

MARVEL
COMICS



COMICS
forum

Nº 10 • 190 PTAS.

Conan

EL AVENTURERO



LO QUE SURE...
HA DE
RAJARI!



RAF



00010

480002 19084

ESPADAS CONTRA EL SOL

¡SO LUE-
VO CARROERO
CON CASCO CORIN-
THIO...!

¡HAZO DE
UNA PIERRA CIM-
MERIA...!

STAN LEE PRESENTA:
ROY THOMAS Y RAFAEL KAYANAN
GUIONISTAS / CONCEPTUALIZADORES / ARTISTAS
JESSICA KINDZIERSKI
COLOR

JAIME ALBA ROSA ROMELI
EDUCACIÓN / RESTAURACIÓN
JOSEP M^a RICART
EDUCACIÓN / TALENTO

con el héroe creado por **ROBERT E. HOWARD**

¡GILLOS, NO
OS PELEÉS LO
MO GAYOS PU-
RITOS...!

CONAN EL AVENTURERO N.º 10. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arbañal, 185. 08021-Barcelona. ISSN: En trámite. Es una realización de Comics Forum. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Director General: Carlos Ferrández. Director Editorial: Antonio Martín. Editor: Juanjo Sarto. Copyright © 1995 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, n.º 10 (11/95) 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. Impresión: Edelvives. Carretera de Madrid, km. 315,7. 50012-Zaragoza. Depósito Legal: Z-3.345-94. Distribuye: Midesa. Carretera de Irún, km. 13,350 (Variante de Fuencarnal). 28004-Madrid. Tfno.: (91) 662 10 00. (X/95). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.



... Y SI HABÉIS DE HACERLO, QUE SEA EN SILENCIO Y SIN GANAPLEAR SANGRE!

QUIERE DECIR QUE NADA GANARÉIS CON PELEAROS...

DREDKARON TIENE RAZÓN!

NO ME DEJAS CONCENTRARME!

PELEAR DE NUEVO ES DE TONTOS!

¿ME ESTOS LANZANDO TONTOS?



... PUES ESTAMOS CANTINOS EN LA TORRE DE LA REINA ISADONA.



¿Y PERO, QUÉ MOVETARNOS EN MATARNOS?

¡YA NOS MATARÁ ELLA SI NO LE HAGO BLAS PARA SU EJÉRCITO!

*Tal cual lo vió en el rp anterior.



¿NO ME DUISO CÓMO OS TRATÓ SEROK?

¿NO FUENADA, NONO PEHÓN!

¿QUO QUERA, PREGUNTARLE POR EL AMULETO QUE LA REINA LLEVA DE SOWAR...

¡FUE ALZANTE LA VOZ SU BANDO!



¡ME ABRIRÉ LA CABEZA!

¡NO HA NALICID EL CORINTHIO QUE ABRÁ UNA CABEZA CUMMERTA, SO...!

¡BASTA! ¡NECESITO A AMBOS PARA PROBAR MIS DIAS!

¡TROS, NO LE HAGAS NADA!

¡NO TE QUÉNE EN LA PELEA, ZEREMBE DAV?



BIEN, SOBRE ESE GO...
HARE...

¿UNTE QUE NO
RESPONDÍ DAV?



ESTOS MENOS HE
HALLADO CUATRO
QUE BUSCABAN PIE-
ZAS DEL ANILLO
DEL QUE ESC LOUAR
ES PARTE.

¡MANTENAN QUE
SUCEDIAN ESTA
UNIDA A ESTE, Y A
ME!



¿SON
CUATRO?

SON CUATRO
BUSCADORES...



...AUNQUE UN CASO
ME HABLO OCURRIENTE
DEL DESTINO, EN UN FUERTE
FRONTERIZA.

LOS BUSCADORES
SON UN SEY SACERDOTE
DE NATIRA...

...UN
PICTO...

...UN ZINGERO
MARRULLERO...

...UNA MUJER
TATAARA, QUE
INDOS GEMINOS
TORTURABAN.

ELLA YA TENIA SU
PARTE, Y ME DIO
LOS NOMBRES DE
LOS OTROS.

... AL FINAL QUE NUESTRO
CHAMAN JON-
GALTI.

TAMBIEN
ME HABLO DE OBE-
DIMACION Y TROS.

WELYN
NUNCA HA SIDO
OBCRETA.



¿LA CONDOR, PUEDE YA LOS OTROS?

A TODOS SAUDA TU CHAMÓN.

Y TU DESTINO... ¿QUIÉRA SEA SALIR DE SAKYARA VOLANDE?

¿NO SON ESOS ALOS QUE ME GUSTAN LOS NAAGOS?



¿NO LOS TAMMAMANES MALDITOS QUE ÉSTOS BUENOS?



LO REPITO: NO SOY UN BRUJO! SOY UN HOMBRE DE CIENCIA.

¿BLUDAS!

EXTRA, CAPTAN TURKOS.



¡SU MAJESTAD NOS MANDÓ A POR EL JOVEN BURBORDO.

¡YA MAJESTAD POR QUÉ.

¡RE CON VOTROS!



¿TARDO QUE VENDRÁS, O ME CLAVAREMOS UNA PANTA?

¿CÓME TAL VAN LAS ALAS, MAJESTAD?

¡BENÍ, PERO NO SOY NAAGO.

LAS ALAS DE PLUMA DE CONDOR NO SON PROPIAS DE GENTE NORMAL...



SON DE ORDALDO TRITADO CON VELA... ¿QUÉ?

PERO NO OS CONTA-RE MIS SECRETOS.

NO LOS REVELAREMOS. ¡TÁJ VAMOS!



LO REPITO: NO ME GUSTA BURBORDO E ANAN-TES A LA RENA MADENA.

SI TU VA SA-TAFILICEROS NO HARTIA FALTA...



... ¡Y NO TENDRÁ QUE RAPTAR A GENTES DE VENGO!

¿CUANDO ESTO TERMINA SERÁS UN CAOR-VERE?

MADEMOISELLE EN UN'AUTRA PARTE
DEL PALACIO REAL
DE SAKOYARA...

PER FIN ME
TENDRÁS OJOS QUE AM-
BIEN, THOULOS, APARTE
DE ESTE PENADO CE-
TRO.

VEN AQUÍ,
BARBARO...

NO ESPERA
UNA LARGA
NOCHE.

CAPTIV,
TÚ Y TUS HOM-
BRES GUAR-
DAN LA PUE-
RTO.

NO DEJES A VUESTRA
REINA SOLA CON
ESTE SALAJIBO PE-
RRO.

¿QUÉ EN SABA
LO QUE ME HA-
RÁS?

¡O PRE-
FERIRÁ!

NO HABER.

NO TE HE
TRAÍDO PA-
RA ÉSO.

Y NO TENDRÁS FALGAS INDECENTES.

¡AHAN
VINO ÉSTO!

¡MAMÁ!
ÉSO ES FUER-
TE...

BUENO...
CONSUMI-
DOR DE
HYPERBIO-
RESIA...

APUESTO QUE
MANGA YACIPE CON UNA
REINA EN LOS ESTEROS
DEL NORTE.

¡Schno!



¡TÉNENLA! ¡MÁDALA ESTA BASURA!

CONAN VE AL MOMENTO QUE HA ERRADO AL HABLAR.

¡NO HABLARÁ MÁS!

RRRAHHH

¡UN HECH ANSADO QUE ARROJÓ A LOS PERROS.

¡AUNQUE ES UN PROHETIL DE GADAFUJA...

SÓLO TURCOS Y EL SUGHEV EN PE.

VOYA DESPRESTAR ESTO BARBARO.

ME ENTRENARON LOS MEJORES DE BARRA...

¡Y APRENDIÓ A QUE TÚ NO SABES DEGRANA.

CONAN BALÓ DE LAS COLINAS COMMERIAS CON UNA NATURAL AFINIDAD PORE LA ESPADA... Y POCO MAS...

PERO EN BRYTHNIA, UNO D MARCH EL PUDO SALTAR ATRAS...

... PARA QUE LA PUNTA DE LA ESPADA NO ALCANZARA SU CUELLO.

Y DE ANSADO APRENDIO A AGACHARSE... PARA DESOQUILIBRAR AL CONTRARIO.

... Y HACERLO CAER.

Y CUANDO NO BASTA TU HABILIDAD... TE DESGANSAS MARCHANDO...

¡AAAAH!



¿HABRÁ SORRIDENTE RIVIN EL RISSUERTO EN EL VILHULLO AL VER SU COLAR UNADRONO GORROTE?

¿SE VE DUE? CONAN LE HABRIS HELLO DRUIS.

HABRIS UNHADO EN INGONTEN-QUE RY-SA...



¿COMINTEPORA LLEGAR A SABERLO? PRINCEZA MARA...

¿...PRINCEZA LLEGA A SABERLO? PRINCEZA MARA...



¡AAAAH!

¿CÓMO IRA A SABER EL QUE LOS BRUJOS DE VIMMARTAR HICIERON UNA INCURSIÓN POR ESTA PARTE DE ZAMBRAZ?



ME DOY CUENTA DE SU COMANDO DE CONDUCTA LE PERMITIENDOMENTAR ALGUNAS COSAS...

¿CÓMO?

Y CUANDO LE HUBIERAN ROBAO LA ESPADA QUE SU PADRE, EL HERRERO, LE DIO EL DÍA DE SU MADRUGADA DE ESPADA.



BUENO, ESTÁ BIEN... BUENO...

... PARA EL CANTAR SU INJUSTO META.

¿COMO SI TU QUE NUNCA TE QUE NUNCA PODRÁS VOLVER!

SÓLO PARA MI META FINAL.

TÚ Y TROS NO OS METIDÁIS, Y NO LUCHARÉ SOLO.

UEGO COME TUS OJOS A UNADONNA, Y TENDRÁS ORO Y GLORIA.

BUENO, SE PODRÍA HACERLO.

¿NO HAY TRATADO DE LA CÁMARA DE LA REINA NADA MÁS QUE SOLO ORO?



SÓLO SU COMAR, QUE LE QUITES EN UN MOMENTO DE PASIÓN.

¿TAN SÉRIAS UN BIEN WADRON EN BREWUN, ¿PUEDES...?

NO.

BUENO Y SÓLO ESPERABA QUE CRAMAMENTO.

ENTREMOS EN LA CÁMARA SECRETA, TRÁS EL MURO...

... Y UED VO QUE HAY ADENT.

¿TAN SÉRIAS SEGURO QUE NO SE METAL, PERO ¿CÓMO ES QUE SEPARO?

UNA MENTANA DE PUNEAR QUE BIEN TE... ¡HAYAL PIRA PADONA.





¿...Y JUNTOS ECHAREMOS A ESTA CHUUNAA!

¡MURDITOS!

¡NO QUE-
RÉS!

¡ESSE FUER-
ZA LA DA SER
DE UNA TRU-
BA...



...¡ABER-TRA-
BAJAR CON
OTROS
PIRAS!

¡NO DES
CROE-
NES A
TRON!

¡PIROS
TIRA...



¿... POR SU
AMOOO!

¡FREDIKARON!
ME MENOS ABIE-
TO LA VENTANA!

¡QUA TIK
ALAS PUE-
DAN LLEVAR-
TE...

...Y NO PUE-
DA BAJAR POR
LA PUERD! SI LAS
LANZAS ZAVORUS
NO ME AHERON!



PERO, ¿Y EL ELE-
FANTE HUMANO?

NO ME GUSTA ABAND-
NARLO POR MEMO
QUE SEA.



ES INÚTIL UN UNIFORME LO ORDENÉ A LOS 3 ANOS SU QUERIDO MARIDO LE AFECTÓ EN CUERPO Y MENTE...

LO MEJOR PARA AMBOS SON MIS ALAS...

¿QUÉ LE PASÓ?

¿HAS VISTO PÁJAROS ZININTALES?



¡DEPRISA!

LOS GUARDIAS VAN A CERCAVAR ESA BARRICADA.



¡MI PRIMEROS TROS... ME HAS VISTO HACERLO!

OR HAY ORDEN, SEÑOR...



¡CORRA...

¿Y TROS DEDESE-RA?



BEN ZIMMERO...

¡AHORA TÁ!

YO TE SALVO!



LOS DOS HOMBRES VOLARON CUAL BOMBA Y CIGUEÑA, LE RECUERDAN A ROMANALDO...

¿NO DECÍA DAMEGARRON QUE EL GOLPE DE UN MANGUO DE NA-GHA HABÍA DEJADO MÚA TROS?

ES EXTRAÑO LO QUE PENSAN UN HOMBRE...

... MIENTRAS SE DISPONE A SALTAR, PROXIMO DE UNAS AVES, A 1.000 PIES DEL SUELO FIRME,

Y AUN DICHA, CUANDO LOS SOLDADOS IRRUMPIEN...

... CUANDO ALGUIEN DECIDE POR EL.

¡A POR EL!

¡GOMMAN!

... PIENSA EN DESMORCERSE DE LAS AVES Y SALVAR POR LA PARED...

PIENSA EL SOLDADO KHIRROK, NO HA HECHIDO ELECCION!

NO SE ABALANZO CONTRA EL BARBARO...

... SINO QUE FUE EMPUJADO POR LA MASA ANXIOSA QUE SEÑALA TRAS EL.



Y GOMAN DESLIZABASE, COMO HUEGO OTROS, QUE DOS CHEREDS NO CABEN MAS DEPRISA JUNTOS...

... QUE SEPARADOS.

FEDMAN, ¿TAMBE VE LAS AVES?

SONO UN FICIA-RO...

¡UN PEJARD!

¡Y VIVE!

¡MORRIGAN, MACHA Y NEMAN!

LOS GOLPES DE GONAN Y UN VIENTO LO ALZAN...

¡PIRADOVE HAS LANZADO! TAL VIENTO LE ALCANZA... RRR!

PARA QUE NO SEA AHÍ.

... SUBE MÁS ALTO CON UN FLORECIO DE SUS MANOS...

¡GONAN, QUÉSTA DE CURTE...!

¡SEA COMO SEA, NO VUELES MÁS ALTO QUE ESTÁ TORRE.

¡ER QUE?

¡SI TE ACERCAS AL SOL PUNDIRÁ LA LERA QUE VUE TUS ALAS.

A GONAN LE PARECE BOBO ESO HA INTENTADO FRIR Y NO GANAR, AL SUBIR...

NO... CREO QUE PUEDA SEMBRAR MUCHO TIEMPO.

¿SI QUIERES MOTIVARTE...

¿PUEDES MIRAR ABAJO?

¡ALÉSTATE DE LA GUERRA CON TROS...

HABRIS VISTO QUE TENGO...

¿ERÁNDE ESTE EL ANILITO? ¿LO HE PERDIDO? ...

NO TE ENGAÑARÉ: YO TE LO QUITE... PARA PONERLO A SALVO.

¡FES UN ROBO! ¿LO HANES COMO...!

¿SANGRE DE YMIIR, SE ACERGAN!

¡SADENA ENVIÓ A SUS ARRIEROS A HYRKANIA, DONDE APRENDE RON A TIRAR BALANZAS!

AL HACERLO, NO TO SUS BRAZOS GANADOS...

¿CÓMO PUEDE TROS MOVERLOS AHÍ, SIN APARENTE EFUERZO?



¡ESPERA! ¿A DÓNDE VAS?

¡SUBO ANTES DE QUE EMPIECE A LLOVER!

¡NO! ¡VÁTE HE DICHO!



SI SUBO VO BASTANTE, QUIZA LOS VIENTOS ME LLEVEN LLEJOS DE ESOS CERDOS...



CON LOS MUSULLOS DOLORIDOS, A CONFIN NO LE IMPORTA SI DAÑE MIRON TENTA RAZON O NO EN LO TOCANTE AL SOL.

QUIZA SEA UNA EXTRAÑA BROMA DE UN HOMBRE DE CIENCIA.

SIN DUDA EL SORRECHA ALGO INMUTADO EN ESA ERA CIERTAS RELACIONES ENTRE EL SOL, LAS ESTRELLAS Y LOS PLANETAS.



EL CASO ES QUE CUANTO MÁS ALTO VUELAN ESAS ALAS, MÁS FRÍAS ESTÁN.

Y EL ACHÉVO VO QUE LAS LINE RESUME EL CALOR...



¡MÁS NO EL FRÍO!

¡EROMA!

¡SE CAEN LAS PLUMAS DE ESTA MALDITA LORNA!



¿QUÉ HAGO?

ME TEMO QUE POCO PUEDO HACER.



BAJA SOBRE UN ARBOL, CONVOLO.

OH, NO HAY ÁRBOLES EN ABAJO, ¿VERDADO?



MÁS Y MÁS PLUMAS DE COLOR
ROJO CAEN EN LENTAS DIS-
PARALES HACIA EL SUR...

... ACELERANDO UNA CA-
DA QUE LA DEBILIDAD DEL
HOMBRE AUN LA DE CON-
DUCIÓ INEVITABLE.

PERO SI NO HAY
MONTAÑAS EN ES-
TA PARTE DE ZAMO-
RA, ¿T HAY CUCHI-
NAS...

... Y EN ELLAS
LADEROS.

... QUE CON-
VIERTEN UN
CAER EN UN
RODAR...

AL ALZARSE,
TIEMBLOROSO
VE COMO TROS
Y OBEYKARON
DESCIENDEN
MÁS LENTO.

SU TRAYECTORIA LOS LLEVA MÁS ALLÁ DE LA HOR-
RA GALOPANTE.

CONAN SO-
LO TIENE
SUS PIÉS.

¿QUEEROS
LOS MALOTAS
AQUÍ...? PERO
NO QUE OS SEB
VIRAN!

TYO ME
VOY!

AUNQUE SE TEME QUE
NO VA A PODER DEJAR
ATRÁS A ESOS JINE-
TES...

CORRIENDO HACIA ELLA,
NO VE QUE LA MONTAÑA ES-
TA TALLADA...



LOS JINETES SÍ LO VIERN...



...Y SE
DETIE-
NEN EN
SECO

¿CÓMO COMPRENDE
QUE HA GRU-
ZADO AL ON-
DA FRE-
TERRA QUE
LAS TRO-
PAS DE
SACARA
NO DEAN
VOLAR...

PERO UNA
VEZ SUS
PIERNAS
LE HAN
VALI-
DO MÁS
QUE SUS
FATIGA-
DOS BRA-
ZOS...



PERO NO FRE-
NA SU LOCA CA-
RRERA...



¿LA MONTA-
ÑA QUE
UNOS PE-
ÑONES
VIERN-
DESE-
LIE-
CER-
CAN?

Y AL MOMENTO
ES ALZADO DE
UN TIRÓN HACIA
EL CIELO!

ES UNA TRAMPA DE PIN-
ZANTES ZARZAS, TEJIDA
POR EL HOMBRE.



¡KRRRR!

ESCAPO-
RITA DE LOS
CALABROS
DE SACARA,
COMANDAN-
TE.



SACARA
ES UNA COSA,
Y NUESTRO CUERPO
OTRA.

Y NADIE
HA ESCAPADO
AGN DE LOS INGENI-
EROS DE
ONG!

¡PRONTO!
LA CASA
DE LOS
ESPINOS



HACE UNOS
MESSES.

ARENJUN,
LA CIUDAD
DE LOS LA-
DRONES,
EN ZEMORA.

DOS HOM-
BRES EN-
TRAN POR
DIFERENTES
PUERTAS...
PERO CON
EL MISMO
DESTINO.

LA TABERNA
DEL CERDO
CIEGO.



ENTRAN POR DIF-
TERENTES PUERTAS...
PABO SE AMIRAN.

LA RESISTENCIA DE
ARENJUN HA SIDO
FUNDADA!

UNA RESISTENCIA EN
JOS Y DE POCO VAN
HECHO DEL DIVER-
TIRSE UN ARTE...

AVANZADO DE
ENIGMAS PUE-
SO DISFRUTAR
SUFICIENTE.

EL TALISMÁN DE TOLOMETH

PAGE II

THOMAS - GUILLERMO NEWMAN - LEON GARCIA - TINA
KINDZIERSKI - COLA
ALBA - TRANSLACION ROMAN - TRANSLACION RICART - TRANSLACION ROMAN



"EH, MACHOMÓN! DÉJAME UN TIRÓN...
SOY Y COMPAÑÍA. SI TE APETECE,
VENGO A BARRUNDIR POR ALGO MUY
CONCRETO..."



"... CUANDO
RECORRAS CON-
VENIRÁSME DE
OLVIDARLO MÁS
DE MARCANDO.
TE LO PUE-
DO GARANTI-
ZAR, PORQUE
SÍ."



"... EN UN PEN LA CIVILIZACIÓN, QUITA
MARCHA EL PLEISTOCENO Y MARCHA A
"LA CÁRCEL..."

"¿TE
DEJA
DE
SER
GUARDIA?"



"TE
DICE..."

"... LOS
DICES
DE
UN
HOMBRE
DICES
SI
NO
SIENTE
FUERA
FIESTAS..."



"... PREGUNTA
EL TAMA-
BORE Y LA
FRONTE-
ROTA Y NO
DÓNDE
PUNTO
PROGRAMA."

"¿TAM-
BIÉN
VIA
A
BARRUNDIR?"

"¿TAM-
BIÉN?"

"¿TAM-
BIÉN?"

"... PERO
AL
DORAR,
DEJADO
ORABADNE
TOTALMENTE..."



"¿TAM-
BIÉN
VIA?"

"... PERO
AL
DORAR,
DEJADO
ORABADNE
TOTALMENTE..."



"... LOS
HOMBRES
SON..."



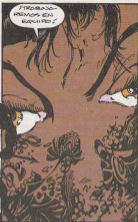
"... AL
VOLTA
TRANS-
JAR, LAS
OTRAS
MULHERES
TIENEN
IDEAS
DESARROL-
DABLES."

"... BARRUNDIR"





"¿BASTA YA? EN LA VISTA DEL TALISMÁN DIO SER "EL ÁNGULO QUE DE VINO SE VA..."
 ¿NO LO VEIS? ME NECESITA A VARIOS PARA VALLAR LOS PREDIOS EN QUE SE HA DIVIDIDO.



"¿PROBADO PRIMOS EN EQUIPO?"



"¿QUIZÉ... HAYE RAZÓN EN LO QUE DICES, CAICA... VO MORLA... ME MIRE A VA BUSHCHEDA."

"EXCELENTE / EN... ¿ME TRAES EL VINO QUE ME ORDENADO ALLÍ?"



"BUENO, YO NO PREENDO..."



"¿COMPT CUANDO TENEMOS LOS PROBLEMAS, NOS DEJAREMOS DE EL..."

"¿DADO A LOS PLOTOS TANTO COMO TUS..."



"ME CONSIDERO DE IDEA VO HAREMOS LOS TIEMPS."

"¿PREGUNTA ENSI PREGUNTA LOS TRAJES, Y NOS VENIMOS?"

"¿POR QUÉ NO? ME SIENTO BUENOPOL!"



"¿QUÉ HAREMOS CON ESTE RETAMETE?"

"FANTAS DE PREDIOS TRAMOS EL TESCO, VO PARTAMOS A EL A PACHA..."

"¡ABRA!"



"AHORA VENID, BUENOS Y HOMBRES CAICALEPES... EL TALISMÁN DE TONGMETH NOS ANHORA A TODOS!"

PRÓXIMO LA CIUDAD DEL CROG-ARANA

JUEGOS DE ROL PARA UN UNIVERSO AVENTURERO

TRAICIÓN EN KORDAVA 10 / ROL HYBORIO

Bien muchachos, esto es una propuesta para una aventura corta/finicio de campaña con el sistema de *Advanced Dungeons and Dragons*, así que, todos aquellos que no tengan intención de "asustearla" deben abstenerse de leer a partir del siguiente punto y aparte.

Traición en Kordava es una aventura para un grupo de bárbaros de niveles de 4 al 6, con un máximo de seis jugadores. El grupo de bárbaros debe incluir al menos un berserker, un salvaje, uno o dos amazonas y un ranger.

Kordava es uno de los principales puertos oceánicos de la Era Hyboria. La capital de **Zingaria** mantiene relaciones comerciales con **Estigia**, **Shem** y **La Costa Negra**, y libra constantes combates contra los piratas argoseanos instalados en las islas **Barocha**. La importancia comercial y estratégica de Kordava la convierte en una presa muy apreciada para los distintos bandos de la guerra civil que sacude **Zingaria** (Ver *Conan el Conquistador* como referencia. *Super Conan* n.º 9). Uno de los caudillos rebeldes, el Duque **Genzalo de Gorias** ha decidido apoderarse de la ciudad de una vez por todas y para ello ha pactado una alianza con un clan de los **Pictos del Caballo**, la tribu de salvajes más sureña de los Yermos Pictos que de cuando en cuando atraviesa los pasos de las montañas y saquea el valle del Zingg.

Características del Duque Genzalo: CA2; G10; pg. 65; MV9; N.º Ata. 2/1; Daño: Espada Bastarda +2 (ajuste); Salva G10; ML10; ALN. PE 1200.

Los pictos del Clan del Caballo (los jugadores), han cumplido su misión y penetraron en Kordava de noche por el río, degollando a los guardias y permitiendo que el Duque se apoderase de la ciudad. Pero ahora se han convertido en una molestia y el Duque ha decidido liberarse de ellos con la ayuda de **Sekeb**, un sacerdote estigio de **Seth**.

Características de Sekeb: CA9; G18; pg. 30; MV10; N.º Ata. 1; Daño: Daga; Salva M10; ML13; ALLM. PE 1200.

Los pictos son invitados a un banquete (con mucho vino) y **Sekeb** convoca a dos engendros del abismo que aparecen en mitad de la mesa del banquete sembrando el pánico y la muerte entre los salvajes. Los pjs. tendrán que pasar una tirada de resistencia contra paralización modificada por un -2. Si fracasan por más de cuatro se quedan ahí mismo paralizados y son presa fácil. Si la superan deberán salir corriendo como corresponde a unos salvajes supersticiosos. En las puertas de la sala de banquetes les esperan soldados zingarios con redes y un ataque gratis gracias a la sorpresa.

Características de los Engendros: IA. Alineamiento CM; Núm. 2; CA4; MV11; DG5 (30); G13; Ata. 3; Daño: 1d6/1d6/1d10; Daño especial: Veneno corruptor 1d6/Turno si no se pasa la tirada; Defensas especiales: Sólo le afecta el fuego, la plata o las armas de acero templado +1, si alguno de los bárbaros tiene fuerza 18 puede intentar matarlos a golpes (especialmente recomendado para los berserkers). TM, MB. PE 2500.

Los guardias son guerreros de nivel 2, pero hay muchos y tienen la sorpresa de su lado. Los bárbaros que hayan sin haber pasado la tirada de resistencia no se defenderán.

A partir de este momento, los supervivientes del clan son separados. Los cautivos masculinos son llevados a los corrales de esclavos del circo y las cautivas al templo de **Seth** donde serán sacrificadas al amanecer. A partir de este momento, el **master**

deberá jugar la partida por separado con cada uno de los grupos participantes. Si ha logrado escapar algún bárbaro, lo normal será que busque a otros supervivientes o simplemente vengarse del Duque. Los prisioneros del circo oírán a sus guardias que **Sekeb** planea hacer "sacrificios" con sus mujeres. Las cautivas del templo de **Seth** pueden intentar aprovecharse de su condición de amazonas y escapar de allí sorprendiendo a los cuatro asesinos negros velados que guardan distintos puntos del templo.

Características de los Asesinos Negros: CA10; GA8; pg. 40; MV10; Núm. A 2/1; Salva G10; ML13; ALN. PE 1200.

El templo de **Seth** tiene dos tipos de trampas. Pozos con cobras en algunos pasillos y cámaras con vapores de loto gris en algunos puntos. Los bárbaros deberán eludir estas trampas por instinto o mediante resistencia para salvar al resto del clan. Los **masters** deberán tener en cuenta que una vez un grupo comienza una fuga, deben resolver sus combates en sólo diez turnos antes de que lleguen refuerzos. También sería importante que se obligara a los jugadores a interpretar el pánico supersticioso que los produce la posibilidad de volverse a enfrentarse con los engendros y la angustia de que sus mujeres estén en manos de los mismos (independientemente de lo que estén haciendo las chicas en esos momentos). Una solución fácil en caso de un segundo enfrentamiento con los monstruos es que uno de los bárbaros decida eliminar a **Sekeb**, sin él, las malvadas criaturas se disolverán en el vacío del que salieron. ■ **Roque González.**

