

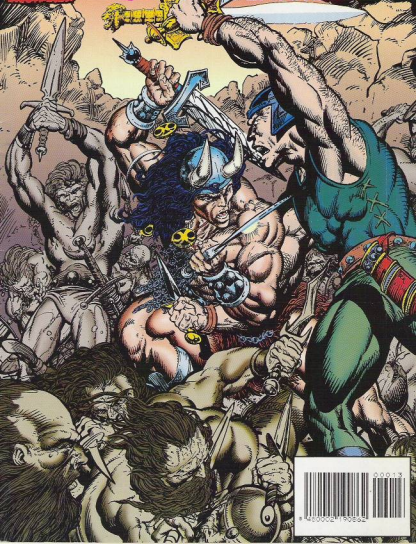
MARVEL
COMICS

COMICS
forum

Nº 13 • 190 PÁGS.

Conan

VENTURERO



HACIA LA CIUDADELA DEL PECADO

ROY THOMAS - GUION
RAFAEL KATYANIAN - DIBUJO
JOHN FLOYD - TINTA
JAVIER BARRA - TRADUCCIÓN
ROSA RÓMPENA - ROTULACIÓN
JOSEP M^a RICART - RESALTE TÉCNICA
CON EL HERÓICO CRESCIDO POR
ROBERT E. HOWARD

¡CADA HUGADORS ANGAN TRON EL TESORO SIN LIMITES QUE LES HA PROMETIDO UNA MAGICA VIDA EN ESTE DIA, LOS CAMINOS DE CADA UNO DE ELLOS SE HAN CRUZADO EN EL SOBRENATURAL DESPERTO DE JONAS EN ALGUN PUNTO DE ZAMORA.

¿Y BEN, DIMEROD? ¿ZARINNES?

¿SIGUE LA PATRULLA DE TOLONA EN ESPERA PARA SEMPRE?

¿TENDRAN TU OJO DE NUEVO?

CON ILUSTRACIONES DE BOB SHAREN, COLLETTA, YANBERG, KOBUSHI Y TAD MIZAMOTO DE ENTERTAINMENT.

CONAN EL AVENTURERO N.º 13. Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S. A. Arbau, 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 Sain. 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 13 (IV/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: Medusa, Carretera de Iru, km. 13,350 (Villante de Fuencams), 28004-Madrid. Tiro: (91) 662 10 00. (01/95). El precio en Canarias, Ceuta y Melilla, incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

Y AL POCO LO AVERTIGUAN.

COMAN SE SORPRENDE DE VER AL PICTO MORO, QUE ENCONTRÓ EN GARDENNA...

...LLEGANDO POR SU VIDA CONTRA UN MONS... TRUENO SIER... SE AEREA...

...Y PROTEGIENDO EL LADO CERRADO DE FIBANTOPHANS, CONEL, QUE SE ENCONTRÓ ALLÍ EN EL REINO NORO...

¡TRUCADO...
PES, POR...
MENDA...
ME UNA...
MA...
NE...!

¡¿! TENÉIS LOS FRAGMENTOS... SON LO ÚNICO QUE CONTIENE A ESTA COSA!

Y AL INSTANTE DESLUBRE UN PEDRO DE AMARILLO EN LA MANO DE CADA UNO.

AMBOS LOS CONSERVACION...
RE SUS VILES DESDE BUCYTHANIA
Y MANAHEIM...





¿VEMOS QUÉ PODEMOS
HACER CON TRES?

EL PUNTO DÉBIL
ES SU CENTRO!

¡O
REVENGAMOS
SIN EL HOMBRE
DEL ESTE!

... PERO AHORA NO
SÓLO SOBREVIVIMOS,
¡TRASPASAMOS!



¡CALAREMOS CON ESTA
CORBA SALIDA DE LAS
CUNIMAS!

¿VAYES
TAL?

NO PUDE
RESISTIR A LA
MITAD DEL
ANULETO.



ESTABAS
CON EL CUAR-
DO OS DE-
SE.

NO ESTA-
BAS CON EL? ES
TRABAJOS EN
EL MAFADU-
GAR.

NO ESTABA-
NOS JUNTO, SI
LA COPALIA NO
NOS UNIERE.

¿DÓNDE
ESTAMOS?
ES EL ÚNICO
QUE NO VEO.

¡Y TAM-
BIÉN QUIERO SO-
BER? ¡¡ MACHU SARE
QUÉ LE PIDO A ANDRINO.



¿CÓMO SOY SU GUARDIÁN?

SABÍANOS QUE NOS MATARÍAMOS A LA PRIMERA OPORTUNIDAD...



...Aunque nos seríamos antes de irnos.

Y YO LO HE VISTO MÁS.



¿FANTASMA DE SULLAH? ¿QUIERES COSERME A TRACCIÓN, OREKAKARON?

¿LO HABLE, PERO EL CERNERO ME LO ROBÓ!

¿NO TIENES TU FRAGMENTO, Y QUIERES EL MÍO?

¿NO ES VERDAD?



¿LES PARTO LOS HUESOS ANO?



NO, NÓTROF, ESTAMOS EN ESTO JUNTIOS. ESTO, ¿NO ES ORO?



VERE-MOS!!!



¿LO QUE ESTAMOS AQUÍ MERCEANDO SOBRE EL TEGORO, ¿O? ¿O? ¿O? PERQUE AÚN NO TENGO FRAGMENTO.



¿QUE PUES...? ¿TIENE NOS UN FRAGMENTO COMPARTIDO, TAYO?

TE LO AGRADREZCO, OREKAKARON.

¿BASTA DE CHOR LASTIMANDOS?

¿O PRO-MERO HE MÁS DE TENER EL TEGORO.

... Y FERRA ELLO HE MÁS DE JUNTAR TODO EL TALLAHASH.



¡MUY BUENA OBSERVACIÓN, QUERRA WELYN!



FUE MI FRAGMENTO DEL AMULETO DE TOLOMETHU INICIAL VUESTRO, LO QUE HICHO BROTAR EN UNA NOCHE ESTE DESHERTO DE ABOMINACIONES.

Y MIS COMARCAS TRAEN, ESPECIALMENTE, VELOS TRES TRAZOS RESTANTES.

AMOR, CON EL QUE LE GUARDASTE A WELYN, TENÉIS LA MITAD DEL AMULETO DE NUESTRO CNOX.

QUIERO LA PARTE DEL TESORO QUE LES FUE PROMETIDA.



SI NO VIEREN EN EL PENSAPLO TERRITORIAL, QUE HAGA UN CUANDO EL "TINAKANI" VIENE A ESTAR ENFERMO...

¿Y POR QUÉ NO MEJOR SER UNA UNIDAD QUE PENSAR EN UNA GUERRA?



AUNQUE CONFIESSO, PEQUEÑA SOMBRA, QUE NO ENTiendo LA CANCIÓN QUE CANTAS A TU ARCANIA PIEDRA...

¿NO LE GUARDAS EL CNOX A D'ARANEZ?



EN LA ÚNICA POSIBILIDAD DE ESCAPE,
LOS DIOS DEL ABISMO TENDRÁN MORIR.
MI TRIPLE DOMINIO ENERGO TALAMAN
SE ALCANZARÁ SOBRE MI CUERPO AL MOMENTO,
Y MI CULO SERÁ UNA MEMORIA VIVIENTE.
EN UN ROLLO MISTERO, CADA UNO LLAMA

LOS MÁS BELLOS PERSONAJES ALICIA,
LLAMADOS POR MI NOMBRE TODOS VENCIDA,
Y FUSIONARÉ EN MI TRONO GIGANTE,
INMOBILIZANDO POR CADA UNO DE LOS DIOS DEL ABISMO,
CADA UNO DE LOS PERSONAJES DE FUSIONARÉ,
VENCIDOS A ADELANTE EN SU VIDA SEPARADO.



BAJO LAS BANDERAS
DEL QUE MI TIEMPO
FUERA
DE ESCALAS UNA IN-
TERMINABLE ALICIA,
A MIS PIES PERDIDA
PREGUNTAS POR DEMÁS,
INCERTIDUMBRA,
DIO Y ADELANTE
MÁS.



LA MILITANCIA DE LAS BRUJAS DEBIA FORJAR SU TRADICION, A AQUELLA TIERRA TENIA BUENA SONAJERIA, Y ASI TODOS ACEPTABAN MI YUKO INFAMANTE, Y HEZATOMBRES DE FUEGO Y SANGRE INCE-SANTE.

PERO AHORA, EN ESTE TIEMPO QUE HABE, EL CIEGO Y LENTO MASO-SERPENTE FLIENE, PENE ENTRE MI, MURDES EN EL FONDO HURDICOS, Y SERES MARINOS SON AHORA MIS OFI-CIANTES.

FINCA QUE ME ALLE, LOS HOMBROS ME OBEDECEN, PUES YA EN UN ARA-FINAL DE OTORILLO FUEGO, MAS SONBRAS, AL FIN, LOS CIELOS ENCOMBRIZEL *

EN GOLI-MARTINOS PARA UN SIMPRE LLU-CHADOR, COMO YCI

COMO IMAGINE-BAMOS, PARA PEQUEÑA, SONBRAS?

CRISTE LUE-GO PERRABLA

TELOMETHING A SMITH, VERSION LIBRE



¡SÍ!

¡CLASIFICAR NUESTROS TIPOS!

¿COMES SUE A NUESTROS TIPOS?



¡VENIMOS DE ORGANIZAR EL ESQUEMA QUE DESCALZAR EL MUNDICHO YA...

¡NO!



¡UN MACHO MEJOR!



¡VERAMOS QUÉ NOS DICE EL LOTO!

¡QUIZA MUCHO!



¿VALDRIE AL TOCAR LA PARED?

¡COMO NUESTRA CARNE SI LA ESCALDAMOS!

¡QUÉ EL AGUA TAMBIÉN MATE!

¡VALDRIE, TIPO!



¡FRENTE! ¡NO EMPUJES! ¡TU ESPINA!

¡NO PERDI SECONDA ENHA...



¡EN LA O!

¡ES HOMBRE! ¡TANTO UN FINAL VIOLENTO DURA YO!



¡OY TAN BUENA COMO VOTROS, O QUIZA MÁS...

...PERO ME PREGUNTO ¿DE TESORO MERECE LA PENA.



¿MUCHO DE TURKAL? PARA MÍ NO HAY NUESTRA ESTRA.

¿NO ES MÁS SANGRE?



ME PREGUNTO SI TENDRÁS EN TU OMBRO O TU ESCALDO...

EYO ES UNO QUIERO QUE VE MOJEN MIS ALAS DE DRAGON.

NI LO UNO NI LO OTRO, QUÉ...?

¿PENSÓ QUE MORDIENDO LOS PIES NO VA A...



¿A AMO ERA TANTO...?

¡REBALADIZO!



¡CUALQUIER TERCIO, SO MEMO!

¿Y SE OMBRO UNO...?



¡TENEMOS PROBLEMAS MÁS IMPORTANTES...

¿YÉ, POR MITOS YERK, HEY A-BO EN EL AGUA?



¡TIENDETE HELE STANBY!

¿POR QUÉ NO ME DEBEDIÉIS?



HA PERDIDO LA MANDA Y LA BARRA EN VE METAL POR DENTRO.

MIRA ESTO, GORDAL



NO SABRE DORMIR.

MIEDO...



¡TAN ESU!

COMO LEVITANTES SURRIENDO DEL CUENO PROMANENDO, LOS CUATRO GIGANTES FORMAN EL MEDIO AZCAR.

DE SUS GARGANTAS SURTIEN LOS GORGONES, COMO SI EN SU PUEBLO BUBLESE ALGO LIGERO.

ALGN SEMOJAN EN LAS OLLIDAS AGLAS, SE ANVIENEN SUELOSAMENTE...

... HACIA EL LLAMADO TRODS
DE MAMOTHRAQUE.

YO... TE PROTEGERÉ... AMD...

¡PERO
ORDEN!
¿SU MADRA
LA PERDE
SANGRE?

YO LE DA...
ALGO PENSADO
A LA SANGRE.

¿MÉ QUE... NO ES HAMOND?

¡PUES REVENOS-
LOG? NO ES HUMA-
NO?

ES UNO DE NOS-
TROS...

¿Y LO ESTÁN
DESTRUYEN-
DO?

¡QUEREN ROBAR-
NOS SU GRAN FUER-
ZA, OMBRO!

¡ES UN HOMBRE
SINTIENDO... USADO
POR DRESCARON!





¿CÓVIDE DEL
MALDITO TE-
SORO?

¿DISEÑA-
RON ERA UN CO-
RANTE, PERO ERA
UN HOMBRE?

TUOS
NO ERA UN
HOMBRE... PERO
MUYO COMO
TAL.

¿EL PATRIARCA PAGA
CON SANGRE... ¿UNQUE
PERA TOMAR? YO ADUO
SUS ESTONIAS?

NO TENDRIS
QUE HACER-
LO.

...NO ES SOBRE
VIVIMOS A E-SOS
CUANTO DEMONIOS
QUE SE ACERTAN.

YEN SI SANTA
SANCTORUM, EL PR-
TRARCA RIE.

PRÓXIMO:
¡TOLOMETH
SE ALZA!

HACE UNO MIENTRAS
PORQUE LA UNO CUALQUIER
DE BATHYTHARA.

EL TALISMÁN DE TOLOMETH

PARTE II



¿DÓNDE ESTÁ EL
TALISMÁN? ¿ESTÁ EN EL
SANTUARIO DE LA
SANTISIMA?

NO, NO,
SEÑOR.

¿Y AUNQUE EL
QUE TIENE ALI-
GHERA, MUY CERCA
ESTÁ...

ROY THOMAS · AUDWYN NEWMAN · REY GARCÍA
GUION DIBUJO TITULA

JESSICA KINDZIERSKI COLORES
JAIME ALBA · ROSA ROMELI · JOSEPMÀ RICART
TRADUCCION ROTULACION REALIZACION TECNICA

¡PUEDO
DESCUBRIR UNA
MIRADA...
¡AY!

¡SOBRE
QUE SE ALTA
EN EL TEMPLO
DE TOLOMETH!



¡SELENTO
ME TE ENGA-
ÑARON!



¡PERDIDA
TU
SANGRE...

¡HAY UN
SANTUARIO QUE
ESTÁ EN EL
SANTUARIO DE
LA SANTISIMA!

¿DÓNDE ESTÁ
EL TALISMÁN?
¿ESTÁ EN EL
SANTUARIO DE
LA SANTISIMA?







AL FIN
 EL FIN
 DE LOS
 MALVADOS
 HA SIDO
 ALCANZADO
 POR FIN...

¡MUCHO CALOR!

¡Y FINA SOBRE
 LOS LINDOS DEL
 TEMPLO!



PEROQUE QUE EL VIND
 PRODIGIO Y HAYE PUELO
 SO PERO LOS QUE ALERDA
 EN LA BOMBARDIA...



¡MÁS UN
 MOMENTO!



¡Y EN EL FIN QUE EL
 TEMPLO SE HA EN
 TRONCADO!

¡EN ESTE O EL PRODIGIO
 QUE HA SIDO NO
 PUEDE SER UNO DE
 LOS ENIGMAS...



¡PERO CUANDO SE
 FINE A PUNTO...

¡Y EN ESTE O EL PRODIGIO
 QUE HA SIDO NO
 PUEDE SER UNO DE
 LOS ENIGMAS...

HAHAHAHAHAHAHA



¡Y EN ESTE O EL PRODIGIO
 QUE HA SIDO NO
 PUEDE SER UNO DE
 LOS ENIGMAS...



¡Y EN ESTE O EL PRODIGIO
 QUE HA SIDO NO
 PUEDE SER UNO DE
 LOS ENIGMAS...



¡HAHAHA!

¡Y EN ESTE O EL PRODIGIO
 QUE HA SIDO NO
 PUEDE SER UNO DE
 LOS ENIGMAS...



...FINE STRUZZI-LADRO...
...MARI...?

...PER UNO DI...
...QUESTI...?



...MARI...?

...MARI...?
...QUESTI...?



...QUESTI...?



...QUESTI...?

...QUESTI...?

...QUESTI...?



...QUESTI...?

...QUESTI...?

...QUESTI...?



...QUESTI...?

...QUESTI...?



...QUESTI...?

...QUESTI...?



...QUESTI...?

...QUESTI...?

...QUESTI...?

...QUESTI...?

JUEGOS DE ROL PARA UN UNIVERSO AVENTURERO

GUÍA DEL VIAJERO PARA BÁRBAROS 13 / ROL HYBORIO

La sección de hoy también se podría titular: "Jugares a los que jamás iría una persona en su sano juicio". Pero todos conocemos las inclinaciones perversas de los **masters** de rol y la extraña tendencia de los jugadores para desoir las advertencias que les puede lanzar un aldeano con el que se crucen así que, no me extrañaría que en el curso de vuestras aventuras hyborias acabaseis en alguno de los siguientes lugares:

EL MAZO: Barrio de ladrones de la "ciudad de los ladrones", **Arenjén**, en **Zamora**. Un buen **maíster** siempre puede enviar a sus jugadores a darse un paseo por sus calles si cree que su grupo de víctimas ha ganado demasiado dinero en sus últimas misiones.

LARSHA: Ciudad en ruinas próxima a **Shadizar la Perversa** (también en **Zamora**). Se rumorea que alguien se ha dejado olvidado un tesoro entre las piedras. Cuidado con las bobosas.

EL PALACIO DE NABÓNIDES: Sitio en una de las ciudades-estado de **Corintia**. **Nabónides** tiene la extraña costumbre de gasear a los intrusos o bien dejárselos a su guardián/hombre-mono **Thak**. Nunca aceptéis una invitación para tomar el té con él.

SAMBALLA: Los nativos de este Reino perdido de los montes **Talukma**, en el este de **Hyrkania** acostumbra a masacrar o esclavizar a los viajeros. Estáis avisados.

EL MONOLITO NEGRO DE KUSAN: Importante hito turístico próximo a los terrenos de caza de cabezas de los jaga. Por si esto fuera poco, una aberración primordial ronda en torno a la gran roca magnética. Ideal para que vuestros juga-

dores se quiten de una vez sus corazas -2 (sí, sí, ésas que no se quitan ni para bañarse).

LOS MONTES EIGLOBES: De entrada están situados entre **Cimmeria**, **Hiperbórea** y el **Reino Fronterizo**. O sea, en mitad de ninguna parte, por otro lado están poblados por caníbales degenerados y gigantescas serpientes del hielo.

EL RÍO ZARKEBA: Sí, hay una leyenda de una ciudad perdida en su fuente pero... ¿quién demonios quiere recorrer dos mil kilómetros de río envenenado en mitad de **Kush**? No me contestéis... ¡Vosotros!

KUTCHEMES: Montón de ruinas malditas en el desierto de **Shem**, a medio camino entre **Koraja** y **Turán**. Si no habéis oído de la maldición de **Tugra Kotán**, no seré yo quien os dé más datos...

ISLA SIN NOMBRE EN EL MAR DE VILAYET: Cualquier isla desierta de la **Era Hyboria** es un lugar poco recomendable, puesto que si está desierta es porque algo les ha pasado a sus anteriores habitantes. En este lugar en concreto cazan los hombres-mono hyrcanianos y alguien ha sembrado las ruinas de estatuas de hierro.

LAS MARCAS PICTAS: Al oeste de **Aquilonia** viven los pictos. Unos salvajes de lo menos hospitalario que os podáis imaginar, que coleccionan las cabezas de todos aquellos que entran en sus terrenos de caza. Son brutos, son incivilizados y son implacables. Por tanto hacen unos buenos oponentes para un mortal juego al escondite.

LA CIUDADELA ESCARLATA DE KORSEMI: Dominando la capital de **Koth** se eleva una formidable edificación propiedad del archimago **Tsotha-Lanti**. Hijo de un diablo, **Lanti** tiene una buena colección de horrores escondidos en los subterráneos de su casa.

LOS BOSQUES DE LA FRONTERA ARGOS-ZINGARIA: Poblados por unas encantadoras y bestiales criaturitas a medias vampiros y a medias hombres-lobo, que merodean por la noche a la caza del turista. De todas formas, si se tiene mucha prisa y la ley pisándote los talones...

LA POSADA DE ARAM-BAKSH EN ZAMBOULA: Es barata y tiene fama de limpia. Desgraciadamente la habitación individual más económica tiene la extraña tendencia a amanecer vacía. Si le preguntáis a alguno de los esclavos caníbales de **Darfar** que pueblan la ciudad os dirán que no tienen nada que ver al respecto...

XAPUR: Isla del sur del **Mar de Vilayet**. En efecto, tiene ruinas, en efecto, las ruinas no son un sitio recomendable. No obstante, con una daga mágica y algo de suerte quizás podáis salir de ahí.

YANAIDAR: Ciudad de las montañas entre **Turán** e **Iranistán**. Sede de un culto de asesinos. No seréis bien recibidos, ni por sus habitantes, ni por sus mascotas simiescas.

CIMMERIA: El clima es espantoso. La cerveza es mala. La comida se la tienes que hacer tú mismo y los nativos no son hospitalarios. Es normal que **Conan** saliera corriendo de allí y se instalara en **Aquilonia**. ¿No creéis?

Creo que con esto ya tenéis más que suficiente para organizar una serie de buenas partidas. El mes que viene volveré a responder a algunas cartas y consultas que me habéis ido enviando últimamente. Hasta pronto. ■ **Roque González**.

