

MARVEL
COMICS

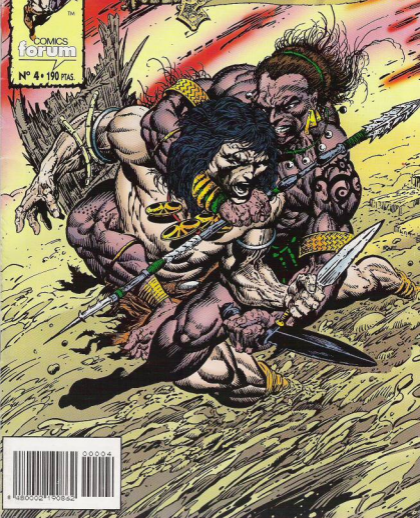


COMICS
forum

Nº 4 • 190 PTAS.

Conan

EL AVENTURERO



00004

ISSN 1135-0582

DE RELATOS SALVAJES Y UNIVERSOS BÁRBAROS

Aventuras de Conan y sus amigos lectores en Comics Forum

¡Esto ya no hay quien lo pare!!! Cuarto mes consecutivo en que nos encontramos en esta página, en vuestra página. Cuatro meses en que han aparecido los cuatro primeros números de *Conan el Aventurero*... Y, aunque aún no sabemos cuáles han sido los resultados comerciales, al menos, los que hacemos la edición española para vosotros, tenemos la satisfacción de saber y poder deciros que los resultados cualitativos son buenos y muy altos. Cada número que editamos nos queda un poco mejor que el anterior, cada día recibimos más cartas vuestras... ¿Qué más podemos pedir?

¡Y va de cartas! Recordaréis que en esta misma página, en el n.º 1, convocaba un desafío-apuesta-concurso de rapidez: Los cinco primeros lectores o lectoras que a partir del día 27 de diciembre (fecha de aparición de nuestro n.º 1) nos escribiesen y recibiesen su carta... tendrían un premio a la rapidez y al interés. Y las cinco primeras cartas recibidas son las enviadas por... Atención:

- Juan Antonio Romero Salazar, de Bilbao.
- José Gracia, de Zaragoza.
- Miguel Ángel García Vargas, de Getafe (Madrid).
- Oscar Camarero Alejandro, de Barcelona.
- Francisco Javier Gutiérrez Mellado, de Málaga.

... de un total de 19 cartas recibidas en los primeros diez días, contados desde la aparición del n.º 1.

Bien, a los cinco premiados nuestra enhorabuena. Y nuestra gratitud por la puntualidad con que han respondido a nuestro desafío. En el plazo de dos semanas -o sea, entre finales de enero y principios de febrero, recordad la antelación con que preparamos nuestros comics- recibirán en sus domicilios el regalo que les ha correspondido... Otra vez: ¡Enhorabuena!

Y ahora un repaso a algunos de los temas de las cartas premiadas, antes de pasarlas a la Sección "Cartas de los Lectores".

Juan Antonio Romero Salazar resulta ser un experto en Juegos de Rol y anuncia para ya mismo (*¿me permites el 67?*), anuncia, digo, el primer Juego de Rol de Conan. ¡Uauu! Permíteme una pregunta: Roque González está intentando serar las bases primeras para aproximar a los lectores al tema ¿Cómo ves la experiencia? ¿Qué podemos mejorar? Contamos con tu apoyo.

José Gracia, gracias por tus elogios. Si, otros lectores y lectoras nos dicen que la ilustración de la 1.ª entrega de la Antología "Los Mil Rostros de Conan" era muy pequeña y no se apreciaba bien; la repetimos en este número a mayor tamaño. Esos contrario a la Sección de Juegos de Rol -¡incluso ahora, después de haberla leído!-, preguntas y preguntas y preguntas y yo le paso tu carta a Massarra.

Miguel Ángel García Vargas, tienes razón respecto a la cubierta en relieve: son "trucos comerciales", pero legitimos, ¿no?, además enriquecen la edición si se utilizan con moderación. Y no, no eres un simple seguidor de Conan pues tienes un certero concepto crítico como cuando escribes "del contraste bárbaro/afrodisíaco del Conan de Barry surge el entusiasmo que a todos nos eclipsa".

Oscar Camarero Alejandro, sí, creamos un apartado literario para los lectores de *Conan el Aventurero*, si he recibido tu poema, si lo publicaré... pero espera a que me organice pues es muy largo y preciso espacio suficiente.

Francisco Javier Gutiérrez Mellado, escribes claramente para optar al premio -¡y te lo has llevado!-, pues sólo así se explica tu carta de sólo cinco líneas (cosas de la suerte). De lo que dices, espero que tu caso sea el de otros muchos que esperaban que re-comenzasen las aventuras de Conan para apuntarse y coleccionarlas.

Y cambio de tema para daros el Check-list de Conan de este mes: En marzo 1995 aparece el n.º 157 de *La Espada Salvaje de Conan*, y el n.º 4 de la edición antológica en libro del Conan de Roy Thomas y Barry Windsor-Smith, y el n.º 1 de la *Colección de Novelas Gráficas Conan Color* con el título "El Picaro", realizado por

John Buscema sobre guión de Roy Thomas, y el n.º 5 de la Edición de Colección de los Libros Recopilatorios de Conan / Tapa Roja, y el n.º 4 de *Conan el Aventurero* que ahora mismo tienes en las manos... Os recuerdo la idea de crear un auténtico Club Conan. Como ejemplo de las muchas posibilidades que ofrece el tener un Club Conan, posad que podríamos tener un Boletín o páginas especiales en nuestros comics, en las que publicaríamos noticias, estudios, cuentos, dibujos y también poesías, como, por ejemplo, la que reproduzco ahora aquí:

MIL CUOS tiene la NOCHE

¡Kuye, bruj!
Moye de to altar,
dichala tierra al fuego,
preparate a voler,
los sepiertos están sedientos
no quieren descansar,
los lobos salen de caza
y te van a acorralar.

Tambores de noche pica,
Lunas de sal,
hojas sangrientas,
lento ulular,
el bosque está vivo,
los lobos echan a auflar,
mi cjos tiene la noche,
algo viene del Más Allá,
algo pálido,
algo fuerte,
algo del Más Allá,
más allá de la Muerte
y antes de la Eternidad.

Viene a por ti, bruj,
no lo debates invocar,
la sangre lo une a ti,
lo sangre beberá.

Algo te espera en la noche,
entre hojas y sombras
algo te aguarda ya.

Tambores pica de muerte,
Luna roja y miedo caliente.
Preparate, vajo pica,
preparate para el final.

Andrés Díaz Sánchez
Madrid.

¿Qué os parece la forma de escribir de Andrés Díaz? Considero que su poema tiene fuerza y grandeza, capaces de interesar a todos cuantos son fieles al Universo de Conan. Tengo preparados más poemas de Oscar Camarero, Sara Milla y el propio Andrés. Y espero recibir otras colaboraciones literarias, y ensayos y artículos de todos vosotros, para conociermo de todos los fieles seguidores de *Conan el Aventurero*...

Os espero aquí el próximo mes. ■ F. M. Uveta.



EN CHARINNA, CIUDAD-ESTADO DE BROTANIA:

NO SÍGA, NO ME CUREN LAS HERIDAS QUE ME HIZO ESSE BARRO ANDANTE...

¿YA BASTA CON QUE TENEMOS QUE CURETARNOS AGRA?

NO RECHAZES LAS ATENCIONES DE UNA BELLA JOVEN.

NINGUNA LAS DESEÑARÉ, Y NO LAS ENCONTRARÉ.



MIENTRAS EN LA PLAZA MAYOR, LOS GUERREROS DE AMBOS BANDOS SE ENFRENTAN CON EL INNOVA HORMONAL.

¿TENDRÁN DE ÉL ALGUNA SOBRE CUÁNDO RECORDARÁ LA VIDA?

NO BURLAS, YO TE DIGO QUE LA MAGIA SE FUE CON LADROX Y SU BRUJO.

¿EY? ¿POR QUÉ NO NOS ATACAMOS SIGUO DE POCOS? ¿P'DA VER SI TE DESPECIAZAS?



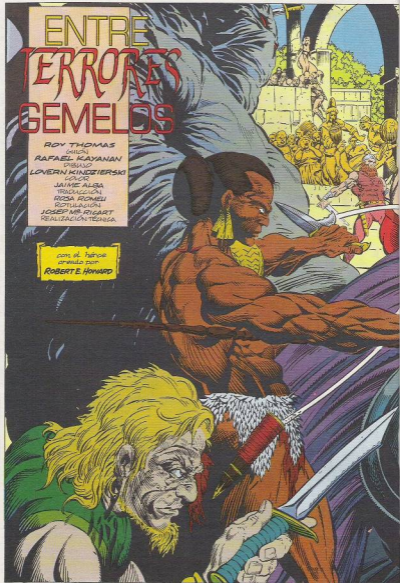
NO OS ATACAREMOS LADROXITA, PORQUE...

CONAN EL AVENTURERO Nº 4. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arbau, 185, 08921-Barcelona. ISSN: En trámite. Es una realización de Comics Forum. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Fernández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: Juan Jo 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 4 (IX/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 Promov. Imprime: Edilvives. Carretera de Madrid, km. 315,7. 50012-Zaragoza. Depósito Legat. Z-3.345-94. Distribuye: Midesa. Carretera de Iruñ, km. 13,350 (Variante de Fuencarná). 28004-Madrid. Tño.: (91) 662 10 00. (II/95). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

ENTRE TERRORES GEMELOS

ROY THOMAS
GUION
RAFAEL KAYANAN
DIBUJO
LOVERN KINZIERSKI
COLOR
JAIME ALBA
TRADUCCIÓN
ROSA ROMELI
ROTULACIÓN
JOSEP MR. RIGART
REALIZACIÓN TÉCNICA

con el héroe
creado por
ROBERT E. HOWARD





¡EL MONSTRUO TIENE UN HERMANO DE METAL!

¡POR QUE TAN OSCURO SON LOS DOS TITANES, NO QUE DURAN PROMETIDOS...

¡Y EL NO-BE LUDOX REINARA EN CHARINA!



¿POR LOS DIOS, ZANGARRO... ESTE MONSTRUO NO ME DAÑA MÁS QUE UNA DADEN EN EL TRASERO...

...PERO NO PIENSO QUITARME MIENTRAS MUEREN ESOS BRANDS!

AAA RRR

¿QUÉ PASA CON LAS MUJERES?

¡OH MUY BIEN COMO OFICIAL, TENDRÉ LA OBLIVIÓN DE EL CONTIGO.

¿E SI QUIERES VER COMO SON LAS PLASTIDAS MAS MEJORES TRUPOS DE POLVAIN!

¿POR MI TIRA Y SU MADRE, ¿ESTA VISION NO LA ESPERABA...

OTRO DEMONIO, AFLOSA A ESOS MALITOS WODXITAS.

MIENTRAS EL NUEVO HOMBRE AGARRA CON LOS ULTIMOS HUMANOS AL ALGANCE DE SU MANO...



EL PRIMER HOMÍNULO
RECOBRA DE SUBITO LA AP-
RIENCIA DE VIDA...

Y LA ARELLA CHO-
GA CON EL METAL
EN MOVIMIENTO...

...Y AUNQUE PA-
RECE QUE EL
METAL LLEVE
VENTA-
JA...



¿...VENDRÁ EL
RICHIO BRON-
DE A LA ARE-
LLA OBECE-
DE?!

LO
INTENTA...

...APLASMADO A SU PASO A MU-
CHOS CHARMINIOS.



¿ESTÁS CON-
TEN-
TO
MORIA?!

TI BUN-
DO UNO
ESAS CO-
SAS PRIME-
RO TAHORA,
TODOS PD-
DEMOS
MORIR!

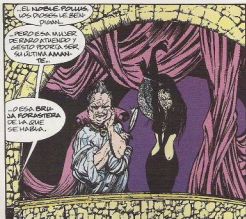


NO GUERRA QUE
"TODOS" VIVIE-
MOS...



LOS CIMARROS
LOS ODIAMOS
A LOS PIZOS,
PERO DOSO-
TROS DEL...

¿ES COSA
NUESTRA?
MIRA A
NUESTRO
SEÑOR
EN ESE
BALCÓN.



...EL NOMBRE PALLUS
LOS DIOS LE BEN-
DIGNAN...

...PERO ESA MUJER
DE RINCO ATUENDO Y
GESTO PODRÍA SER
SU ÚLTIMA AMAN-
TE...

...O ESA BRU-
JA FORRASTERA
DE LA QUE
SE HABLA...



SI ASÍ ES, DEBE DE MANE-
JAR EL MONSTRIO DE
METAL.

¿STODOS
LOS CIVILI-
ZADOS AMAN LA
MAGIA?

NO SIEMPRE ME ESTREMECIA
ANTE NUESTRO CHA-
MAN...



PERO MIRA
AHORA ESE
TERRAZO.
¿ES...?



SI EL NOBLE LADDO,
DEL MAY TRAJONE-
RO?

TAMBIÉN TIENE
SU BRUJOS, DEL
LEJANO KITAL
DECI.

LOS RIVALES
QUE YA HAN DIVIDI-
DO CHARNINA EN-
DURECEN LA MAGIA...
¿A COSTA DE LOS
SOLIDOS DE LA
PIEL?

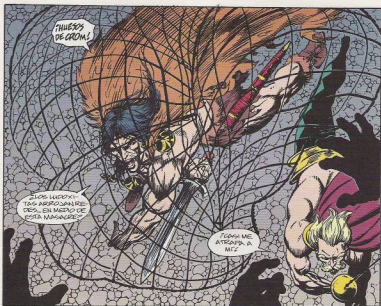


¿DÓNDE ESTA
TU LEALDAD
POR PALLUS?

NO SOY LEAL A QUIEN
ME ESTAFÁ...

¡MUY POCO A AMBAS
COSTAS, ¿NO ES?





¡HUESOS DE CROM!

¡LOS LUCKY-TAS ABROJANRE DES... EN MEDIO DE ESTA MASACRE!

¡CROM ME ATRAPA A MÍ!



¡ANTES LA GUERRA CHICO.



¡AL DIABLO CON EL PERRO DEPOR!



¡ANDAMO EG-GAPA... PERO HEMOS ATRAPADO A SU PERRO!

¡YO OS EMEREA!

...Y EN LA OSCURIDAD SIENTE EL
DOLOR...

...MÁS DOLOR...

...Y ME CANTA TODA SU
VOLUNTAD PARA ABRIR
LOS OJOS...

TAMÉ PENSABA QUE ESE CACHO
SÓLO DORMIRÍA, MÁS...

¡OYTA,
DEBERÍA...

UN CACHORRO
NO SUELE ANDAR
ENTRE FUEROS...

...MENOS
AUN PLU-
TOS...

¿DE QUÉ
REIS LUCHO-
YITAS?

¡INSULTAS
A MORIA...

¡DE NO SER POR
ÉL, NO HABRÍAS
DESPERTADO!

¿ME
PROTEGES?
¿POR QUÉ?

¿Y POR QUÉ CREES
QUE TE PEDIRÉ VIVO
EN NUESTRO AN-
TERIOR COMBATE,
PUDIENDO ENSAR-
TARTE CON MI
LANZA?

EN TUS HE-
LADOS OJOS VEO MI
PROPIO DESTI-
NO...

AUN SABES POCO DE LAS
ARMAS NO ÉMMERLAS, PERO LES HE CON-
VENIDO DE QUE PUEDES LLEGAR A SER
UN PODEROSO GUERRERO!



SE DE
ESO?

YO HE MA-
TADO A MU-
CHOS QUE-
REROS, QUE
USABAN MUY
DISTINTAS
ARMAS...



LES HE DICHO QUE NO
ERES UN LEAL DE PE-
WAS... QUE SOLO POR
ACCIDENTE IBAS CON
ANDRANO...

ERES JOVEN,
Y QUIZA
VINAS.



A TU EDAD YA HA-
BIA MATADO CIM-
MERIOS, NOR-
TERIOS Y
AGUILONIOS...
TODO EL
QUE ME
VENTA
ARMA-
DO

MORU-
DEBEMOS
SABER QUE
PASO ARI-
SA...



ESTE GÖTINO
PODRÍA SER
UNA RATONE-
RA.

YO ESPERA-
RE A QUE ESTE
SE DECIDA...

...Y LO MATA-
RE SI ESCO-
GE MAL...



ANDRANO TE ABANDO-
NO, PERO TÚ PREFIE-
RES CREER QUE IBA
A POR AYUDA...

¿ESTA
ES MI RES-
PUESTA...?



SÓLO UN BOBO ESCU-
PÍA A QUIEN PUEDE DE-
GOLLARTE ATADO E
INERME...



PERO SOLO UN GRAN BOBO CEDA A LA TENTACION...

SI NO CONVIENE PARA SUS PROPOSITOS...



EPOR QUE ME VIBERAS? PREGUNTAS MALICIAS PARA SER UN MIERDA...

DATE LO QUE ENUESTROS DESTINOS NOS SE UNEN.



¿CÓMO BA A DESEAR TU MUERTE? VEN.

PUES...



¿Crees que no lo harás ver-
idos? FUEZOS
QUE NOS ESPERABA
AMORA TIENE MOTI-
VOS PARA MATAR-
NOS

UNO DE
MIS COMI-
DAS



¿CÓMO PUE-
DO SER TRA-
DIDOR...

AAGGGKKK!!

...A UNA
COUSA REY-
THUNIA A LA QUE
SOLO SEER...

...PARA SOBRE-
VIVIR EN GAR-
MINIA MIENTRAS
BUSCABA?

USAS LA LAN-
ZA DE UN MODO
INCREIBLE, PUEDES

PERO, ¿QUE
ES LO QUE
BUSCAS?



¿PRE-
GUNTANTE
A ANDA-
MOS?

SI.

¿QUE
DISE?

QUE ESTO
SE PER LO NO

AVES,
EL YD ES-
TAMOS DE ALER-
DO

AMORA,
VEDAMOS
QUE...

¡¡-TRAIOR!!





A NINGUNO DE ESOS DOS LE IMPORTA LA CENTE DE CHARINA...

PREFERIRÍAN REINAR EN UNA CIUDAD MUERTA QUE COMPARTIRLA VIVA.

SIN DUDA, PERO VOS MONSTRUOS PARECEN IGUALADOS, Y VOS MABOS ACUSAN EL ESFUEZO...

¡MADRE DE YARE!

¿QUÉ?



ESA BRILIA CANTURRIENTE DEL NOBLE POLUIS...

¡SU ANILLO ES COMO EL TRUENO QUE HA-
LLO ESE MONJE EN UNA CUEVA DE UANA-
HEIN!

¡POR MITRA Y SU MADRE, MABOS!



Y APOSTARÍA A QUE EL BRILLO DE WIDOX TIERNE EL OTRO, CUANTO ENTRE SUS ROPAJES...

BUELO, ANDRINO SIVES DE TU ESCONDRIJO...

¿O ALGO HAN DERIBADO TU MA-
DRIMERA ESOS MONSTRUOS?

TRES... ES IMPOSIBLE SOBREVIVIR AHÍ!

¡VENDRÉ DANDO UN RODEO!





¡ABANDONA UN POCO SIMMERIO!

¿LANDAMO? ¿ES QUE NO VIENES?

¿QUIERES VERLOS MORIR A ÉL Y A TU AMANTE?

PREFIERO VER SU MUERTE ANTES QUE LA MÍA...

¡NO TE ALEGRES, PUTO... NO PODRÁS...!



¿PREGUNTAS LO NO TU LUNDO?

¡FUNDIDO! ¡EL DE BRONZE VIENE HACIA AQUÍ!



¡TU SIMBOLO DE POLLUS... NO HERITA!

¡PODO PLEGAR ADEBE EN PLENA BATALLA...

¡TU WE NO PINTADO!



¡PUES VÉNATE A LA CHICA... TAPÁNDOLO CON SU CUERPO...

...MIENTRAS YO LO ATENDO CON OTRO DE ESOS SIMBOS VOS.

¿SERÁS CUANDO PUNDEAN EN LA TÚNICA DE UN CORDERO WOOKITA!



¡É LO QUE HAGO LÍPICO!
¡PERO VE-
TE YA!

LA LOCURA DE AMBOS BANDOS, CON SUS
SÍMBOLOS SIMÉTRICOS, HACE HERVIR
LA JOVEN SANGRE DE CONAN...

SI ONCEA LA TURN-
CA CON SU SÍMBOLO
DE MADRY, EL SER
DE POUUS HE PER-
SEGUIR...

... SI LA PONE BOLA ABAJO,
SERÁ EL MONSTRUO DE
MADRY QUE EN VANA TRÁE EL.



... PERO LO MEJOR
SERÁ...

¿ONCEAR
AMBOS SÍMBO-
LOS A LA VEZ?

¡TÉN,
DIABLOS!

¡TA VER
QUIÉN ME
ATRÁPA
PRIME-
RO!



¡OVE, BRUJA...
DETÉN A ESE
PUEBLO!

¡QUE NO SE
VENE A MI
HOMBRE DE
DRUVA!



¡MÉLTAME... ESTABA ABSORTA
EN MI DUEÑO MENTAL CON
SUTEXH!

¡NO TE DEJARÉ!
¡NO SE HE TRAITO
PARA...!

EL BRYTHINDO HA CUMPLI-
DO ALGUNAS CLÁUSULAS
DE SU CONTRATO CON
ZUGHAN DE KHITAI...

¡JAMÁS DEBE TO-
CARLA... NO TRA-
TARLA COMO A
UNA INFERIOR...



ELLA SE LAS RECUER-
DA SIN RO-
DROS...

¡CON EL POUUS DE
DISOLUCIÓN QUE
GUARDABA PARA
SU RIVAL!

LE GUERRA BASTANTE
PARA CONVERTIR A SU-
TUXH EN UNA MASA
BUBLEANTE.



¡SECRET, POUUS QUE
A ELLA LE IMPORTABA
ESSE TRONO, QUE NO
VALE DOS DRAGONS!

¿VISTE, SU-
TEKHSTLOWA?
MANTADO?

THE VENGA-
DO IT BAK-
NINA ES MITA

... Y ENTON NO
OARITA MOLES-
TAR-
HE.

EL PLAN DE RONAN
VA CASH DEMASNA-
DO BIEN...

¡FUALO DEMAGADO'S CARF-
VERES A SU PRISO!



ESAO NO ESTABA
EN SU PLAN...



... SI ES QUE
TENIA UN
PLAN.

EGHE OVERTA HA-
GER CON ESAS DOS
TUNICAS...



DA'AC.



CADA HOMBRIULO SE ABALANCA
CONTRA EL TROZO DE TESSA QUE
HEVA EL SIMBOLO QUE LE HAN
EMBOZADO A ODIRAR...



... PERO EN LUGAR DE
UNA ATONADORA
COLISION, CUANDO AM-
BOS SERES TOPAN.

¡EMPIEZAN A
FUNDIRSE!

ARCILLA CONTRA METAL...



...MIENTRAS UNA HECHICERA
LESI SE DESAM-
VA DE CANSA-
CADO...



AMBAS UNAS SE ESFUERZAN...



UN NOBLE SE PRE-
GUNTA SI PUEDE SOS-
TENER A UN BARBUD...



EL METAL PERFORA EL
BARRO...



UN BARBARO
CONTEMPLA
ATÓNITO LO
QUE HA CAN-
SADO...



LA ARCILLA ENVUELVE DE
NUEVO AL METAL...



UN SALVAJE
SOSTIENE SU
PÉLIDA CAR-
GA...



PIENTA QUE NUNCA SABE
SI ESA MASA CAMBIAN-
TE ES BARRO METAL...
O CUALSQUER COSA...

PERO LO VAN NOTAR, CON SOBRESALTO
QUE ALGO MAS SUCEDE... NO EN LA
PLAZA MAYOR DE CHARINNA, DEVE-
NIDA MATADERO...

...SINO
ENIGMA.



EL BRUJO PARECE
EXTRAÑAMENTE
ENTRADO, COMO SI
FUERA ABSORBIENDO
DESDE EL ÉTER SU
MISMA CARNE...



¿ES SUTICH...?

TAAAAAH...!

¿O QUIZA DESDE LA AHORA COMO QUE-
TA MASA DE ABAJO QUE EMITE ONDA-
S DE CRECIENTE CALOR...?



LA HECHICERA
TAMBIEN PARECE
CONSUMIDA POR
UNA MISTICA
MASA INTERIOR...



Y CUANDO LA MANO DE LUDOX
TOCA EL QUEBRADILLO PERGA-
MINO, LA PIEL DE SUTICH...



...AMBOS ESTI-
VAN ENTRE FUE-
GO Y FURIA.

Y ESA ANTORCHA PRENDE LA
ENORME MASA SIN FORMA QUE
FUE DOS MOMEN-
TOS...



...Y LOS ÚLTIMOS VESTIGIOS
DE VIDA DE ZUGHAN TAMBIEN
ARDEN...



¿COMO SABE QUE, DE ALGUN MODO, HA CAUSADO EL FIN DE MONSTRUOS, MAGOS Y USURPADORES... ANTES NO SABE MUY BIEN COMO...



LOS CHAMANES PUEDES HABLAR DE COSAS ASI...

...DE HECHOS QUE HAN DE TAL MODO A VOS MAGOS QUE LA DESTRUCCION DE SUS CREENCIAS SUELE ARRESTRARLOS AL ABISMO...



SOLO LA MAGIA YA QUIENES VA PRACTICAN!

NO SEAS TAN RADICAL ALGO BUENO SE PODRIA...



¿MÁS TENGO EL TROZO DE ANILLO QUE LINDO DE VOS RESTOS DE LA BRUJA...



YA TENGO LA MITAD DE LO QUE VINE A BUSCAR.



¿COMO PUEDES HABLAR DE ANILLOS, CON TU MAGIA ANTIHERICA?



¿POR QUE NOTE OCUPAS DE ELLA...?

NOTE MOJESTES.



¿VIAJO?

VI QUE NO VIVA EN CUANTO LA RECOPTE...



¿QUE PENA, TU VIMOS BUENOS RATOS.

TAMPOCO VA CONO CIA MUCHO.

VAMOS, CHICO, YA...



¡SO HUI DE...!

¡AUGH!



¡Y AYER TE APOYÉ CONTRA MORRA, POR EL ODIO ETERNO ENTRE MI PUEBLO Y EL TUYO!

¡GARDINA TARDARÁ EN LEVANTAR CABEZA, ¡Y VAYÁMONOS SANITOS!

NO... NO PUEDE NUNCA OTRO DEMANJARLA VOS PUTO.

QUIZÉ SIN RAZÓN... PERO NOST ES.



¡YA, QUIZÁ EN OTRA OCA-SIÓN.

NO BUSQUES EL AMULETO DE LA HECHILERA, ANDA-MO.



Y VO OTRO QUE VINI-MOS A BUSCAR...

...SOSPELO QUE ALGUN DÍA LO ENCON-TRAREMOS.

...CUANDO MADU-RE EL TIEMPO.

¡PERO NOST HA MUJER QUE GARDINA SOLA...

JUEGOS DE ROL PARA UN UNIVERSO AVENTURERO

3/ MAGIA, SERES SOBRENATURALES Y MUERTOS VIVIENTES

La magia es un elemento casi omnipresente en todos los relatos y aventuras de **Conan**, no obstante, para los familiarizados a los sistemas de reglas de Rol tradicionales, la magia hyboria es un método bastante inefectivo y limitado de obtención del poder. Esto quizás sea debido a que desde un primer momento las historias de **Conan** se plantearon teniendo muy en cuenta su credibilidad y que los autores que las escribieron durante los primeros años sólo introdujeron aquellos aspectos de la magia tradicional que pudieran ser explicados de una forma más científica o bien que sirvieran para introducir oponentes más terribles que los meros seres humanos con los que **Conan** se enfrentaba cotidianamente.

El mago hyborio no es por tanto el todopoderoso cañón de plasma al que nos tienen acostumbrados tantos juegos de Rol, es más bien un estudioso de toda una serie de conocimientos que normalmente le permiten acarrear la muerte a sus oponentes de una forma científica. Buena parte de los "hechizos" hyborios se basan en la utilización de productos naturales que alteran la mente y producen alucinaciones; otro importante bloque de hechicería, es aquel destinado a abrir portales dimensionales que ponen en contacto al brujo de turno con criaturas de otros mundos (demoníacos o no), que, a diferencia de él, sí tienen poderes reales; los hechiceros pueden también intentar dominar las mentes de sus víctimas mediante el hipnotismo y la telepatía; por último, en la **Era Hyboria** prácticamente cualquier brujo podía intentar animar los cadáveres, momificados o no de la zona en la que se encuentra. En este último caso, las auténticas resurrecciones son limitadísimas y lo único que se logra es llenar la región con carroñas sin mente a las órdenes del brujo de turno.

Por otra parte, al margen de los hechiceros, muchos de los manipuladores de la "magia" en la **Era Hyboria** son sacerdotes de alguna de las religiones exóticas que pueblan el mundo. Los dioses de esta era parecen más inclinados a intervenir en los asuntos humanos que sus contrapartidas actuales. No obstante, hay que tener en cuenta que la mayoría de las deidades realmente activas en la **Era Hyboria** no son "dioses" propiamente dichos sino entidades extraterrestres, muchas de ellas extraídas de los *Mitos de Cthulhu*, que demuestran una peligrosa tendencia a devorar al invocador, la víctima y el reino en cuestión en el que se produzca su arribada. Dioses como **Mitra** o **Ishtar** parecen tener un papel limitado como otorgadores de protección mediante amuletos o bien como oráculos. **Crom** ni siquiera eso, si lo adoras, sabes muy bien que tendrás que curártelo todo tú solito.

En la **Era Hyboria** no existe el más mínimo hechizo de curación, de hecho, ni siquiera existe una poción mágica que recupere al jugador molido después de una paliza propinada por algún demonio del espacio exterior. Si eres herido sangrarás, te dolerá muchísimo y te pasarás debilitado todo el tiempo que dure tu recuperación; eso sí, podrás contar con cerca de media docena de especies de loto para aliviane el dolor durante la convalecencia.

Como ya he dicho, tampoco existe el socorrido hechizo de resurrección clásico. En Hyboria y sus países vecinos, cuando uno se muere, muerto se queda y si un jugador se pone pesa-

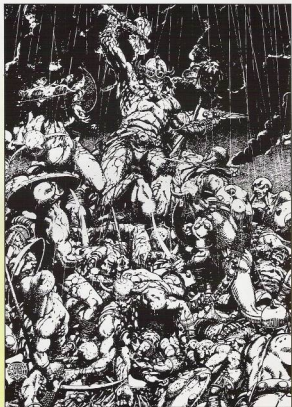
dito, el **master** siempre puede darle una lección animando su cadáver y convirtiéndolo en un zombi sin mente. Naturalmente, en buena parte de los casos, no supondrá ninguna diferencia.

A pesar de que los magos no tienen grandes poderes a su disposición, la cantidad de medios para protegerse a su alcance es casi ilimitada. Mediante la telepatía y el hipnotismo pueden dominar a los animales malignos de su entorno, así mismo, conocen toda una serie de plantas y polvos de efectos nocivos que pueden acabar con el guerrero más fornido. Son maestros de la sugestión y la alta política. La traición y el veneno son sus armas y además pueden traer a este plano dimensional a toda una serie de criaturas horribles del espacio exterior. Por último, son los únicos capaces de manejar una serie de objetos que albergan poder en su interior (normalmente gemas o armas especiales). En resumidas cuentas, aunque limitados, los magos hyborios son algunos de los adversarios más formidables con los que pueden toparse los jugadores y si alguno de ellos ejerce dicha profesión, será mejor que el resto de sus compañeros tomen medidas o pueden acabar convirtiéndose en marionetas a las órdenes del mismo.

No obstante todo lo anterior, un guerrero con gran fuerza de voluntad, algo de ingenio y una buena espada, debería ser capaz de dar buena cuenta de cualquier mago que se pusiera a su alcance y de cualquiera de las criaturas que éste fuera capaz de convocar. Después de todo no hay que olvidar quién es el verdadero protagonista de las aventuras hyborias... ■ **Rogier González**.



LOS MIL ROSTROS DE CONAN



Copyright © 1974 Conan Properties Inc. / The Gorblimey Press

A petición de numerosos lectores reproducimos de nuevo, ahora a página entera, la ilustración del *Universo de Conan* de Barry Windsor-Smith, que publicamos en el nº 1 de *Conan el Aventurero*. quede aquí como obra magistral, ejemplo claro del arte máximo del artista.