

MARVEL  
COMICS  
M

COMICS  
forum

Nº 8 • 190 PTAS.

# Conan

EL AVENTURERO



ESPECIAL

32

PAGINA



# DE RELATOS SALVAJES Y UNIVERSOS BÁRBAROS

## Aventuras de Conan y sus amigos lectores en Comics Forum

Lo primero es lo primero: ¡Aquí tenéis este número de 32 páginas! Con Secciones de los propios lectores seguidores del **Universo Bárbaro de Conan**, más una biografía de **Rafael Kayanan**, más una **Encuesta**—que os ruego contestéis—, más las Secciones habituales... No dudo, estoy seguro, de que el número podría ser aún mejor... pero todo se irá. De momento, es un ensayo sobre las posibilidades—futuras—que ofrece el editar una **Revista de Bárbaros**, en la que la participación de los Lectores sea parte importante de la misma.

Dadle vueltas, dadle vueltas a esa posibilidad. Pensad en un **Relator Salvaje**, mensual, con autores profesionales españoles. Y además con vuestras colaboraciones literarias y gráficas. Añadid un **Club** activo, que funcione bien..., con una buena sección de intercambio y otro de contacto entre fans... y el resultado puede ser de gran interés y calidad.

En todos los casos, siempre, lo más importante y fundamental, es la participación de los **Lectores**. Es gracias a esta participación como un comic o una Revista dejan de ser un puñado de papeles impresos para convertirse en algo vivo y dinámico. Y que conste que esto ya se está logrando en **Conan el Aventurero**.

Para comprobarlo me basta con valorar la respuesta que han tenido todos los temas, minicuentas y preguntas que os he ido planteando desde estas páginas. Montones de cartas—muchas con sello de URGENTE—, ilustraciones, relatos, poesías... Y, lo último, la **Encuesta sobre El Reino Salvaje de Conan**. La respuesta ha sido abrumadora, una mayoría decís lo mismo: **Si a esta nueva Revista Conan**. Ahora el trabajo es nuestro para acelerar este proyecto, y sacar de la "nevera" donde lo tenemos desde hace un par de años... Os pido un voto de confianza y lo antes posible aparecerá el número uno.

Respecto a los **Premios** de esta Encuesta, inicialmente se convocaron tres Premios, que el mes pasado se decidieron en favor de tres de los lectores que nos habíais escrito. Ahora, un mes después, y ante la cantidad de cartas acumuladas, nuestro Director ha tomado la decisión de ampliar los Premios de tres a cinco. Así, ahora, los premiados son: **Ramón Sellarés Moreno** (Terrassa, Barcelona) / **Francisco Javier Parra Gomarín** (Badalona, Barcelona) / y **Ángel García Nieto** (Plasencia, Cáceres), seleccionados el mes pasado. Más ahora, además, de propina, y seleccionados por Antonio Guiral, Editor de los Libros de Conan, añadimos otros dos premiados: **María del Mar Vega** (Barafin, Navarra) y **Jesús Rodríguez Torronteras** (Sevilla).

Así, en total, éstos son los cinco Lectores que han obtenido los **Premios** por contestar a la Encuesta sobre **El Reino Salvaje de Conan**. A partir de ahora recibirán todos los Libros Conan que se editen en esta casa hasta enero 1996. ¡Enhorabuena!

(¡Ah!, el sistema de selección ha consistido, como en la tele, en sacar al azar, de una gran caja, y con los ojos cerrados, las cartas, una a una).

Y ahora va de rumores... y de lectores nerviosos...

Sí, **Marvel Entertainment** nos acaba de comunicar—y era algo que nos estábamos recelando—que va a dar grandes cambios a sus líneas editoriales de **Conan** en los USA. Hasta el momento, han sido ya varios los lectores que han oído algo, que han leído algo, que les han contado algo, y que nos han preguntado qué ocurría con el futuro de **Conan**, la gran creación del texano **Robert E. Howard**. Ahora podéis explicaros y comprender perfectamente

los comentarios vueltos que he ido haciendo en esta página y la convocatoria del número anterior, a todos los escritores y dibujantes de fantasía y espada y brujería españoles...

Pero tranquilidad. Siemos el tema en su justo punto. **Marvel** ha decidido dar cambios editoriales a la **Línea Conan**—y es fácil de entender: en los USA los títulos de **Conan** ni siquiera entran en el TOP de los 100 Títulos más vendidos... Digo que es fácil de entender la actitud de **Marvel**, pero no que sea fácil de comprender el que ocurra esto. ¡Cómo explicar que los lectores USA no sepan paladear la magia épica de los **Universos Bárbaros**...? Pero, esos cambios son solamente cambios: salen unos autores y entran otros, se modifican los títulos de las publicaciones, el contenido cambia... **De ninguna manera desaparece Conan!**

No obstante, curándonos en salud, y teniendo desde hace tiempo en mente el proyecto de una **Revista española**, a la que hemos llamado convencionalmente **Relatos Salvajes**, se ha unido todo para llevamos a la decisión de que nada mejor que crear en España una parte de "Material Bárbaro", ya sea protagonizado por **Conan** o por un **Héroe** similar... Por ello, ahora mismo, tenemos a varios equipos, de artistas y escritores, dando los primeros pasos... de los que os iremos informando oportunamente.

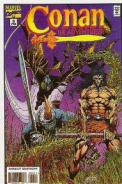
¡Está ahora todo claro? Pues el mejor favor que podéis hacer, a nosotros y a todos, como seguidores y amantes del **Universo de Conan**, es difundir la convocatoria que hacía en esta misma página en el número anterior.

Por cierto, desde aquí, y "usurpando" un poco las funciones de **Juan José Mussarín**, quiero dar las gracias a algunos lectores, que han enviado cartas especialmente orientativas. Es el caso de **Carlos Yáñez García**, gracias por las "muestras" de *Sword*, me saben a poco y me gustaría tenerlo todo...

Y contar con tu / vuestra colaboración / **Oscar Vélez**, habrá una Segunda edición de **Conan el Bárbaro**, pero damos tiempo pues tiene que ser perfecta / **Jorge Gómez Picante**, que no, que no estamos alarmados, sólo somos precavidos y nos aseguramos el futuro de la épica bárbara / **Manuel Montes**, muchísimas gracias por las muchísimas ideas, te contestaré más despacio / igual a **JuanAn Romero Salazar** / **Segundo Ruiz Cardador**, amigo mío, la tuya es la única carta recibida en contra de la Sección de Juegos de Rol / **Sara Milla**, te debo carta... / *Seguiré*.

Y ahora el **Check List** de **Conan** de este mes: Solamente el n.º 161 de la Revista *La Espada Salvaje de Conan* y este n.º 8 de **Conan el Aventurero**. Y en agosto una nueva **Novela Gráfica Conan Color**. Acabo, invitándoos a participar en el logro de los mejores cómics de **Conan** posibles. Para ello basta con que contestéis la **Encuesta** que aparece en este mismo número de **Conan el Aventurero**. Nuestro Departamento de Marketing está preparando una **Macro Encuesta Conan**, que definirá el perfil del personaje, sus aventuras y sus lectores, pero mientras se prepara y publica, nos hemos atrevido a planearnos una modesta 1.ª **Encuesta**, gracias a la cual podremos trabajar mejor y de acuerdo con vuestros gustos, valoraciones y sugerencias... Os ruego que la contestéis el mayor número posible de lectores y, mejor aún, si conseguís que vuestros amigos y seguidores del **Bárbaro** también la contesten.

¡Ah! Y este número especial de 32 páginas se vende—gracias a la gentileza de nuestro Director Comercial— al mismo precio de siempre. Saludos y os espero aquí el mes próximo. ■ P. M. Uroba.













AL VER LA NOCHE, YA  
HA PENSADO CONTRA-  
DICCIONES DE LA HAMA-  
RA CIVILIZACIÓN.

¡AHÍ, LOS QUE  
TIENEN AÚN  
QUERREN MÁS...

...Y NO LO COM-  
PARTEN CON LOS  
QUE NADA, TIEN-  
ENEN.



MUY BIEN,  
PUES, SI NO  
LE DOL...

...NO  
TOMARÉ.



LOS CAMINOS AMAR-  
ROS NOCTURNOS  
HAN HECHO SU ROLLO.

PERO EL MUNDO  
DESAMARTE A  
DEJEN NO TIVIERA  
UNA GUERRA O  
UNA ESCOLA...



¡MÁS  
COMO EL  
MENTIDO  
SABER...

...LOS CAMI-  
NOS YA TIE-  
REN ANTES  
REANAR.



Y LOS GUETOS  
QUE NO NOTARIA  
UN CIVILIZA -  
DON...

...SON A GUERRO  
ON BUENOS QUE NI  
SE GUTA LAS BO-  
TOS.

VA DENTRO ME SORPRENDE QUE NO HAYA PERROS DE GUARDA.

EL MERCADER LAMENTARÁ ESE AÑO - PRO.

EL MINARETE ME RESUSTA, PERO MÁS ENFOCAL QUE EL MUÑO.

EN ESTO EM-  
PRESINOLATI-  
LOS SU DINERO.

PERO A DONDE LE  
INTERESA LA VEN-  
TANA DE ARRIBA.

QUIZA LOS DOS ES-  
MERALDOS NO NEGU-  
NO DULO DE VALOR  
EN LA OSCURA SALA...

PERO SON PEG-  
LOS DE NEVAR,  
Y LE BOMBAN.

EN UN PORN-ADO  
UN SACRO ES  
LA VERDADERA  
DE LA FAMILIA.

ACHO EN LA OCHO  
SE PERDE ENTRE  
LA ANCIANA MIL-  
TITULO.

DOS MIERDA  
QUE ENTRE LOS  
DOS SUMAN  
MENOS BOTOS  
QUE EL PISO.

QUIZA LA  
"SIVILIZA-  
CION" TEN-  
DO ALGO  
BIENDO.











NI SICHIERA VE  
A LOS DOS PISH-  
MAY FORTUNOS...

...QUE SE PO-  
NIEN A SEGUIRLE  
DE LEJOS.

PEDRO, VIENDO VO-  
LAR LAS GUANAS,  
PIENSA QUE QUIZÉ  
PUEDEN EMBUJARNOS...



HARE OTOS  
QUE LAS  
DESEA...

¿OO DUALS  
SON  
¿OO DUALS?



LA CABA-  
ZA DEL  
CARNEIRO.

NO HAY OTRA  
TABERNA  
ABIERTA A ES-  
TA HORA POR  
AQUÍ.



ROMAN HA ACEPTADO EL CONSEJO DE IRSE  
DE LA CIUDAD, PEDRO NO SE IRÁ CON HAMBRE.

UNAS MONEDAS  
NO LE DETEN-  
DRÁN.

QUIZÉ EL  
MERCADER  
AÚN DUERMA...

PEDRO, EN  
DEBIL SONDO  
ATRÁS...



...COMO  
DE UNA  
ESPAÑA  
ALTA-  
DA...

¡A UN SEGUNDO ANTES  
DE QUE CAÍERAN!

¡FANTAS!

¡FELARON!

¡POR SURESTE, NO ES  
UN INGENIERO CO-  
MO TU BODIA.

EL MERCADER RO-  
BA A LOS QUE ROBAN  
POR EL JEÑE!



¿Y A QUIÉN  
LE INTERESA  
ROBAR CA-  
PITULO DE  
UN INGENIE-  
RO?



NO LO SA-  
BREMOS...



— PORQUE EL ESCORVER QUE  
HALLAMEN SEGUIA EL DEL JAGADO  
DE ANDRÉS WENTHOLDMAN.

ERAN CLAVES QUE  
TODOS LOS HOMBRAS  
SON LADRONES...

DE UN  
MODO U  
OTRO.



AL MENOS, EL FRÍO-  
MISTA NO SE ENVOLVIA  
A LA MONJA, NO VENIA A  
DESCUBRIR QUE LA PRO-  
TA DE LAS HERMANAS ROBIN-  
DAS LEVIA A SU FUEGO.

AMOR, EL  
CAMARERO  
ARRASTRANDO  
EL ESCORVER A  
UN CALLEJÓN...

PODIA, AL FIN,  
COMER ALGO.

SI, Y DESER.



ENTONCES  
QUE EL MUNDO  
SE PUEDE COM-  
PARECIENDO...

¿OTRO AMOR-  
NO, QUE NUNCA  
DEJA A GENT  
HABER CON LOS  
DOS DUALS?

NO...

# ESPECIAL LECTORES

Copyright © 1995 Conan Properties, Inc.

ILUSTRACIÓN de Mariano Saura



# UNIVERSO CONAN



ILUSTRACIÓN de Enrique Vicente Vegas / Madrid



# ROBERT E. HOWARD SOÑADO

*Su espada es hoy su imagen y su nombre.  
Pese a la larga muerte y su destierro,  
la mano atroz sigue oprimiendo el hierro  
y soy sombra en la sombra ante el guerrero  
cuya sombra está aquí. Soy un instante  
y el instante ceniza, no diamante,  
y solo lo pasado es verdadero.*  
José Luis Borges

**R**amón Menéndez Pidal, cuando la gastada edad le inclinaba a desatender el pasado e inquirir el incierto futuro que sigue al último y definitivo sueño que todos los hombres habremos de soñar, le preguntaba a su amigo Julián Marías, con la ingenuidad propia de esa otra infancia que es la vejez, lo siguiente: "¿Cree usted que podré ver a los juglares?". Y Julián Marías le contestaba: "No lo sé, don Ramón, pero creo que sí ¡Y yo cuento con hacerle más de cuatro preguntas a Aristóteles!"

¡Qué diálogo tan bonito! Porque todos guardamos, secretamente, la esperanza de encontrar (o reencontrar) a quienes hemos querido y hemos perdido: un familiar, un buen amigo y, ¿por qué no...?, aquel escritor que durante tantas y tantas horas nos ha hecho más soportable este maldito Arallu en que nos ha tocado pasar como una hilera de mágicas sombras que vienen y van sin sentido y sin destino. ¿Encontraré a Howard? Porque yo he querido y he perdido a Howard.

Le bastaron treinta años para odiar la vida. Una vida que pudo con él: le sobrepasó y le hundió, a él, que había edificado la Ciudad de las Maravillas para observar desde sus terrazas la blanca Valusia y el Mar. Intentó eludir las garras de la vida huyendo a la enrarecida región que cantaba el dístico de Poe: *Out of Space, Out of Time*. Allí, sí, allí era realmente feliz. Imagino que compartiría unas pocas sonrisas con Lovecraft y con Ashton Smith, y que todos juntos escucharían los cuentos de Lord Dunsany, huésped permanente de esa extraña comarca donde sólo importan los sueños. Pero uno nunca puede dejar de volver a la vida cotidiana. Un día despertó y su madre agonizaba. Hubo un disparo de colt que inundó la llanura de Texas, que tanto amó en su vida, y Howard se fue a soñar, esta vez para siempre. Culparlo por lo que hizo no sería justo.

Cada uno elige vivir o morir.

Muerto Howard, nos dejó como recuerdo los ojos azules de un bárbaro cimmerico, la vaga melancolía de un rey picto, la secreta amargura de un puritano inglés. Fue su herencia. Una herencia de profundas ilusiones de la que todos debemos tomar una parte y conservarla muy cerca del corazón, junto a nuestras propias ilusiones.

Cuando encuentre a Howard, porque pienso encontrarlo, me acercaré a su lado cuando esté solo y le daré las gracias. Y si me mira sorprendido y me pregunta por qué, no me faltarán razones. Gracias por tu laberinto de magia y sombra y coronas. Por los clavos rojos de una columna maldita. Por el amor eterno de Belit y Conan. Por el dios que sólo infunde fuerza para matar y que sólo promete una región gris de vientos y nostalgias. Gracias por las espadas y las tabernas y los tronos y sus reyes. Y sobre todo, gracias por habernos enseñado que cuando el amor que gozábamos se aleja y se pierde, en Shadizar una mujer que nunca existirá más allá de un sueño podrá, sí, podrá borrar el recuerdo de la otra mujer, la que sí existió, la que perdimos. Beberé a tu salud en Shadizar, Howard. Cuando solo y desanimado piense en ella, beberé a tu salud, porque tú y los que tú creaste, siempre estarán conmigo para cabalgar por los reinos de la Era Hyboria.

Gracias, Howard, de verdad. ■ Marco González Mut / Barcelona



## LOBOS Y HOMBRES

**C**omo lobos corren los bárbaros,  
como lobos buscan el poder,  
como lobos rompen y matan,  
todos buscando el poder.

Como lobos buscan la hembra  
que más placer les dé.

Ojos inyectados en sangre,

como lobos van a perecer.

Como lobos a la luz de la Luna,

como lobos van a aullar,

como lobos rasgan y rompen,

como lobos van a matar.

Como lobos chupan la sangre,

como lobos devoran la piel,

como lobos bailan en celo,

como lobos echan a correr.

Como lobos viven la vida,

como lobos van a perecer,

como lobos son libres,

salvajes, oscuros,

tristes y alegres a la vez.

Andrés Díaz Sánchez  
Madrid

## TEÑIDO DE ROJO

**C**ampos de sangre. Sangre que corre,  
rauda como la flecha, roja como  
el fragor de la batalla. Circula

imperturbable

entre los campos llenos de cadáveres.

Dos figuras se alzan, ensangrentadas.

Una presa de otra. El predador es joven  
más fuerte y valeroso. La presa, suplica piedad  
entre sollozos. Antes enemigo en la contienda  
ahora gime el perdón.

El predador escucha y observa fijamente,

la presa se derrumba entre sus dedos.

El ruido del acero llena el aire.

La testa de la presa yace en el suelo, inerte,

mientras el cuerpo se retuerce

con el último hálito de vida, en el campo de la  
muerte.

Y Conan se aleja, roja espada en mano,

avanzando en la quietud del campo desvastado.

Sólo los cuervos avistan su figura.

Sólo la sangre indica a Conan el camino...

Eduardo Bonaforte Serrano  
San Sebastián de los Reyes

## EN ESTADO PURO

Fragmentos

\*\*\*

**S**angre, si sangre en mis talones  
y ciñendo mi cintura,  
Sangre de bestias, que no hombres,  
sus sangres ahogan la Luna  
y son ya bestias en el campo de batalla.  
A mí se me ahoga el alma.  
Pero mis pies, insensibles, continúan.

Me conducen entre sombras  
y moribundos aplastados,  
sombras de la noche más roja,  
de los duelos más nefastos,  
del instinto desatado.

Y entre ellos sé que hay uno  
que estará erguido en la matanza,  
guerrero en estado puro,  
aullando él,  
silbando su espada,  
ebrios de triunfo sus ojos oscuros,  
sin freno ni ley,  
y mi bendición por coraza.

A él busco,  
al líder, amante, casi rey,  
hacia él me llama  
el favor de los dioses  
y mi amor de mujer.

Porque en esta histeria de armas  
en la estela asesina de la noche,  
mi don susurró y temblé.

¡Soldados, acero,  
una figura sangrar y caer,  
amor segado,  
un pecho abierto,  
llanto al amanecer!  
No, no quiero.  
¡No quiero llorar por él!

Por eso camino entre muertos  
immune a dolor y heridas,  
corro y maldigo mi fe,  
vuelo a guardar esa vida  
que siento más que la mía.

Ah, cielos de locura,  
al fin lo encuentro,  
vivo, ¡Vivo, Dios! Fortunál,  
batiéndose, el mejor de ellos,  
lobo y pantera nocturna,  
pero con ese halo siniestro...  
¡He de llegar a tiempo!

\*\*\*

Sara Milla  
Zaragoza



# EN COMPAÑÍA DE LOBOS

(Una Aventura de la Juventud de Conan)

**L**a ventisca seguía en crescendo y sus jóvenes músculos se encontraban al límite. A cada paso que daba en aquellas áridas montañas eran como si una flecha se le clavara en el cuerpo, y aunque los cimimeros escalan como cabras—don natural y ejercitado durante años—este muchacho bien formado no resistirá mucho más.

"Será fácil, muy fácil. ¡Ánimate Conan!"—le dijo, abrigados por el fuego, un joven ansioso de aventura como él— "¡ot cómo mi padre alababa a las muchachas del cascarrabias de Boru... y ya sabes que tiene buen gusto... y son dos".

El deseo de acariciar un hermoso cuerpo y algo de posible aventura le terminaron por convencer. ¡Ojalá no le hubiera hecho caso! Cuando llegaron a la lejana choza de Boru, allí no había nadie pues seguramente ya habían marchado al Sur.

Tras tres días de ausencia pensaron en la vuelta al hogar, pero sufrieron una arrolladora avalancha que separó a los dos muchachos. Para colmo, Conan debía dar un gran rodeo antes de llegar a la aldea. Su caballo murió y ya llevaba dos días caminando sin cesar, pues el invierno estaba muy avanzado y si se retrasaba más, él le agarraría con su frío mortal para convertirlo en pasto de lobos o en una estatua de carne y hielo, imperecedera hasta la llegada de la primavera. Conan no poseía mucha experiencia en la vida, pero sí sabía una cosa, el invierno le estaba ganando. Por una parte su juventud y, por tanto las ansias de vivir, no le hacían desistatir, y por otro lado la rabia, pues tenía la promesa del Consejo de su Tribu en que participaría en el asalto a Venarium la próxima primavera.

Agradecía enormemente el abrigo de pieles que con tanto cariño le había cosido su madre, pero hacía dos días que caminaba y estaba exhausto. El viento silbó triunfante y la nieve le golpeó aún con más fuerza cuando Conan cayó desfallecido al suelo.

\* \* \*

El suave aroma de algo que se estaba cociendo llegó a su nariz, sus oídos captaron pasos y notó el calor del fuego y las caricias de las pieles en su cuerpo. Entreabrió los ojos. Gimió un poco al mover la mano bruscamente. Algo se puso enfrente suyo, mirándole.

—Crom...—susurró Conan.

—No chico. Crom está en lo alto de su montaña

y tu hora aún no ha llegado. Suerte tuviste al encontrarte yo. Si ellos te hubieran encontrado...

El hombre calló, debería tener unos cincuenta años, las canas poblaban ya su cabello y las arrugas reinaban en su cara. Pese a su edad, su complexión era de envidiar. Cuando Dalen se acercó nuevamente a Conan, le sirvió un plato con comida que su joven invitado devoró vorazmente. Hacía dos días que no comía. Una vez recuperadas las mermaidas fuerzas, y preguntarle a Dalen dónde se hallaba su espada, se percató de algo curioso: no estaban solos.

Dalen le informó que la chiquilla que estaba durmiendo era su nieta, su única familia y que hacía dos años que se extravió en el bosque. Por fin la encontró, pero todo ese tiempo había vivido en compañía de lobos. Cuando Dalen iba a continuar con su historia, un aullido sonó en la noche. A él se le unieron muchos más... se oían demasiado cerca.

—*Huelen mi caballo y van en busca de mí*—dijo Dalen mientras afilaba su hacha.

Dalen señaló a la ventana y cuando Conan se acercó, vislumbró una multitud de ojos amenazadores y hambrientos.

Oyeron el relinchar nervioso del caballo y el sonido de coces.

—"*Salvaje*" me ha salvado muchas veces la vida. Ahora me toca a mí".

Sin poder evitarlo, Dalen salió de la cabaña como un huracán. Los gritos de Conan no sirvieron para detenerle. El joven cimiero no traspasó la puerta y vio como todos los lobos corrían hacia el establo. Todos menos uno. Un gran lobo blanco se hallaba a escasos metros de Conan, era enorme, blanco como la nieve y con unos negros ojos que se clavaron en los de Conan. El grito agónico del caballo y Dalen se fusionaron en uno, elevándose en el cielo. El gran lobo aulló, de forma que sobrecogía el alma, parecía una llamada angustiada. Alguien, desde la cabaña, respondió igual.

Conan se volvió sobre sí mismo para ver a la pequeña niña correr hasta abrazar el cuello del animal. Conan no intentó nada, era preferible que la niña se fuera con su ya única familia. Dio la vuelta y cerró la puerta. Un poco apesadumbrado se sentó al lado de la chimenea y pensó en la llegada de la primavera y en las aventuras que podría correr.

A lo lejos se escuchó un nuevo aullido, esta vez de alegría. ■ Óscar Vélez / Barcelona.



# RAFAEL KAYANAN / A

**T**anto las artes marciales como las del comic-book y las Bellas Artes le son familiares a **Rafael Kayanan**. Rafael nació en Manila (Filipinas), donde tuvo su primer contacto con los cómics. Recuerda que su padre le traía a casa cómics de **Néstor Redondo** y **Alfredo Alcalá**. Sin embargo, **Kayanan**

no se adscribe a la escuela de la que éstos forman parte, ni fueron sus obras las que le impulsaron a entrar en la profesión.

Rafael creció en Ft. Meyers, Florida, y fue allí donde los cómics le atrajeron de verdad. Empezó a dibujar a los nueve años, al ver por primera vez cómics de **Marvel**, sobre todo el **Spider-man** de **John Romita Sr.** y la obra de **Jack Kirby**.

Recuerda vívidamente haber copiado el **Daredevil** de **Gene Colan**.

Pasó un año en la escuela de dibujo de Sarasota, Florida. Pudo seguir estudiando, pero empezó a trabajar con los cómics. En 1983, dibujó una historia de **X-Men** como trabajo para su escuela. La llevó a una Convención del Comic-Book, y se la mostró a **Pat Broderick**. Broderick estaba entonces a punto de dejar **Firestorm**, de **DC**, y sacó fotocopias del trabajo de **Kayanan** y las llevó a dicha Compañía. **Dick Giordano** le llamó, quería que Rafael volara a New York para una entrevista.

"Fue una cosa rara. Ya sabes cómo son las residencias de estudiantes, sólo hay un teléfono, y un día va alguien y grita: '¡Raf! teléfono, un tío que se llama Dick Giordano pregunta por ti!'"

Rafael sustituyó, como prueba, a **Pat Broderick**, y tras un par de meses le pidieron que siguiera dibujando la serie. "En aquella época, creo que estaba más interesado por el dibujo. Aún no sabía lo que comportaba ser un buen narrador. Además, la persona que me entintaba quería que mi dibujo se pareciera al de **Pat Broderick**. Recuerdo que las manos, ya entintadas, no eran como yo las había dibujado. ¡Una vez, dibujé un pie en dirección equivocada! También parecían creer que, como era filipino, me habría formado en la escuela filipina, así que me buscaron un entintador filipino. Nada más lejos de mi intención que el criticar ese estilo de dibujo, pero yo trabajo de otra forma. Sus texturas tienden a unificarse en un solo tipo. Cuidan más la línea que el conjunto de la página." En los últimos tiempos, Rafael ha trabajado para **Marvel** en **Conan el Aventurero** y dibujado a lápiz la adaptación de la película **Frankenstén** para **Topps**. Después de eso, entintará **Chisroscuro** para **Vértigo** (escrito por **Pet McGreal** y **Dave Rawson**). Rafael siempre ha querido trabajar para las editoriales independientes, pero también quedan algunos superhéroes en los que le gustaría trabajar.

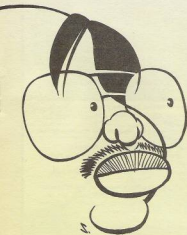
CARICATURA  
DE J. SEMPÉRÉ

"Lo típico con lo que hemos crecido, como **Spider-man**. Si, no he perdido las ganas de ver cómo me las compongo con ese tipo de material. Estoy trabajando en una historia del Dr. Extraño para **Marvel Comics Presents**, con **Dave Thorpe**. Quería dibujar sobre materiales de **Ditko** o **Brunner**, cosas que no cogerías normalmente, para darles una nueva imagen. **Ralph Macchio** quiere que haga ahora algo para **Master of Martial Arts**. Ése es uno de mis personajes favoritos. No es un verdadero superhéroe, y por eso me gusta."

Y eso nos lleva a una de las aficiones de Rafael: las artes marciales. Lleva años estudiando, e incluso enseñando **Kali**. "Quiero enfocar el mundo de las artes marciales desde otro ángulo. Mucha de la gente que ha escrito sobre ellas no está familiarizada con los distintos sistemas de lucha."



# PUNTE BIOGRÁFICO



aprender en ambos campos. Entre las artes marciales y el dibujo, uno no puede dejar de aprender."

**Kayanan** es disciplinado, pero no rígido. No se levanta cada día a la misma hora, ni trabaja con horario regular. Algunas veces trabaja sin cesar en un proyecto hasta concluirlo; otras, trabaja en dos proyectos a la vez. En todo caso, se concentra mucho mientras trabaja.

Rafael se halla ahora en la envidiable situación de poder elegir los proyectos que le interesan. Ha llegado a la conclusión de que también le atraen otras cosas. Quiere dibujar algún día una novela gráfica sobre el *Inferno* de **Dante**. "Prefiero hacer eso antes que trabajar en un cómic que no me interesa. Cuando trabajo en un tema que no me interesa, sólo por el dinero, lo único que logro es hacer perder el tiempo a los demás. Muchos cómics dan fe de ello."

Sin limitarse a los cómics, Rafael sigue dedicándose a las Bellas Artes, y está interesado en el trabajo destinado a exposiciones. "Creo que lo que llamamos Bellas Artes no puede llegar al público a través de la reproducción fotomecánica, como sucede con las obras en que se combinan diversos medios, o en los espacios conceptuales. Me gusta **Clemente Beuys**, así como mucha otra gente. Hay gente que trabaja con cera y polen. No puedes considerar sus obras como algo que se cuelga en una pared. Lo importante es el concepto, y la creación de un mito a partir de tu mundo y tu entorno. Como en las pinturas rupestres. Estaban hechas para sus cuevas. Es imposible coger la cueva y llevarla a otra parte. Esas obras habían sido elaboradas para un emplazamiento. Tanto en el cómic como en las Bellas Artes, Rafael halla elementos de su agrado en la obra de cada artista. "No puedo decir que he sufrido determinada

influencia, sería demasiado unilateral. Quizá me guste cómo dibuja las manos ese hombre, pero también me gusta ese otro para dibujar coches, o entintar, o esa línea en concreto. Yo no creo que exista alguien que tenga mano para todo."

Pero, mientras ello le divierte, Rafael preferiría seguir en ambos mundos, el del cómic y el de las Bellas Artes. Está decidido a participar en cualquier iniciativa de cara a popularizar el medio.

"Ni siquiera considero a los cómics cultura popular. El gran público no los considera parte de la cultura. Todavía son una subcultura. Yo quiero que la gente entienda en las tiendas especializadas igual que entra en una librería o en una tienda de discos. No se pueden comparar ni siquiera con la TV. No existe nada parecido a la PBS en los cómics. Me gustaría participar en cualquier cosa con carácter experimental."

■ Entrevista de **Shawn McLaughlin** / Extraída de *Star Scanner*.

Miro un **Master of Kung Fu**, y pienso: 'Eso no es Kung fu'. Ahora que lo consulten en **Master of Martial Arts**, querría hacer aparecer cosas que no se ven en las películas, como **Kali Ascrima**, para que resultara más emocionante visualmente. Muchas veces, se nos pone en escena artes marciales descafeinadas, lo que los autores han podido aprender. Ves cosas como el **Tai Chi**, y piensas que debe de tratarse de un sistema lento y fluido. Pero el **Tai Chi** tuvo como primeros maestros a boxeadores chinos. Crearon lo que llamamos **Tai Chi** para poder mantener su bienestar físico y sus energías."

**Kayanan** siente que sus artes marciales alimentan su dibujo, y que su dibujo alimenta sus artes marciales. "Uno aprende cómo se mueve el cuerpo. Pero también se adquiere disciplina, dedicación y precisión. Juzga tú mismo lo que es necesario



EL TUNEL BAJO VESTRECHO  
SE ADENTRA EN LA OSCURIDAD...  
SU SUELO ES VISCOZO.

PERO LAS ES-  
MERALDAS NO  
NECESITAN LUZ,  
BRILLAN CON  
FUEGO INTERIOR.

... ¡¡¡AAA!  
¡¡¡NUN EL  
CAMINO!



POR UN MOMENTO  
RENACE LA ESPE-  
RANZA! YA LAS  
TIENE.

PERO, CON UN  
SORPRESITO  
SE LE ESCA-  
PÁN, DESLAN-  
DO UNA ES-  
TRADA.

¡¡ LAS SIEMPRE HACIA UN  
BRILLO CRESCIENTE...



PERO SE PETI-  
RIE, CEGADO...

... POR LA MISME-  
RICA LUZ, MULTI-  
COLOR QUE SURGE  
DE LA CAVERNA...

... MÁS ASES  
DE UNA MUJER  
DE ESPALAC-  
TAS Y ESTALAB-  
MITOS.

¡PERO  
QUE  
MURDIE!

¡Y VE QUE ESE  
BRILLO SURGE DE  
MUCHAS... JOWAS!

CON UN GRITO DE ÉXTASIS SANTA Y SE FUNDI-  
CÓ. HASTA LAS ROCAS, EN LA OTRA Y CAMBIA-  
TE ADMINISTRACIÓN.

LES COMO SI TO-  
DOS LOS RUBÍES,  
OPALOS, BERILIOS,  
DIAMANTES, JAS-  
PEROS, ESMERAL-  
DAS, ZAFIROES Y  
SAPAFROS DEL MUN-  
DO SE REUNIERAN  
EN ESTE GRAN PERO.

HA HA DEVENIDO LAS ES-  
MERALDAS, JASPEROS...

FIN SUCIERA  
LAS HALLARON  
ENTRE TANTAS!

ZORRO MAS  
DE 2°

ME EN SHE-  
ROS HABIA  
UNA OJADA  
EL ALFRE-  
RO TIERES  
PUEBLOS...

DESEA GOZAR  
DE ELLOS, VER-  
DAD, TERCEROS...

DESEA QUE SE  
DESARROLLEN VOLTA-  
RIAMENTE  
ENTRE SUS DE-  
DITOS.

LA OJADA  
SABER SOBRE  
SIGUO UNA  
MANTA.

Y DESPUES DE VER PER,  
PARA FUNDIRSE EN  
SUS OCEANO MULTI-  
COLOR.



POUR LES PARTIES,  
CONVIERREZ-VOUS  
PRÉSENTER EN VENTE  
PUBLIQUE.



¡GUSTA LO HAGO, SI EL MUY BO-  
BO INTENTA PERJURAR DE ES-  
TAS GOMAS.



PERO CUANDO SU MANO SE  
TIENDE PARA AGARRAR UN  
PAÑUÑO DE CHOCOLATE... ALGO  
LE DETIENE.



Y 4405.0000 Sep 5, 1988

LAS DOS GRANDES  
EXPERIENCIAS, COMO UN  
SABUESO A UNA HE-  
RA.

11. CUBELGAN, FRANCIS A.  
HINDS ARMEDOS PERO  
FLEXIBLES TALOS QUE  
GUARDAN LA PLACA

LE PARECEN COMO  
HINDS ENORMES  
RADOS QUE LES AMOR-  
SAN.



Y. EL-JACHEN, Y. EL-  
ALAMI, M. EL-ALAMI



QUE EL ZAMORRO SEVE HUNDIÉN  
DOSE EN AQUELLA BICHIZA CO-  
MO EN ARENÁ% MOVIEDZAS.

CASI AL MISMO  
TIEMPO LO NOTO  
AVISOEL WUTHOD  
GRAN...

PERO  
E MUYARI



EL JOVEN GRAN SE QUEDA  
SIN HABLA AL VE COMPRENDEN-  
DO LO QUE SUCEDE.



EL ZAMORRO  
AUN NO

TOR,  
GRAN ESPER-  
TA TE PARECE  
QUE ME PERDENE

ME  
METEN TA  
TESORO AL DE-  
VOLVERTE EN LAS  
ESMERALDAS.

EL ZAMORRO SE  
PREGUNTA SI AUN  
SER CREERA EN  
EVIDENTES MENTI-  
RAS...



...PERO DE  
REPENTE...

¡POR  
GRAN!

TOR COMO EL  
TENTECUAL DE  
ALGUNAS RE-  
TA GIGANTES



¿O LA PAMA  
DE UNA PLAN-  
TA CARIN-  
VORA?

¿ES-QUE-  
RO?

PERO  
DARÉ LO  
QUE  
NECESITO...

1912

TERMINA EN LA  
BOCA DE ESE  
SER!

LAS JOVES DEBEN  
SER UN PRODUCTO  
COMO LA SA-  
MUR...

¡VERDAD, ESOS  
FACTOS...  
DIENTES!

¡OH DIOS  
DE LOS CA-  
VEROS...! ¡O  
QUÉ DIOS!

¡AHO-  
RA VEO  
MI ERROR!



¡AHORA,  
POR LOS OJOS  
DEL ESTE  
Y DEL OESTE...  
QUE NO SABA  
QUE FUERAN  
TODOS!

¡Y EL  
MERCADER  
CON  
SU HEREDERO  
AL SER LIBERADO  
DESTE MUNDICHO  
MOR!



¡AHORA POR LA  
TUMBA DE MI MADRE  
QUE NO SABA QUE  
ERAN LOS OJOS DE  
UN DIOS!

¡MERCADER...  
MUNDO LOS HA-  
BERA COMPRADO!

ENTONCES, EL CO-  
LOR GOLPEA AL CE-  
RERO DE AYER  
WOLFGANG...

...POR FIN EN UN INSTAN-  
TE ETERNO COMPRENDE  
QUE AHORA LO DEVEDA  
POR ABALO.



¡HA AGRA CON CLAY  
EN LA CUBIERTA...

...Y CON SU SASHA  
ME CONVIERTO  
EN DEMOS...

EL TERROR DE LOS  
MAGNETES ATRAVE-  
SA LA MENTE DE ED-  
MAN MIENTRAS GOLPEA  
LA LENGUA, TENTACU-  
LAR...



¡WEE!

...Y AHORA, EN LA  
OTRA PARTE, PUE-  
DES VER LA PUE-  
TA EN ORO...



CUANDO MEN-  
SUA PROPIA  
COSTA...

AAAAAAA

PERO LO UNICO QUE PRESERVA EN LAS PAL-  
REDES DE LA NAVERNA VIVIENTE ES EL  
ALARIDO DEL PRESTANISTA...



...AL SER TRABA-  
DOS SUS RESER-

Y LA BOCA DEL NA-  
VERNA... DEL  
SER... SE CIERRA...

...POSA TRA-  
GARSE OTRO  
BOLSO NAVER-  
NA



PERO CON UN TANTO DE  
PAUTERA, EL CAMARERO  
PASA ENTRE UNOS DIENTES  
QUE ANTES LE FUERON  
PROMINENCIAS  
NATURALES...



...Y SIEMPRE DE  
ALIVO AL VER  
QUE MAS ALLA  
SOLO HAY UNA...



...OPRITO...



DESDE AHORA, ESA  
COISA VIVA CON SUS  
FINCES ARRABADOS,  
PUES YA NO RECUPERARÉ  
DO SUO DIGNO... Y OPRIRÉ  
TE POR SIEMPRE SU  
MIGRADA SALVAGE.

Y APOCAL  
WETHODHUAL



SE AMOR POR LO  
MATERIOLO. LE HA HE-  
VADO A UN FIN QUE  
NO HAN VISTO EL SOL  
NI LAS ESTRELLAS...

TE ATRAPADO  
POR LO OCUOTA  
OPRENCIA DE LO  
TIERRA. ÉSTA ME  
TRABA!

Y COMAN, AL  
SALIR AL MONTE  
LIBRE...



BIENDO, AUN TIENE  
LOS 200 DUALES CON  
LOS QUE EL IMPURE-  
RO FINO SU MIERTE.

NO POR MUCHO.





OHNNY

ZACH  
¡VIVISTE  
PORQUE CARRER-  
DA MÁS DIN-  
ERO!  
NO ME  
ACERCA-  
RE...

SÓLO  
TE AUSE-  
PARÉ DE ES-  
TA COMBATI-  
TIENANTE



Y ENTÉRATE EL  
GRANDE DE LA-  
VANDOR NO AD-  
MITE INTRU-  
SOS...

PERO NO  
VUELVAS POR  
ALÍ, O TE ROBA-  
REMOS LA VIDA!

COMAN LOS QUE COMO TUS  
UNA NIEBLA, MAS NO LOS VE  
AL DESPERTAR.

PERO TENDRÁ QUE  
HABER CON MI-  
LHOS OTROS...

EN MUCHO MAS  
PUEDE ROBAR EN  
UNA GRANJA UN  
CERDO O CORDE-  
RO QUE COMER.

PODRÍA PERDÉ-  
NOS A MUCHOS  
MALDITOS LA-  
VANDOR, Y DE-  
SOLARLES...

PRÓXIMO:

¡Y CREERAS QUE UN BRUJO  
PUEDE VOLAR!

# JUEGOS DE ROL PARA UN UNIVERSO AVENTURERO

## DUNGEONS: DADOS Y BÁRBAROS

### 8 / ROL HYBORIO

*Advanced Dungeons and Dragons* es una versión del primer juego de Rol aparecido a finales de los años setenta. Además es uno de los sistemas de juego más utilizados por los aficionados a realizar partidas de fantasía en todo el mundo.

*Advanced Dungeons and Dragons* es un sistema de juego que se ha definido como "sencillo", puesto que evita el uso de la calculadora y complicadas fórmulas matemáticas para decidir el resultado de las acciones de los personajes, no existe el famoso "crítico" y los tipos de personajes que pueden jugarse son completamente arquetípicos, lo que permite interpretarlos sin demasiadas complicaciones. Pero eso no quiere decir que su sistema de reglas sea el más sencillo de los conocidos, de entrada cada jugador necesita hacerse con un juego de dados de distintas formas para poder intervenir, los *masters* necesitan un mínimo de cuatro libros para poder dirigir y montar las partidas y los complementos proliferan de una forma desmedida. Por otra parte, *Advanced Dungeons and Dragons*, en principio es un sistema de juego que permite un mayor control por parte del *master* sobre el juego. Basado en un sistema directo de puntos de vida y tirada de daños, un jugador puede estar bastante seguro de vencer a una criatura de nivel inferior al suyo y un *master* tiene la tranquilidad de que si su grupo de jugadores lucha unido, puede derrotar a cualquier bicho que se le oponga que deba ser vencido. Naturalmente, esto tiene un precio y éste es que cuando se enfrentan dos personajes de alto nivel, sus batallas pueden durar horas antes que uno de los dos caiga derrotado finalmente.

Muchos de los problemas que puede plantear *Advanced Dungeons and Dragons* parten del hecho que son muy pocas las personas que aplican todas las reglas aparecidas en el juego y se concentran únicamente en la creación de personajes y en el combate y la magia, dejando otros aspectos como el movimiento, la interpretación y las habilidades completamente de lado. Jugado de esta forma, *Advanced Dungeons and Dragons* se convierte en una mera "cacería de bichos" dada la increíble cantidad de criaturas con las que puede enfrentarse un jugador gracias a los numerosos volúmenes del *Compendio de Monstruos*. A la hora de adaptar el juego a los parámetros hyborios, permitídmelo recomendaros que prestéis especial atención a temas como la sorpresa, el movimiento, las distancias de avistamiento y las pericias de cada jugador. Una vez aclarado esto os recomiendo que os hagáis con el siguiente material (si no lo tenéis ya): Los manuales de *Advanced Dungeons and Dragons* (para el jugador y el *master*), los volúmenes números 1 y 4 del *Compendio de Monstruos* (el volumen 1 con sus apéndices, el volumen 4 por su colección de monstruos prehistóricos) y el *Manual del Buen Guerrero*. Sería recomendable hacerse también con el *Manual del Buen Bárbaro*, pero todavía no ha aparecido en edición española.

A la hora de hacer los personajes yo os recomendaría que siguieseis el método 5 de la guía del jugador, lanzar 4 dados de seis y prescindir del resultado menor por cada característica. A continuación yo modificaría las tiradas de la siguiente manera: Razas basadas en la fuerza (Cimmerios, Nórdicos, Hyperbóreos): +1 a la Fuerza, -1 al Carisma; Razas basadas en la destreza (Zamorios, Estigios, Shemitas, Turanios): +1 a la Destreza, -1 a la Fuerza. Por último, concedería a Cimmerios

y Nórdicos los modificadores a las tiradas de resistencia contra sortilegios que poseen los enanos por Constitución. El resto de razas que se quede igual, excepto los humanos degenerados que el *master* puede decidir hacerlos tan imbéciles y fueses como desee (según sus inclinaciones sádicas). Otra recomendación es que dadas las rudas condiciones de la *Era Hyboria* (y la ausencia de sortilegios de curación sobre la que insistiremos más adelante), sería recomendable que los jugadores no tuvieran que tirar dados para su cuota inicial de puntos de vida y que el *master* les concediera graciosamente el máximo posible. Los ladrones seguirían teniendo tan sólo seis puntos de vida, una posibilidad más de sobrevivir su primera aventura.

*Advanced Dungeons and Dragons* insiste en que los jugadores definan la actitud política de sus personajes y que posteriormente la interpreten, a esto lo llaman alineamiento y se trata de concretar si vas a ser bueno, malo o ir a la tuya. Naturalmente, todos aquellos que hayan leído las aventuras de Conan, saben que en la *Era Hyboria* todo el mundo era neutral, neutral malvado, o simplemente malvado según la clasificación del juego. Eso producirá importantes modificaciones a la hora de intentar adaptar las profesiones que aparecen en el sistema a la *Era Hyboria* y como ya no me queda sitio para hacerlo en esta línea, lo dejaré para una próxima entrega el mes que viene. Mientras tanto, *masters*, podéis aprovechar el tiempo para hacer una selección de criaturas espantosas en los *Compendios de Monstruos* arriba citados e ir ganando tiempo

■ Roque González.





# LOS MIL ROSTROS DE CONAN



Ilustración de Francisco Javier Moragrega

Copyright © 1995 Conan Properties, Inc.

Hay una línea invisible entre el fan que dibuja y el profesional que ya está dibujando... Esa línea podría llamarse *calidad*. Ahora, que estamos buscando autores para crear nuevos Universos Bárbaros y para continuar y ampliar el mito épico de Conan esta ilustración de Moragrega ejemplifica cómo un dibujante, aún poco conocido, puede alinearse cumplidamente junto a profesionales de muchos años de carrera. Es el momento, justo con este Número Especial de *Conan el Aventurero*, de convocar e invitar a participar y colaborar a todos los nuevos dibujantes...