

MARVEL
COMICS

Conan

EL AVENTURERO

COMICS
forum

Nº 12 • 190 PTAS.

Las **ABOMINACIONES
DE YONDO**

RAF
FLOYD

000012



4 260606 140000

Una Serie Limitada de 14 Números: CONAN EL AVENTURERO

Saludos Amigos. Os escribo el día 29 de septiembre, quemando etapas para poder llegar a tiempo a nuestra cita mensual (ya visteis que en el número anterior no pude cumplir con vosotros, la razón fue el calendario de adelantos en la entrega a imprenta de los materiales para imprimir este comic-book y mi práctica imposibilidad de escribiros fuera del tiempo...).

Ahora ya sabéis la **Primera Noticia Más Importante:** esta colección se convierte en una **Serie Limitada de 14 números.**

La decisión de **Marvel** de renovar todas las líneas editoriales de **Conan** ha cuajado definitivamente en la cancelación de **Conan the Adventurer** en el n.º 14 y su sustitución por la nueva serie a color **Conan**, que en España comenzará a publicarse en el mes de **marzo de 1996.** Más la cancelación de la edición americana de **The Savage Sword of Conan** y su sustitución por la nueva Revista **Conan the Savage**, también en blanco y negro.

La Segunda Noticia Más Importante es que ante el aluvión de cartas que estamos recibiendo para la **1ª Encuesta Conan** (en la última semana, hasta hoy día 29, nos han llegado casi más cartas que en el resto del mes), el Director ha decidido prorrogar la admisión de **Cartas/Respuesta** hasta el día 15 de octubre, para así dar más oportunidades a los rezagados que se han dormido. De esta manera, al ampliar el plazo de Respuestas para la **1ª Encuesta Conan**, damos la posibilidad de participar en el sorteo de premios a más aficionados lectores de **Conan.** Por ello, los resultados del sorteo se publicarán en el n.º 13 de **Conan el Aventurero**, que aparecerá en diciembre de 1995.

La Tercera Noticia Más Importante es que **Planeta-DeAgostini** quiere hacer crecer el **Universo Bárbaro** en el año 1996. Por ello y para ello ofrecerá a los lectores mayor número de colecciones y libros y publicaciones de todo tipo protagonizadas por **Conan** y **otros amigos bárbaros.**

La Cuarta Noticia es consecuencia directa de la anterior: **Planeta-DeAgostini** quiere que sean los propios lectores quienes indiquen sus preferencias y **qué títulos quieren que se editen y cuáles no.** Para ello, todos los interesados en participar en la selección de obras a publicar sólo tienen que enviarnos un sobre con una hoja anotando sus preferencias y sus no-preferencias. En el sobre tiene que poner la siguiente dirección: **PLAN EDITORIAL CONAN 1996 / Comics Forum / Editorial Planeta-DeAgostini / Aribau, 185 / 08021-Barcelona.**

¡Ah! No habéis ningún Premio en esta ocasión. El auténtico Premio consiste en la seguridad de estar decidiendo qué obras deben editarse y cuáles NO.

La propuesta editorial que **Planeta-DeAgostini** hace para la **Línea Bárbara** en 1996, es la siguiente: Revista **La Espada Salvaje de Conan** / 2ª Edición de la misma / Colección de comic-books a color **Conan**, desde el n.º 1 / **Edición Coleccionistas de Conan / Tapa Roja**, que continuará a partir del volumen 9 / continuación de las **Novelas Gráficas Conan Color** / edición de la colección de **King Sizes, Giant Sizes y Annuals de Conan el Bárbaro**, en una Colección **Extra Conan** a color, de periodicidad bimestral / Nueva colección de libros (similares en calidad y presentación) a la **Saga de Conan y Béllit**

dedicados a recoger **Las Mejores Historias de Conan**; una Colección Antológica, editada en buen papel, en blanco y negro, con los mejores guiones y dibujos para todos los lectores que quieran coleccionar en su biblioteca esta **Antología del Mejor Conan** cada tres meses / Otra propuesta editorial es la edición de un nuevo **Poster-Book de Conan**, recogiendo 48 de las mejores ilustraciones del cimierio / Y, finalmente, la edición de una colección de comic-books de **Kull el Conquistador** / y como guinda del pastel, aún sin confirmar, la posible aparición de la Revista **Relatos Salvajes**, en blanco y negro y con materiales de **autores españoles...**

Bien, esperamos vuestras cartas. Según sea vuestra decisión mayoritaria así será el **Plan Editorial Con-**

nan 1996.

¡Es vuestro Universo, vosotros decidís!

La Quinta Noticia Más Importante es que **Marvel** ha editado con ocasión del **25 Aniversario de la aparición de Conan** en los comics un comic-book a color titulado **Conan Vs. Rune.** Y este comic-book está escrito y dibujado por **Barry Windsor-Smith!!!** Y pronto estará en vuestras manos la edición española...

Ahora quedo a la espera de recibir vuestras cartas respondiendo a la 1ª Encuesta, y vuestras cartas proponiendo cómo debe ser el **Plan Editorial del 96**, vuestras cartas con poesías, relatos y artículos bárbaros, vuestras cartas con guiones y con historietas de **Héroes Bárbaros**, vuestras cartas sobre el **Club Conan...** y todas vuestras cartas con vuestra participación en este Universo que día a día vamos creando todos juntos, gracias a nuestro interés y entusiasmo comunes.

Y paso al **Check-List Conan** de este mes: el n.º 164 de la Revista **La Espada Salvaje de Conan**, que sale con retraso debido a un problema de materiales de **Marvel**; el n.º 41 de la 2ª Edición de la misma Revista; el Libro 3.º y último de la **Saga de Conan y Béllit**; y finalmente este n.º 14 de **Conan el Aventurero.**

Volveré el mes que viene con más Noticias y contestando vuestras cartas. Os espero aquí. ■ **F. M. Ureña.**



LAS ABOMINACIONES DE YONDO

EN ZAMORA, AL ESTE DE LA CATEDRAL DE SAN...

ROY THOMAS GUION
RAFAEL ARGENTIN DIBUJO
JOHN FLOYD TINTA
JESSICA KUNZHEWSKI COLORES
JAIME ALBA TRADUCCION
ROSA RIBESI NARRACION
JOSEPH MICHAEL DIBUJO DEL TITULO

¡FALTO, CINABRO!

ERRE PERO YONDO
NED NADA...

...NADA,
APARTE DE ESTE
MALDITO ERDALEN EL
QUE HEVIMOS
DIBUJO

CON EL HEROE CREADO
POR ROBERT E. HOWARD

INSPIRADO POR UNA
HISTORIA DE
CLARK ASHTON SMITH

CONAN EL AVENTURERO N.º 12. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arbas, 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 Sarta. 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 12 (1/94) 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. Impresión: Edilvives. Carretera de Madrid, km. 315,7, 50012-Zaragoza. Depósito Legal: 2-3-345-94. Distribuye: Nicens. Carretera de Irún, km. 13,350 (Villante de Fuencarrá), 28004-Madrid. Tfnos.: (91) 662 10 00. (0/95). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.



¿EN QUÉ LUGAR SE REALIZA SU FORTALEZA EL PODERAZGO DE TOLU-METH?

¿DÓNDE CUVA SOMBRÍA VI EN SU TEMPLO DE BRYTHU-NIA?

¿QUÉ RELACION TIENE CON ESOS FRAGMENTOS DE ANILINDO?

¿O CON ESOS MATERIOSO "DORINO" DEL QUE ME HABLA?



¿ESA ROSA... ERA SOMBRÍA COMO LA DE BRYTHU-NIA...?

¿O E DEBE SER UNO...?

HAHAHA
HAHAHA



¡A FRECUENTAR TANTO EN TU TIERRA, NO ME ESPERABA QUE TU TIERRA TE ESPERASE...

¿DÓNDE...?

¿DÓNDE TE HIZO SOMBRÍA UN RECUERDO... TE AL PENSAR EN...?

ME DIGO QUE SU CONTENIDO DE LA LIBERACIÓN DE LOS DEMONIOS DE EL...



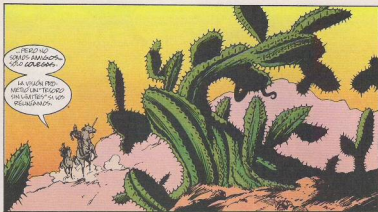
¿PORQUE LE HABIA ROBARO SU PROMETIDO?

¿LOS FRAGMENTOS... PORQUE ANTES TODOS TRÁS ELLOS?

¿PORQUE ESPERABA EL ROLLO TALHARSA DE TOLU-METH.

ESO NO ES UNA MASCARA DEL NUNGA.

¿NO JUNTO PER UN TIEMPO...



PERO NO
SOMOS AMIGOS...
SINO ENEMIGOS.

LA VILAN PRO-
METIO UN TESORO
SIN LANTERNAS SI LOS
REANIMAMOS.



Y SUPE-
RO EL NOM-
BRE DE UN JO-
VEN PROBA-
DO, CUNDO VES-
TINDO ESTABA
UNIDO AL
NUESTRO.

TE RECONOCÍ AL OIR TU
Voz, AQUEL DONDE VES-
TIRABA... NO SE CO-
MO.



TESORO...
¿EH?

¿QUÉ?

YA NO SOMOS
RECHAZADOS
NO ME HANOS
SEGUNDO.



ME ALEBRA
QUE LOS INGLI-
GIDOS DE ON-
DAS NOS IMP-
DAN RETROCEDER.

¿Y POR
QUE ANUN-
CIAS?

PERQUE ERES DE
LOS QUE PREFIEREN
IR A UNA AMENAZA DES-
CONOCIDA QUE VOL-
VER A UNA CON-
OCIDA.

¿TUS SAN-
DICES CON ESA
VISTORA BALE-
RANA, A TI
MIS?

¿CÓMO SE LLAMA EL PAGO QUE SABE DE VENED?

QUE HACE MESES, ALGO APARECIÓ EN TIERRAS FÉRTILES... Y LOS CONVIERTIÓ EN DESIERTO DE UN DÍA PARA EL OTRO.

Y QUE ESE DESIERTO SE EXTIENDE AMENAZANDO CON TRANSFORMAR ZAMORA... Y QUIZÁS MÁS.

¡ANTES DE LA FORTUNA DE LA FORTUNA DE TONOMETH, NEZRO UNO DEL REINADO!

¿ERON UNO DE LA BRUJERÍA QUE DOD?

SI QUIERES ENTENDE TORA NAGIA, TI VOB SERE FRUSTRANTE.

ES UN PRESENTIMIENTO.

DE VA- GO DEL CORRIER DE ALLI ME PUE- LE A VENED- SO...

BUENO, DA IGUAL.

SI ESE PATRIARCA VIÑO A VIVIR A FRENTE DE LOS TIERRAS SERE, QUE ALGO PUEDE PASAR.

EMPEZA- RE CON AGUA, Y SEGUERE CON MUCHO MÁS PASARE.









...QUE HA HALLADO
EN SU ÚLTIMA BATALE
VIVA...



PER SUERTE EL SER
VOLADOR LE GUARDA...



... COMO SI FUERA UNA MOTA DE
POLVO.

Fuente

TE PUNTE EN SU CANA-
NOCES MÁS LORTO ENTRE
SU CUEL Y SE SUAO
DARLO...

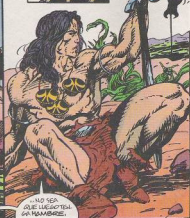
NO TODOS VAN A
POR NOSOTROS.



¡MORIR-
LO PUDO!

TENDRÁS
UN TIEMPO EN
ESCRIBIR LO QUE
NECEBITA.

VANIDAD-
NOS ANTES DE
QUE CALME SU
SED...



...NO SEA
QUE LUEGOTEN
GA HAMBRE.



TAMPOCO VA.

¿CÓMO
VEZ MUR-
MUR?

BIEN
TE ARRANCARÉ
Y YA VEREMOS SI
GANARÉ EN
CARNE.

TANCIANDO POR MI UN GRITO SI
ESE BUCHO VUELVE!



POR MU-
RA... NO

BIEN...
¡PLAF!

¡YA...
¡SALÉ!



TERRA... NO HA-
BIA LA REDOTA.

¡MUR-
MUR... POCO HOMBRES
MURMUR POCO



PERO AGRADECIMOS
SOBREVIVIR...!



... UN GUERRERO AD-
RAZADO...

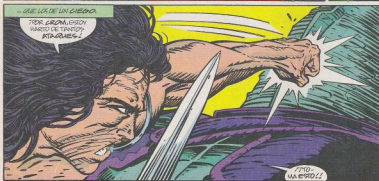
... QUE LUCHA UN SLUR-
GO CADA VEZ EN EL
SIRE...

... A
ESO QUE
VIENE POR
DETRAS!

¡PRE-
VIAIR!

... LA VIDA
VAIENE A
LINDOS DIAS
ANTES DE
MORIR...

... Y QUE COM-
PRENDEMOS
MUCHO DE
LO QUE VEN...



... QUE LOS DE UN CIEGO

TRON CARON, ESTON
MARTO DE TANTOS
ATAQUES!

¡¡TO-
MAERD!!



LE PARECEN
MUCHO QUE A
LONDRA.



Y LA ESPADA ZAMORA
APENAS ES UNO
ES QUERLA DE AGER
RO ANTE EL ARMA
DEL GIGANTE.



Y UNA PEZADA NO SIRVE
CONTRA UN ATA
CANTE ALORAZA
DA.

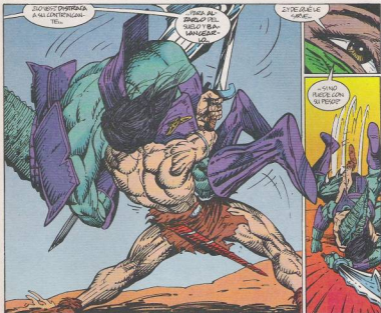


¿QUANDO NA-
BE CONEL ZIMME-
RO VENDRA A PEK
NOSTROS?

¿POR
DONDE
HERMOS?

¿QUEL
LOND CHA-
PRE WELDIN?

EL JOHN
BERNARD NO CARECE DE
RECURSOS...

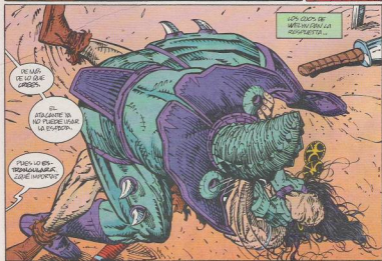


¡NO ME DISTRAIGA
A SU CONTRACAN-
TE!

¡VAYA AL
DABLO DEL
SUELO Y BA-
LANCEAR-
LO!

¿Y DE QUÉ ME
SERVE...

...SINO
PUEDE CON
SU PENSOP?



LOS CUOS DE
WELHIN DAN LA
RESPUESTA...

DE MÁS
DE LO QUE
CREES.

EL
ATAcante YA
NO PUEDE USAR
LA ESPADA.

PUES LO ES-
TREMOLANDO
ESQUE IMPORTA?

PERO EL CASI AFERRADO
CONAN ME...

...AL INSECTO
QUE ACABA
DE BROTAR...

...Y REGRESA
A SU CÁMERA...

...SOBREUNAN-
DOLAS DOS FORMAS
AFERRADAS...

TODO LA FUERZA
CON QUE VIVO DE
LAS MONTAÑAS
COMIENZA...

...TODO EL MIEDO Y
ASCO POR LA BOLA-
JETA, SU HERENCIA
DE AGUEL PIR
MARTENO...

...TODO ELLO LO CON-
CENTRA EN UNA
PISTACA...

...QUE IMPULSA AL MIL-
MANNONDE CONTRA EL
INSECTO...

Y AMBOS CAEN
EN LAS ARENAS
DE YENDU...

...AHORA DE
MORON...

...MORON QUE HA BA-
JO VUESTROS CAPTA-
ZONES...



¿QUÉ DIABLOS Pasa
MATA, ESTO SI GAN-
BANDO?

¡MUELEN A PA-
REZERVE A LO QUE
SIEMPRE FUE-
RON!

...¡TROP...!

...¡Y CONSERVACION!

¡UN HOLA,
CACHO Y SU MA-
TA-KAWA.



¿...
BIEN?
ERA HO-
RA...

...DE QUE
VOLVERÍAMOS
A ENCIEN-
TARNOS.

PUES
EN ESTE DE-
SERTO "TERRA"
VA LA BUENOS-
DA DE LOS PRIN-
CIPALES.

¿ESTARÁN EN CON-
TACTO... ¿CUAL
QUE MUELEN?

¡... PERO DE UN MODO OFE-
RENTE EN LAS NUEVAS FOR-
MAS PERDIERON LA ME-
NADIA.

AL PATRIARCA LE CONVIENE
MUCHO MÁS A LAS ENEMIGAS
MANTENER ENTRE
...C



¡... TRES
Y YO QUIMACHO
INTRODUCIENDOS
EN SU CASA...

PERO ME
HED ESO MUA-
TAN GORNA.



Y A MI,
¿ESD...?

...CASA

EL TALISMÁN DE TOLOMETH PARTE IV

HAZ UNOS AÑOS SALIERON DE LA CANTINA DE LA ARABIA, EN ZIMBABUA, 7 HOMBRES TRAS LOS 6 FRAGMENTOS DEL ANTIGUO AMULETO DE TOLOMETH...

MURU EL PACTO, DASOMARON, HOMBRES DE CIENCIA Y SU ANTIANTIGUO SERVIDOR TROPS, GASTOPHANS, EX SUGERENTE DE MITRA, MEDYNA LA SITUACIÓN ANABAMQ, OSIN, GURUVE, ZIMBANA...

...Y FINAATA - KAWA, UN GUERRERO LEGADO DE LA LEY ANA YAMA TAL QUE LOS OTROS CONFIAN EN LA CORDONIA K'ITANI.



CONTINUACIÓN DE LA HISTORIA DE LA BÚSQUEDA DEL TALISMÁN, CORTESÍA DE:

TOLOMETH ESTÁ INSPIRADO EN LA OBRA DE CLARK ASHTON SMITH.

ROY THOMAS
GUION

AUDWYN NEWMAN
DIBUJO

REY SANCHEZ
TINTA

JESSICA KINDZERSKI
COLOR

JAMIE ALBA
TRADUCCIÓN

ROSA ROMELI
REVISIÓN

JOSEPH RIGART
REALIZACIÓN



TACHNITRUCOS!

HAJEREN EN NUESTRO
DEJUS? TRIN SOLAS
NEGROS...

¿MIRA SURCO
A LA LUZ DEL DÍA?



PERO COMO
DITELA EN
SE DE AN-
CIBAO...



¿LA SANGRE
DE MORSA...



¿LA MIERDE
DE GONGORNA
ALAS...

¿O HA OJITO?
¿MORCIDO AVE
PARA NUESTRO
DIA? ¿CUALERA
MITRAZ?



¿MIRAMOS TRIN OESTE DE
¿DITELGARON YA SUS ALAS?



¿OY PUNOS DE
¿GONGORNA DEL CIE-
GO? ¿MIRAS? ¿PARA
NUESTRO GEMO-
NO?

¿UNA GARRA-
¿A DITELA AL
¿DITELGARON...

¿MIRAMOS
¿DITELGARON?

¿OY PUNOS



EL CUARTO
MIRABA...

¡MORRI
¡MORRI!

¡MORRI!

¿Y SI RECIBIA-
SE NOMBRES COMO SA-
NOS CONDOTTRE?

¡VIEJA
MENTIRAS!

¡PORQUE-
LA SEMANA
RECIBIENDO-
MOS...

¡MÁS LA ESPERA-
SI ANADA TE PUE-
DE!

... ¡Y EN LOS
DOS AMBROS
GARRIFEROS.

¿POR LA SALUD? ¿HE DE-
TODOS A LOS BAMB?

¡PERO MI
LONCHA LE
DARÉ LA CA-
BECAL!

¡AMBOS HEREN
PELOMENA-
DOS!

... ¡UNA VEZ RESTR-
TUDO EL TEA-
RO!

MORRI Y ANIMO
VAN A UNIRSE...

PERO LOS SETE SE
GUARDAN PRIMA-
DOS POR UN INSISTE

¡THE VITO EN MI CABEZA
DONDE MALLAR UNO DE LOS
GRANMENTE!

¡Y
YO!

¡PORQUE TO-
DOS LO HEMOS
VITO.

¡OSO, MORRI Y
EREN UNA PELEA DE
"DOLMETH"

¡LORO!
¡TERA, MORRI Y
SONO DIBUJO DE
RECIBIR EL
SALUD!



VO HE VISTO UNAS CAVERNAS EN MATHETHIM...

¿TENDRAN QUEIRTE SI LOS VANDRES NESTE MARCHO?



YO HALLARE A MI PRAO BAMBENO YOI BURBARDI EN AQUELLO MARCHO.

DEMO DE SER UN PACTO PLUS NO HAN OTROH BARRI BARRI EN UNA TIGORAL.



TROD Y YO BUN LACENDOS EN OTRA PARTE DE ZAMORA.

¿AHO? ¿E E, NI AMO?



YO SOYA SHAMBES-SEK, EL ORONAL OFRE DE AGARAFUG.

Y YO A SA-BA-BA, EN UNA TURBA LUCIO SIBENTA.



CHERLAS A LOS DONES EMARENOS TIEMO EN VERNOS, Z INVARIO.



¿Y TU WELYN?

¡VEH CONVIENE Y COMENTE MI PORCÓN!

¡SOLVO NO HE TIEMO WYONÉ TOLOMETH NO ME HALLO DIBLA...

NO, CON MISGO.



NO, UNO JAU-BO...

¡QUEIRE SOYA A APREHUAL!



NO SE OYEN PUN-GENER COSA VERA POR UNA BOGA BONTE.

E OYEN FIBR-SON POR CA-RENTOS OY-TIMOS.

¿SE VERAN EN EL DIBERTO DE TENDRO?

PROXIMO: EL CAMINO DE WELYN

JUEGOS DE ROL PARA UN UNIVERSO AVENTURERO

GENTES DE HYBORIA 12 / ROL HYBORIO

A menudo, uno de los obstáculos más importantes con los que se encuentra un **maíster** a la hora de ambientar una historia es dotar a la misma de personajes no jugadores, es decir, de esas figuras importantísimas que actúan como rivales, patronos o aliados de los jugadores y que en una película recibirían el nombre de personajes secundarios. Aquí tenéis un pequeño listado de gentes con las que se cruzó **Conan** en sus andaduras, las cuales podéis emplear libremente en cualquier **Campaña Hyboria** que se os ocurra:

YARA: Hechicero de la ciudad de **Arenjun**, en **Zamora**. Mago del más alto nivel que murió durante la primera aventura de **Conan** ("La Torre del Elefante") pero que anteriormente se había hecho una terrible reputación como nigromante.

TAURUS DE NEMEDIA: El más famoso de los ladrones de **Arenjun** previo a la llegada de **Conan** a la ciudad. Murió intentando robar junto con **Conan** en la Torre del Elefante.

DEMETRIO: Jefe del Consejo de Investigación de la capital de **Nemedia**, **Numalia**. Una especie de comisario de policía dedicado a la investigación de crímenes importantes.

KARANTHES: Sumo sacerdote del culto estigio de **Ibis**. Enemigo mortal de **Toth-Amón** y actualmente uno de los muchos sacerdotes-brujos estigios en el exilio. Constantemente amenazado por los asesinos enviados por su rival.

NABONIDES: El Sacerdote Escarlata de **Corintia**. Consejero de una pequeña ciudad estado al Oeste de **Zamora**. Aficionado a la magia y los venenos. Uno de los mayores conspiradores de la región.

MERILLO: Joven noble **Corinthio**. Algo afectado pero aún así uno de los conspiradores más competentes de su ciudad. Posteriormente se convertiría en capitán de mercenarios en las interminables guerras de opera en **Ophir**.

PÉTREOS: Líder nacionalista de una pequeña ciudad-estado al Oeste de **Zamora**. Dirige a un grupo de activistas dedicados a la lucha contra el malvado **Nabonides**.

NÉSTOR: Ex-mercenario gonderlano convertido en ladrón. Compañero de **Conan** en un par de aventuras. Abocado tras unos años de actividades ilícitas.

PRÍNCIPE THAN: Príncipe rebelde de las provincias occidentales de **Turán** próximas a la frontera de **Zamora**. Enemigo del **Rey Yildiz**, consiguió rechazar con éxito una expedición lanzada contra él desde **Agrapur**.

JUMA: Ex-gladiador negro en **Argos** y mercenario al servicio del **Rey Yildiz** en **Turán**. Posteriormente fue ascendido a capitán de la guardia y a su licenciamiento conquistó un reino en **Kush**.

KUJULA: Gran Khan de los nómadas **Kuigar**. Líder de uno de los más importantes clanes nómadas turanios. Cuñado del **Rey Yezlogerd** de **Turán** y vecino del reino escondido de **Shambala**.

SHU: Rey del pequeño estado khitano de **Kusán**. Aliado de los turanios del **Rey Yildiz**. **Shu** tiene fama de venerable y filósofo. Su corte está dividida en dos facciones, la liberal (Pavo Real Blanco) y la conservadora (Pavo Real Dorado). Representada esta última por el **Duque Feng**.

NIORD: Líder de una partida de guerreros asires que se dedican habitualmente a partirse la cabeza con sus amigos

y pelirrojos vecinos los vanires. Jefe ideal para encabezar una campaña de bárbaros.

AGEERA: Nuevo rey-brujo de **Kush**. Depuso sangrientamente a la reina **Tananda** y dirigió el exterminio de la nobleza mestiza de este pequeño estado al sur de **Estigia**.

MAZDAK: Ex-jefe de un grupo de mercenarios turanios que se ha hecho con el control de la ciudad-estado shemita de **Asgunn**. Tipo astuto y sin escrúpulos, rival ideal para una campaña en la que los jugadores trabajen para la resistencia.

AMALRIC DE NEMEDIA: Uno de los principales líderes mercenarios de las regiones orientales de **Hyboria**. Sirvió junto a **Conan** en la defensa de **Khoraja** contra las hordas de fanáticos religiosos de **Natok el Velado**.

REINA YASMELA DE KHORAJA: Regente de un estado fronterizo amenazado por la coalición de tribus shemitas lideradas por **Natok** y por las pretensiones expansionistas de **Ophir** y **Koth**.

NATOK EL VELADO: Anteriormente, **Tugra Kotán**, un hechicero de **Acheron** que ha renacido y ha organizado un movimiento mesiánico entre las tribus shemitas. Murió a manos de **Conan** pero como ya ha renacido una vez... nunca se sabe.

Por hoy ya tenéis suficiente. Ladrones, policías, magos, reyes, bárbaros, gladiadores y una princesa en apuros. Creo que todo buen **maíster** dispone ahora mismo de material suficiente como para poner en aprietos al más curtido grupo de jugadores. ¿No creéis? ■ **Roque González**.



LOS MIL ROSTROS DE CONAN

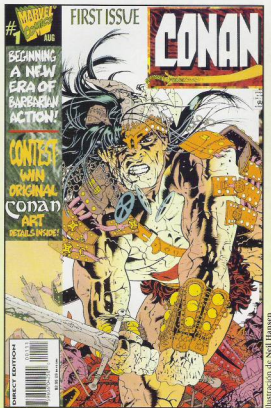


Ilustración de Neil Hansen
Copyright © 1995 Conan Properties, Inc.

¡Va de Novedades!... Esta Sección antológica tiene hoy el honor de ofrecer a todos los seguidores de Conan... ¡La fabulosa cubierta del fabuloso nº1, de la no menos fabulosa nueva colección de comic-books CONAN, ilustrada por Neil Hansen!

Y a partir del mes de marzo de 1996 podréis tener todos vosotros la cubierta y todo el comic-book nº1 de esta nueva colección dedicada a recoger, a todo color, las aventuras del cimmerico... con guiones de Larry Hama, dibujos a lápiz de Barry Crain y dibujos a tinta de Jim Palmiotti.