universo de Conan es obligado reproducir una obra de John Buscema, segundo artista en importancia, cantidad y calidad a la hora de dibujar las aventuras del Bárbaro Cimmerio. Y a la hora de la selección qué mejor tema, precisamente ahora, que esta cubierta de la serie USA Conan the Barbarian, en la que aparecen unidos, fuerza contra fuerza, virilidad y belleza, Conan y Belit, protagonistas de una Saga heroica de enorme importancia en las aventuras del protagonista. La Saga de Conan y Belit, que ahora se publica en tres volúmenes en España, es, quizá, el punto culminante en la larga epopeya del héroe y constituye el punto de máximo climax en la vida y aventuras de Conan.