



Conan

EL AVENTURERO™

ABRAZO
MORTAL



DE RELATOS SALVAJES Y UNIVERSOS BÁRBAROS

Andanzas de Conan el Aventurero por el Universo Forum

"...Ha de llegar el día en que hombres orgullosos del futuro rescaten del olvido nuestras gestas y lean nuestras crónicas más pequeñas de amor y odio y los días de vida y también los de angustia y muerte."

"...y se hablará largamente del joven Conan!"

De Las Nuevas Crónicas

En ello estamos, amigos.

Así fue escrito y así es... Por tercer mes os encontráis con este **Conan el Aventurero** y sus apasionantes historias.

Y con el resto de sus no menos apasionantes contenidos: el primer Correo de los Lectores, la segunda

entrega de los Juegos de Rol del Mundo Hyborio, la Amología... Y ya en próximos meses, otra vez "El Zoco de Sbadizar", la Biografía de Kayaman, vuestras colaboraciones literarias (las estoy esperando, ¡ya!), el resultado y los nombres de los cinco lectores cuyas cartas han sido las primeras en llegar a nuestra Redacción a partir del día 27 de diciembre de 1994...

Por cierto que, como avisaba en el párrafo anterior, el Correo de los Lectores que se publica en este número está integrado por respuestas a algunas de las cartas que se recibieron antes de que apareciera el nº 1 de **Conan el Aventurero**. Y el encargado del Correo y de contestar las cartas de los Lectores es J. J. Munsarra.

Y vamos de repaso con los temas pendientes o enunciados en números anteriores: **La Saga de Conan y Bilit**, el primer Libro está recién aparecido... ¿cuándo aparecerán los dos volúmenes siguientes?, fácil, el **Libro 2** estará en todas las Librerías Especializadas en el mes de mayo 1995, y el **Libro 3** en septiembre. Damos una vuelta por vuestra Librería preferida en esas fechas y allí os estarán esperando **Amra el León** y la **Reina de la Costa Negra**. Y si os falla vuestro librero recurrir a otro que se enrolle mejor y, en último caso, pedid lo que os falte a nuestro **Servicio de Venta Directa** (Apartado de Correos nº 93.103.08080-Barcelona).

Otro tema, la prometedora Revista **El Reino Salvaje de Conan** y la Minienquesta sobre la misma. Estamos en ello... ¿y vosotros, ya os habéis lanzado a escribirlos? El tema y la respuesta es sencillo: **Si queréis que publiquemos El Reino Salvaje de Conan...** o **No queréis** que lo publiquemos. Escribidnos una carta con sólo este tema a la dirección: ENCUESTA EL REINO SALVAJE DE CONAN / Comics Forum / Aribau, 185, 1º / 08021-Barcelona. Entre las cartas que nos llegan en los meses de enero, febrero y marzo 1995 se sortearán tres únicos Premios, consistentes en el envío a cada uno de los premiados de **todos** los Libros de Conan que se editen durante el año 1995.

Además, estamos estudiando la posible edición de una nueva Revista (¿otra?) que se titulará **Relatos Salvajes o Universos Bárbaros**, a escoger. Con portafolios de ilustraciones, cuentos, artículos, cómic, universo de espada y brujería, entrevistas con autores, cómics de autores españoles, secciones activas, etc., etc., etc.

Y como último tema a tratar, por el momento, queda la idea de crear un **Club Conan**. Un Club auténtico, que agrupe a todos los seguidores de las muchas líneas editoriales de Conan. Un club con sus camisas, su Guía o reglas, comunicación, etc. La idea hay que madurarla, para que no pase lo que a veces pasa con esto de los Clubs... que no valen más que el papel con el que está hecho el carnet. Si lo hacemos queremos hacerlo bien. Agrupando a cuantos se interesan por el **Universo Conan** para formar una

gran asociación de camaradas. Habrá que pensarlo bien, escucharlos y leerlos, y decidir con madurez y seguridad.

Y quedo a la espera de vuestras colaboraciones, gráficas y, sobre todo y más que todo literarias...

El **check-list Conan** de este mes resulta escueto: En febrero 1995 aparece el nº 156 de la Revista **La Espada Salvaje de Conan**, y el nº 37 de la segunda edición de **La Espada Salvaje de Conan**, y este nº 3 de **Conan el Aventurero**. Pero, en marzo habrá mucho más que llevarse a los ojos.

Y, por cierto, esto me da la idea de hacerlos una pregunta (otra especie de Encuesta, pero esta vez **sin ningún premio ni nada**).

Se trata de que hagáis una selección de títulos según el orden de vuestras preferencias particulares. Es muy sencillo: **¿Qué título Conan os gusta más y qué título Conan os gusta menos?** Por favor, enviadme una carta con el orden de preferencias de todos estos títulos pasados y presentes: **La Espada Salvaje de Conan / Conan el Bárbaro / Super Conan / Novelas Gráficas a color de Conan / Saga de Conan y Bilit / Novelas Gráficas de Conan de Barry Windsor-Smith / Edición Coleccionista de los Libros recopilatorios de Tapa Roja / Conan el Aventurero / Poster-Book de Conan / Novelas (de texto) de Conan...** (¿Uff! ¿Me dejo algo sin relacionar?). Espero vuestras cartas dándome todos estos títulos por orden de preferencias particulares. Citaré el nombre de cuantos me escriban y el resultado final. Gracias.

Espero que nuestra intención de hacer un comic mejor y más completo se aprecie, la apreciéis. No se trata de ponernos medallas, pero sí de decir que estamos muy seguros de nuestro trabajo. Buscamos lo mejor para los lectores y fans del Bárbaro... y esperamos conseguirlo, con vuestra ayuda.

Por ello, esta página es un espacio abierto, que sirve tanto de plataforma de expresión editorial, para contaros nuestras ideas y propuestas y nuevos lanzamientos, como de puertas abiertas a la comunicación mutua, recogiendo aquí vuestras ideas y sugerencias y peticiones. Digamos que esta página es el germen de lo que podría ser una Sección dedicada a Club o, al menos, a portavoz de la relación directa entre quienes nos leen y quienes hacemos la edición española de **Conan el Aventurero**.

Por eso son tan importantes las Encuestas. Y vuestras Sugerencias. Porque de ese flujo de ideas, entre quienes admiramos a Conan y nos gustan sus cómics, es de donde fiesen que salir ediciones al mejor gusto de la mayoría de los lectores.

No sé si sois conscientes de ello, pero es importante decirlo: las personas que leen a Conan—hombres y mujeres, chavales y mayores, profesores y estudiantes, culturistas, dibujantes, fontaneros, gente chelli... y en general todos cuantos desean pasar un buen rato de aventuras—son personas diferentes, una especie de "raza" especial, aparte. A un lector de Conan también le puede gustar un comic de superhéroes o una historieta europea, pero **sobre todo le gusta Conan**. Los lectores y lectoras de Conan forman una categoría especial de lectores, con una mística de la aventura, con un gusto especial por los universos bárbaros de espada y brujería.

Los lectores y lectoras de Conan son los más numerosos y fieles y entregados de todos los lectores de cómics españoles. Y digo yo que por algo será...

A todos vosotros el tributo rendido de mi admiración y mi comunidad en la pasión por las aventuras de Conan... **Larga vida!!!** ■





CONAN EL AVENTURERO Nº 3. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arribau, 185. 08021-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 3 (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. Imprime: Edelvives. Carretera de Madrid, km. 315,7. 50012-Zaragoza. Depósito Legal: Z-3.345-94. Distribuye: Midesa. Carretera de Irún, km. 13,360 (Variante de Fuencarral). 28004-Madrid. Tfno.: (91) 662 10 00. (I/95). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

DÍAS SANGRIENTOS EN BRYTHUNIA

RYTHUNAS

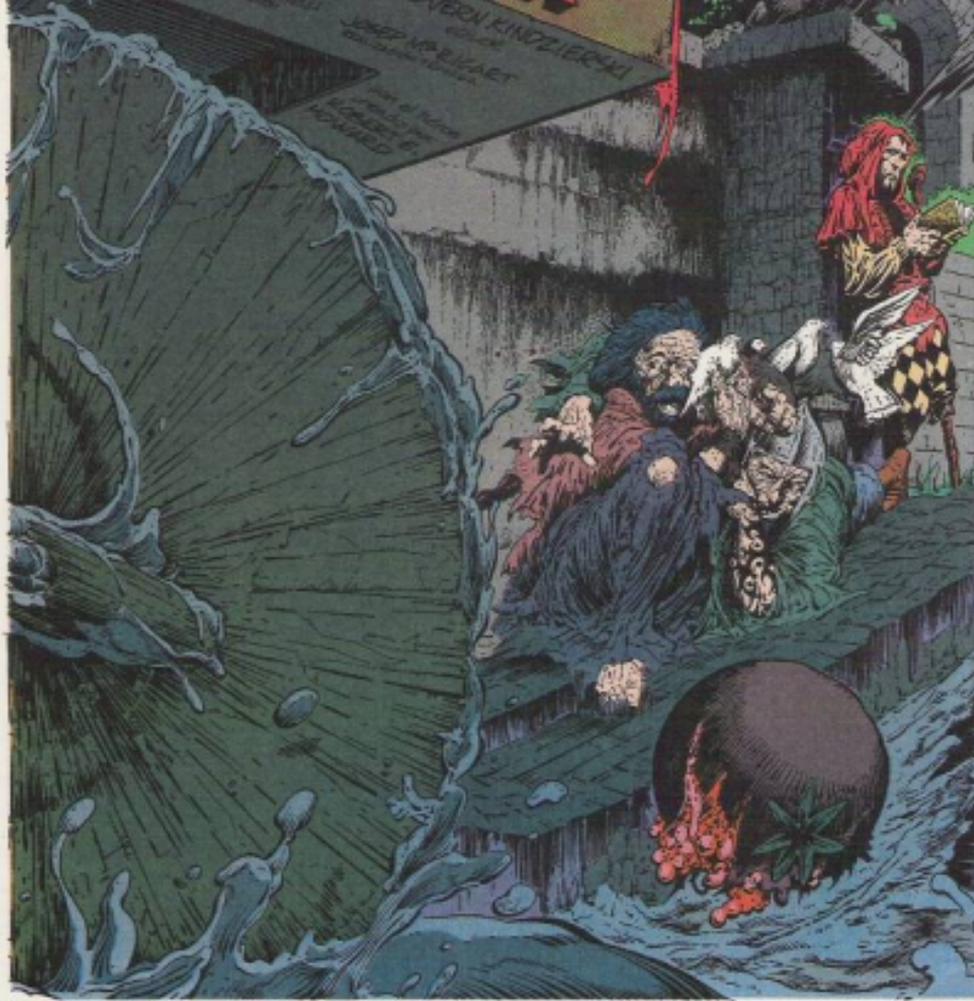
RAFAEL KAYRAN

LYVERN KINZLER

WINE ALA

ROSA HANU

JOSEF AP ELLAET







¡EY, PATAN!

¿QUÁN TIENES BARRO EN LOS OÍDOS, QUE NO ME OYES?

¿DE QUÉ LAGO SIGAS?



¿ALABO? ¿CÓMO DICES? SOY UN MIERDO Y ALABO DE UEGAR A CHARINNA...

¿SONO TODOS LOS BRAVOS QUE, HACE UNA SEMANA, LUCHAMOS POR BRYTAINIA CONTRA LOS HORRIBLES UNTERO-DREAMS.

BUENO, LOS REYES DE AMBOS MUNDOS Y EL NOBLE PÓDANUS NEZESITA ESPADAS PARA HACERSE EL AMO DE LA CIUDAD.

¿QUÉ LEVEN VINAS COMO ESA, BURLOS... ¿QUE DEBO DE HACERLE SU NOVIA DEL PUEBLO?



LA HEREDERA DE MI PADRE...

PERO



¿Y A ÉL EL JOVEN BARBARO SE ALTA DE PUNTILLAS PARA INSULTARLOS...!

YO ORO QUE ES DEL BANDO DEL HADOK, ANIMOS.

YO HACHE POR BRYTAINIA EN LA BANERA FRENTE AL RO MELADO.

ESO NO NOS BASTA.

PERO NO ME INTERESAN VUESTROS RENCIWAS.

PESE A LA MALDITA TREGUA... ESTAS CON NOSOTROS, O CONTRA NOSOTROS.



SONO BRUENS.



¡SON EL SONRIENTE! LE ENSEÑÓ QUE
UN ENEMIGO HERIDO EN EL BRUJO
ARMADO SOLO PODRÁ MARCHAR EL
RESIDIO DEL COMBATE.



NO HA OLVIDADO LA
LECCIÓN.



EL SOLDADO BARLOS TAMBIEN SABE COSAS, Y UNA ES...

"NO ATIQUES A UN ENEMIGO CON TRES COMPAÑEROS... SI TIENES A MANO UNA DOCE-NA."

¡CALABREMOS CON ESTE SALVAJE, ANI-
GOS!

¡LUCHA POR
WIDDY!

¡PUEDE MENTI-
ROSO!



¡MUCHOS QUE
TEGHEN AL
BARRO!

¡HFFFF!



¡NO LE
DEJÉIS
ESCAPAR!



¡MADRE DE NUESTRA LEES UN HOMBRE O UNA CABRA MONTESA?

PUO SER A
NOMBRE Y ESA
GENTE ESCAPA
COMO LOS DEMAS
ESCAPANDOS...



¡NO LE PERDÉIS DE VISTA, Y LO CAZAREMOS!

RECORDAD:
NO QUE SABE
BAJAR...



AL MENOS,
ENO MEYDO.



MIRANDO DESDE ARRIBA, CONVIN NO SE SIENTE TENTADO A INTERVENIR...

NO LE CALIGA ESCRIPUSO SARRAR... TAI MUYO MENOS... TERO NO... TDA AER ESOR... PO... ALGO SU CUERPO Y... SA.



SI LA GARRICERIA ENTRE ESOS HOMBRES "CIVILIZADOS" TIENE ALGUN SENTIDO, EL LO DESLONOLE.





JURASTE QUE TE IBAS A SHAN-E-SORJON... Y TE VED HUMANEANDO POR ESTA SALLA CUI-DAD.

¿DESDE CUANDO VALE LA PALABRA DE UN ZINGARDO DICHA A UN PIOTO?

PIOTO, LA PALABRA AQUÍ EN LOS DÍOS DE KONAN, COMO EL GRACIANO DE UN MALISU SANHIANARU.



¿ADEMÁS, ENO DIXISTE QUE PARTIAS A LA MALDITA SABA-TEA?

¿PIOTO, HER SULLA!

¿CAMBÉ TE IDEA.

EL PIOTO ES MAL... Y USA SU LANZA DE PROMTO, COMO UNA PERROGA CON LA QUE SORJONAR EL ACERO DEL DITO.



¿QUÉVA SORJON!

¿Y DESD QUE EL BARRO ME MUEVE?

NI CONECTA KONAN HA ES-NDIMA TAN ELABORADA, COMO LA QUE EN PLEA EL AFUESO ZINGARDO EN SU FLORETE...



Y QUE SONO EVARDE LA HABILIDAD MITAD SAPIENCIA MITAD DE SESPERACION, DE SU ADVERSA RIO.



UN BRYTHUNO ME HABIAO A KONAN DE "HA PLUMMA" UN MAN IDEBLE EN QUE SE SOSTIENE EL ARMA ENTRE DOS DEDOS, COMO UNA PLUMMA...

...Y QUE ES PARADO POR LA IDEA TRAJA FINTA DE LA HANZA DEL PIOTO.

...PERO EL SIGUIENTE FLORIDO ARAMA LA
MEJORA DEL PIEDO.

CONJAN CONTEMPLA
ESTE ESTO CON INTE-
RES Y ASOMBROSA
EMOCCION.

PERO LOS GRANDES MOVIMIENTOS DE
ZANGARDO SON PARA COMBATIR CON OTROS
CIVILIZADOS: ARGILLONOS, MENEDROS, AR-
GOSSEOS... NO PIOTOS.



MUCHO DE SU ESTILO DE-
FENDE DE SU MODO DE
PIES...

...PERO EL BARRO PI-
SOTEADO SE ESPESA
POR MOMENTOS...

...SE HACE RES-
BALADIZO!



TUMMM!

EL ZANGARDO NO PIERDE SU SONRISA SARDONICA,
NI CUANDO SU HORCO ENEMIGO ALZA SU BRILLANTE
LANZA.

EN UN INSTANTE LA PUNTA ATRA-
VESARA SU GORAZON...



SI NO FUE-
RA POR ALGO
VITAL:

PEDEM
ORA A LOS
PILOTOS ?



TAAAAGH!

SE DICE QUE EL
CONFLICTO ENTRE LOS
CIMMERIOS Y
BGA TRIBU ES
MÁS VIEJO QUE
EL MUNDO.

MUCHO ANTES DEL
GRAN ESTALLIDO,
LOS ATLANTES, ANCI-
TROS DE LOS CIMMERIOS
YA ERAN ENEMIGOS DE
LOS MORADORES DE
LAS ISLAS PICTAS.

AL HUNDIRSE ESAS ISLAS,
LOS PILOTOS SE HICIERON
CON UN NUEVO PAÍS EN EL
BOSCOJO CONTINENTE. Y,
DESDE ENTONCES, SUS FRON-
TERAS SON CAMARERA HINES-
TODO MARCARAS CON REDD.

LAS GALAVERAS ADDO-
NAN SUS BRACOS DE
BARRO Y PUA, Y
MUCHAS FUERON
DE CIMMERIOS...



VIENEN A BOSTIALES
DE INDALES COMO JNEBIA-
SA & Y BULHAM, Y COMAN
GORIZIONES DE LAEN-
MOROS, PARA FORTALE-
CERSE.

PERO ALGUNOS MUY SUPERADOS
EN NÚMERO, LOS CIMMERIOS
SIEMPRE LOS HAN TENIDO A RA-
YO.

...EYLEPTO CUANDO CAE SOBRE
ELLOS UN HADO ADVERSO.



ARRRR

EN EL GRAN ES-
QUEMA DE LOS LO-
SOS, NI A ERON NI
A BULLAH LES IM-
PORTA SI UNO DE
SUS FIELOS MUERE...

...UNA ARMADO CON
UNA LANZA...



...D SÓLO CON UNA
DEBA...



ESTAMOS EM-
PIÑADOS,
HAMMERUS?

NO HAY
VENZEDOR

NI AL RE A MORIR PERDE
CONAN SU VALOR.



¿MIRA COMO
MUNE EL PLEDO?
¿NO ES VERDA
HERRER?

COMO TÚ QUERIAS, BUR-
LOS.
TE VERÉ EN EL UNI-
FORNO HERIDO,
ANDRAG!

ALLÍ
NOS VERE-
NOS,
MORU.



¡FINI HECHO, ANDRAG!
¡HAS ATENDIDO AL INSOL-
LENTE SAVAJE QUE
PERSEGUÍA NOS!

¿NO ME SALVO DEL PLEDO, Y
DE MI PROPIA TORPEZA.

¿NO IM-
PORTA? ¿TENEMOS
UNA DELICA PEN-
DIENTE.



¿QUÉ QUE... SI
QUERES QUE LO
PERDICE, ANDR-
AG?



PUEDE PELEAR
POR MÍ MISMO,
ZINGARU.

SÓLO IN-
TENDI MANTENER
CON VIDA A BUR-
LOS.



AUNQUE
SEA DURO DE MOWERA,
ES ÚTIL, GREENE.



YO RESPONDO DEL BARBERO, QUE PIENSA UNIRSE A NOSOTROS. ¿VERDAD...?

SOY CONAN, UN CANTERO.

¡SÍ, POR QUE NO? PERO NADARÁ DE VUESTROS RÍAS.



NO SE MUCHO MÁS, PERO ALGO TE GONTARÉ, CAMINO DE LA TABERNA.

EN UNA CONFEDERACION TAN LATA, COMO BRYTHANIA, CADA CUERPO DEBE GUARDARME.



CUANDO NACERON A BRITHAN DE GUARDUNA, CASAMOS EN LA ANARQUÍA.

BUSCANDO EMPLEO, ME ALISTÉ EN EL RANCHO DE PELLUS.



MORIA EL PUEBLO SE UNIO POR LO MISMO AL OTRO RANCHO EL DE LUDOX.

¿POR QUE ESA DIVISION EN LA TABERNA?



¿TU QUE CREEES? LOS PELLUSIANOS VAN A UN LADO Y LOS LUDOXITAS AL OTRO.

¿COMO DISFRUTARÍAN SI NO DE UN TRAGO, SIN RECIBIR UNA PENA EN LA ESPALDA?

PERO... NO VESTIS UNIFORME.



¿COMO SABERÍA QUÉN SERÁ EN LA TABERNA?

ANIMO, ENO NOS HAS VISTO ESOS SÍMBOLOS LO SIDO A LA ROPA?

SÍ, PERO NOSOTROS BOCALARRIBA, Y ELLOS CLARAMENTE BOCALABAJO.

TODOS EN ESTA CUERPO LOS VAN...

ME ASONBRA... QUE SEAS TAN POLO DESERVADOR.



MONTARÉIS, TE GUARDARÉ EL LUGAR DE SULTANAPUR... Y BEBERLO EN COMPañÍA.

¿CÓMO ES EN BROTUNNO "NO TENGO OÍDRO"?

"ADIOS."

¡APARTA, SACARDO DE LADRO!

¡FUGATE TÚ, LAME-CAJOS DE PELLAS!

¡MI VINO ZINGORRO PARA TI Y PARA MI, MONJA.

¡YAY, Y LUGAR PARA MI JONEN BARRIO!

¡ESI, SA BUD ALLA ARRIBA!

TE ANORABA...



¿QUÉ PASA CON ESOS, ANDAMOS?

¿CÓMO PUEDE ALBERO MUTUO AQUÍ NO SE UNEN LOS CONFIADOS SON OBRIMIDOS, CUERPO A CUERPO EN EL REDO.

EL PRIMERO EN LAGR PIERDE.

¡FUGANDO CON ESA BEBIDA!



AÚN NO HE NOTADO NADA...

¡HAS HECHO TRAMPAS! ME ABRIRE COMO A UNA SALCHICHA!



¡FUGIDA...!



¡NO LO HARÁS, URDO!

¡SI ALGUIEN ROMPE LA TREGUA... TODOS PERDEREMOS!

ME HAS INPRE-DIDO ROMPERLA.

SUPENAO QUE NUESTROS USOS CIVILIZADOS OS EXTRAÑAN A TI Y A MORIA...



NO LOS BARBAROS TE-
NEMOS MÁS RE-
GLAS Y RITUA-
LES.

SI NO INUNDI-
RIAMOS DE SANGRE
LAS CALLES...

...SI LOS
TUVERAMOS



EL FLECO TÚ Y YO
PARECEMOS SER LOS
ÚNICO NO BRYTHU-
NIOS EN LA CIUDAD?

¿A LOS GON-
CIAIS ANTES DE
VENIR A GARNI-
NA, ENERDOS?



MÁS O
MENOS,
VINIMOS
AQUÍ EN
BUSCA DE
ALGO...

¿PUEDO
PREGUNTAR
QUÉ?

PU-
DES

EX?

NO TE DICE
QUE RESPON-
DERA.



¡DESPIERDA, MR. GOS!
¿O QUÉN
M-NE DIO?
¿TUO MAMÁ?
FUE
ANDAMMO.

BASTO
POR ESTA
VEZ HE
PERSONALO.



¿EH? ¿EQUÉN
ESMÁ ANTE
PDA, SAL DE
MI...!
...SALVADO...

TE POR KUALRPO!

¡SACAD
LAS AR-
MAS!



¡MADRE DE MITRA! ¿PUS
TODOS SON DE HIEERRO?

NUNCA HAS COMI-
DO GOMIDA DAN-
MERIA...

ALGO ME
GUSTA DE
SORE UGOR.



...TE HACE APRECIOAR
EL PAISAJE...

¿ESO ES-
TÁ MUY TRAN-
QUILLO, DND?



CRON...

¿QUÉ
DIABLOS
ESO?

SEA LO
QUE SEA...

...LEVA EL SIG-
NO DE LOS HAD-
VITAS EN LA
FRENTE...



¿Y HA
VENIDO A MA-
TARNOS!



LA MUERTE TIENE MILHAS VOCES!

PURA BRILLA
AFASTANERO
GADNE Y
HIERRO.



EL CRUJIDO DE HUESOS ROTOS,
QUE SON FROTADOS HASTA SER
REDONDEOS
A PUNTO
MANCHADO
DE ROJO.



PIEL Y MÚSCULOS Y ARTERIAS
DESANDRAGOS COMO JIRÓNIS DE
PASTA-TELA.



ACOMPÑADOS... POR LOS
GUILLOS DE MUERTE DE
HOMBRES QUE NI SUQUERA
SE OYEN.

TODO ESTO, Y MÁS, RONAN LO
OYE Y VE COMO EN UN SUEÑO...



... CON LA PISANA VISIÓN DE
QUIEN CREE HALLARSE,
INVISIBILE, EN SU PROPIA
PESADILLA.

LOS MUDONTAS
MIRAN PERDUN-
ZADOS, DESDE
SU LADO...

Y NO SE VEN RELAJANDOS VIVOS O ENTEROS, EXCEPTO...



¡ANDAMO!

SU PROPIO GRITO DES-
PIERTA AL JOVEN DE SU
TRANCE HIPNÓTICO...

...JUSTO CUANDO EL ZINGARID CAE,
ATONTRADO, EN EL CAMINO DEL
ENORME MONSTRUO...



...Y SÓLO UNA FRAJIL-BARBBERA SE IN-
TERESÓNE, DE PRONTO, ANTE EL
SER...



¿CÓMO SE
LLAMA,
MOJNA ?

PER UN INSTANTE
DOS FRAJONES
BATALLAN EN SU
HORIZÓN.

... EL MIEDO A LO SOBRENATURAL, FRENTE A LA VISION DE UNA MUJER Y UN AMIGO EN PELIGRO.

PERO NO HEBIA A DARSE CUENTA DE QUE CONFIAR EN SI MISMO SE GANZA CONTRA EL DREI (EN DE ESTE).

USANDO ESPADAS YA CLAVADAS EN LA PIEL... LA, SABE QUE NO TIENE NI SANGRE, NI CORAZON Y CORDONES VITALES.

¡YAI-YAAA!

Y SU DADA, QUE ACCIONA CONTRA EL SIGNO DE SADDOK QUE LLEVA EN LA FRENTE, NO PARECE MAS EFICAZ.

YA SOLO PUEDE PLANTARSE ANTE EL DESHUMILLADO ANOMMO... Y MORIR COMO UN HOMBRE...



... ANTE LA ATENTA MIRADA DEL
PLETO Y LOS BRYTHUNOS.

ESA COSA MAN-
CHARÁ DE ROJO
EL SUEÑO DE PE-
LLAS. ¿EH, MO-
RIZ?

¿EY AL NE-
CRO QUE LO
LLEVA?



¿ES EL AZAR DE UNA BRISA LO QUE
LLEVA LAS PALABRAS DEL PLETO A
OÍDOS DEL BARRBARO?

¿SABRÍE LA
VIDA...

NO IMPORTA.

¿QUÉ LE
PASA MA-
LLENDO?



... SI LOS DIOSES
LE BENDIE-
RON.



UN SUBITO
CAMBIO EN LOS
OJOS SIN VIDA
LE RESPONDE.

¿VISTES EL SIE-
NO DE PELLAS,
ZALO?

DEBES
MANTAR A QUIEN
LO LLEVA...



... O LO
ONDEE.

LA CHICA A PIEDRO A SALVO A ANDRÁS.

NO TIENE MÁS SENTIDO SEGUIR LUCHANDO.

...QUE DEJAR QUE UN BRYTHUNNO TRAIDOR LE LENTE LOS TENDONES POR LA ESPALDA.

QUE EL MONSTRUO SEA EL SÍMBOLO POLIÉSTICO, SI QUIERE...

FRONZON, NO SERÁ UNA POSSECIÓN FACIL.



NO VE AL ENORME SER RETENERSE, AL PESAFUJEROS, AL PESAVISTA CON LA PESARRABADA TUNGA...



...AN EL GUSTO EN UN ROSADO PLOT, QUE PODRÍA SER MUEGA O SONRISA.

CUANDO LA ARELLA SE DETIENE, LOS SUPERVIVIENTES DESPIERTAN COMO POR ACTO DE MAGIA.

¡AH, MI SEÑOR... SOS-PECHABA QUE APD-RECERDAS!

ENOBLE LUDDOX?

¿CONVICTOS A ESA COSA A DESTROYERME MATRONSAS?

NO EXACTA-
MENTE...
NO.

DE HECHO
NO FUI YO QUIEN
ANIMAS AL
HOMÍNULO...

—SINO MI NUEVO BRUJO,
EL JOVEN SUTERIN.

HA VENIDO DEL-ESTE
DEL VILANET, A AVI-
ORARME CONTRA FO-
LUS Y SU CAUSAA.

¿BRUJOS ESTE SE LLAMA
EL ENEMIGO?

SIEMPRE
OLVIDO
LOS NOM-
BRES.

A ALCUNAS CALLEJAS DE ARR...

ME...HAS SALVADO EL PELLEJO.

SI HAS DE DAR LAS GRAS-
CIAS A ALMIEN, ES A
EHO...

¿QUE
MURS DA? LUDDOX
HA VENIDO.
¿O BIEN PERRO-
TARÍA A ESE
MONSTRUO?

Y NO TE LO DEBEN
RUA, NO CREGO

¡VÉRE-
MOS.



CONAN EL AVENTURERO

CARTAS DE LOS LECTORES

ENVIAD VUESTRAS CARTAS A: Conan el Aventurero
Comics Forum / c. Arbau, 185, 1.º / 08021-Barcelona

Comienza en este número la Sección de Correo de *Conan el Aventurero*, la nueva colección con la que **Roy Thomas** y **Rafael Kayanan** devuelven al Bárbaro cimmerico su antiguo vigor, adaptándolo a la estética de los años noventa.

El cierre de *Conan el Bárbaro* se debió, en buena medida, a la necesidad de un cambio radical, de volver a partir desde cero. Se quiso resolver el callejón sin salida en el que se había metido la más veterana de las colecciones de comics dedicada a **Conan** empezando otra vez desde el número uno, y narrando de nuevo la vida del cimmerico desde su juventud.

Es de suponer que ya os habréis formado una opinión acerca del nuevo giro que ha tomado el personaje. Por lo pronto, ya desde antes de publicar el nº 1 han estado llegando vuestras cartas. Contesto aquí las primeras:

● **José Pérez Mateos** (Jumilla, Murcia). Sí, estoy de acuerdo contigo en que el trabajo de **Kayanan** en esta serie es muy sólido, y supera con creces lo que había hecho anteriormente para *La Espada Salvaje de Conan*. La cubierta del nº 1 español es idéntica a la edición americana, con todas las virguerías a las que tan aficionados parecen los americanos y que, últimamente, está incorporando poco a poco Comics Forum. Y me parece muy curiosa la idea de mandar una fotocopia de tu carné de identidad con la carta. ¿Cómo se te ha ocurrido?

● **David Navarro "Legolas"** (Ejea de los Caballeros, Zaragoza). Sí, tienes bastante razón en lo de que **Conan** representa a ese prototipo de "buen salvaje", como el típico indio americano, "tachado de bárbaro pero sin embargo noble y sabio". De todos modos, el personaje es más ambiguo, como un héroe-antihéroe de novela negra. Fíjate, por ejemplo, en uno de los relatos de **Howard** más clásicos, "El estanque del Negro" (*The Pool of the Black One*) en que asesina sin remordimientos al capitán de su barco, el filibustero zingario Zaporavo, para ocupar su lugar. Estoy completamente de acuerdo contigo, en cambio, en que **Marvel** ha desarrollado muy bien las posibilidades abiertas por **Howard**, en parte gracias a la suerte (no olvidemos que **Barry Smith** fue a parar a *Conan el Bárbaro* casi por casualidad) y en parte también gracias a la habilidad de los directivos de la Compañía. En mi opinión, la mejor época de los comics de **Conan** (y no quisiera parecer un incurable nostálgico) es la primera: Desde octubre de 1970, en que el comic vio por primera vez la luz pública, hasta lo que se publicó alrededor del 1978. Yo tampoco veo muy claro por qué **Red Sonja** no tuvo éxito, quizá por el

estilo de sus aventuras, bastante alejado de lo que se hace actualmente. Una pena, en todo caso. *El Reino Salvaje*, que os presentará de nuevo a un Conan de lo más clásico, está al caer, aunque su publicación se haya retrasado por razones técnicas y ahora depende de vuestra respuesta a la Encuesta. Incluyo tu dirección, como tú mismo me pides, para que pueda ponerse en contacto contigo todo aquel que esté interesado en un módulo para "El Señor de los Anillos" ambientado en la Era Hyboria, o simplemente quiera cartearse con otro aficionado: David Navarro "Legolas". Justo Zoco, 15, 2º, D.

● **Manuel Gómez Rodríguez** (Eibar, Guipúzcoa). No podría decirte dónde es posible encontrar en estos momentos, en Guipúzcoa, el nº 2 del fanzine *Sword*, publicado por **Javier M. Lalande**. De todos modos, es de suponer que quizá puedas encontrarlo por alguna tienda especializada. Naturalmente, cualquiera que esté dispuesto a proporcionártelo puede hacértelo saber mediante este Correo. Veo que ya tienes el monográfico dedicado a **Barry Smith** del fanzine *The Studio*. El libro *Arma-X* salió en diciembre pasado, así que, en el momento en que lees estas líneas, ya habrá llegado seguramente a tus manos. *Conan* y *Béllir* empezó a publicarse a principios del 95. Quizá ya lo tengas en tu biblioteca cuando este comic salga a la calle.

● **Ángel Ruiz Julián** (Elda, Alicante). No, **Howard** no ambientó nunca ninguna de las aventuras de **Conan** en el mítico país de **Cimmeria**. Prefirió conservarlo como una especie de tierra semimítica, de la que podían surgir titanes como **Conan**. **Roy Thomas** siguió su ejemplo, y, en los diez años en que se hizo cargo del personaje, sólo escribió dos aventuras ambientadas en esa región. Los continuadores de **Thomas**, en los años ochenta, le llevaron más a menudo a su tierra natal, y el propio **Thomas** también lo hizo, en su última época en *Conan el Bárbaro*. Ahora, has tenido la oportunidad de saber cómo y por qué abandonó **Conan** a su tribu, encaminándose primero a las heladas tierras del norte y luego al sur civilizado.

● **Pedro Blanco Díaz** (Madrid). Es cierto que algunos de los países imaginarios de la **Edad Hyboria** tienen referentes modernos. Y no es menos cierto que **Zingara** se correspondería, por su ambientación y su carácter, a una idea, digamos, muy "anglosajona" de la España de los siglos XVI y XVII. Que el nombre de **Kordova**, la capital de ese reino, se base en el de Córdoba, ya me parece más discutible. Aunque, ¿quién sabe?

En fin, se acaba el espacio. No os perdáis estas aventuras, que revelan muchos aspectos desconocidos de la juventud del cimmerico, aderezados además con el magnífico dibujo de **Rafael Kayanan**. ¡Hasta el próximo mes! ■ **Juan-José Mussarra**.

JUEGOS DE ROL PARA UN UNIVERSO AVENTURERO

LA ERA HYBORIA Y SUS POBLADORES

Antes de comenzar cualquier partida de Rol, un **master** (**Director de Juego**) debe tener en cuenta toda una serie de aspectos de ambientación que en suma son los que le van a dar a la partida el tono deseado. Una partida de **Rol Hyborio** no se distinguiría de cualquier otra partida realizada en otro escenario si el **master** no tuviera en cuenta unas cuantas normas básicas a la hora de establecer las situaciones. Por ejemplo: en una partida de Rol fantástico normal cualquiera de los personajes puede intentar ponerse a discutir con un Dragón, acerca de si éste debe comérselo o no; en la Era Hyboria no hay dragones, lo que recibe dicho nombre es una especie de alosaurio (dinosaurio carnívoro), ante el cual lo único que puede hacerse es correr o dispararle unas trescientas flechas antiblindaje.

A la hora de concebir el escenario de las aventuras de **Conan el Bárbaro**, Robert E. Howard pretendió dotarlo del mayor aire de verosimilitud posible, aunque como todo autor, se permitiese unas cuantas licencias literarias que le dan a sus historias ese curioso tonillo de "realismo fantástico" del que están dotadas. Sea como sea, la Era Hyboria abarca un período de unos dos mil años entre el 11000 y el 9000 antes de nuestra Era. En otras palabras, las aventuras de **Conan** están ambientadas en la Prehistoria y eso explica mucho acerca de la extraordinaria fauna que puebla los Reinos Hyborios. En dicha época la Tierra estaba poblada principalmente por hombres, seres humanos que se diferenciaban bastante poco de los pobladores de la CEE actual, excepto en el caso de los bárbaros sobre los cuales nos extenderemos más adelante. Por último, los **Reinos Hyborios** estaban emplazados sobre lo que más tarde sería Europa y cada uno de ellos correspondía a países y zonas climáticas similares a las que reinan en la actualidad en sus contrapartidas existentes. Así pues, **Zingara** es Castilla; **Argos** una especie de mezcla entre Aragón y Génova; **Aquilonia** es Francia; **Nemedla**, Alemania; **Britunia**, Polonia, etc. Un repaso a una enciclopedia acerca de cualquiera de los países antes citados, tomando unas notas sobre sus condiciones en el período medieval, bastará para que el **master** inicie por buen camino la construcción de sus escenarios. Es más, incluso tendrá a su alcance toda una serie de nombres de ciudades y personalidades, que un poco transformados sonarán a los lectores mucho mejor que los nombres de algunas ambientaciones aparecidas en varias historias de *La Espada Salvaje*.

Otro detalle importante a reseñar es que en la Era Hyboria no existían las razas semihumanas tan típicas de otras ambientaciones de Rol. Aquí no hay Elfos (snif), ni Enanos (snif, snif), ni **Hallings** (que, total, nadie echará de menos), ni esa pieza de caza para jugadores imprescindible en toda partida de Rol de fantasía: el Orco. En la Era Hyboria sólo había hombres, y aquí y allí quedaban unas cuantas bolsas de razas prehumanas en severo peligro de extinción.

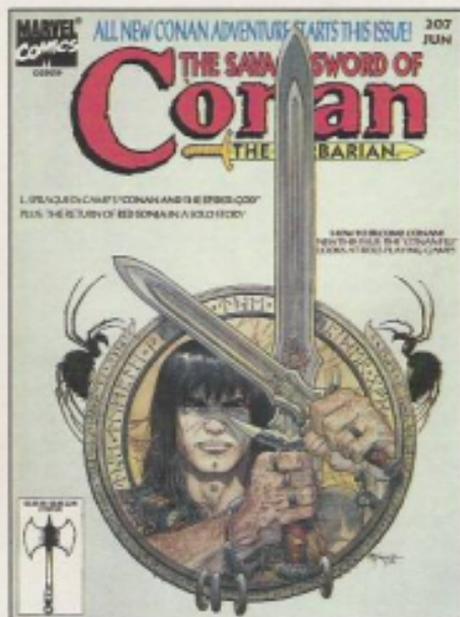
Esto que en principio parece una limitación queda mitigado por el hecho de que **Howard** nunca pretendió que todos los hombres fueran iguales. Es más, dividía la Humanidad en tres ramas: la Humanidad en su estado más puro y elevado (los Bárbaros); la Humanidad normal (todos los demás), y los pueblos degenerados (en lo que se convertirá la Humanidad normal si sigue dejándose vencer por sus vicios).

Aparte de estas tres subdivisiones fundamentales, **Howard** supo crear o adaptar toda una serie de culturas distintas a sus tres modelos fundamentales de seres humanos, lo que convierte la Era Hyboria en un escenario de aventuras tan rico como cualquier otro, eso sí, siempre teniendo en cuenta que cualquier Bárbaro, de la raza que sea, es capaz de convertir en pinchitos a media docena de infantes civilizados típicos.

Porque el infante hyborio medio es la pieza de caza fundamental de esta época. Te los encuentras en todas partes, se agrupan en regimientos mercenarios, hordas de bandoleros, hermandades de piratas, o simplemente en cuadrillas de esclavos. Son increíblemente inútiles en terreno abierto, son analfabetos, vacilones y cobardes y su habilidad con la espada y lanza deja mucho que desear. Siempre cometerán el error de menospreciar a un enemigo más poderoso que ellos y siempre intentarán huir cuando se den cuenta del error. En otro juego de fantasía serían orcos, pero, ¿quién necesita caricaturas de humanos cuando se puede utilizar el patrón base?

Así pues, recordad, la Era Hyboria es, ni más ni menos, que nuestro Planeta recién salido de la última glaciación y todavía poblado de mastodontes, yetis, y tigres de dientes de sable, con unos tipos muy duros llamados Bárbaros que le hacen la vida imposible a sus vecinos más refinados y toda una serie de bandas de seres bestiales que fueron humanos algún día y que ahora se dedican a cazar a los viajeros con garrotes de piedra o infernales ingenios salidos de alguna civilización perdida. El mes que viene os hablaré de la magia y los seres fantásticos.

■ Roque González.



LOS MIL ROSTROS DE CONAN

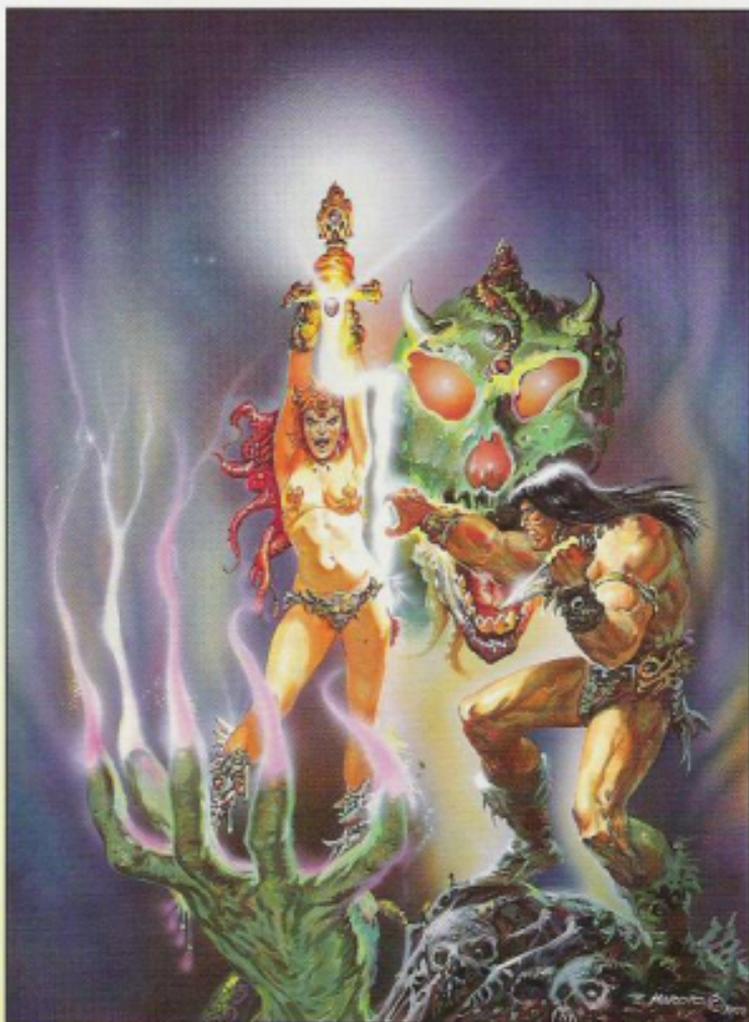


Ilustración original de Esteban Maroto.

Al llegar a la tercera entrega de esta Antología del Universo de Conan, quiero intercalar ya una versión no canónica del héroe, trayendo a estas páginas la versión del mismo vista por un artista español: Esteban Maroto.

El original, realizado a color directo, está inicialmente previsto para servir de cubierta de un número de la prevista revista *El Reino Salvaje de Conan* o, en su defecto, del proyecto de revista española *Relatos Salvajes*...