

Scan By CARLOS MIRANDA

SUPERALMANAQUE DO

FANTASMA

MAIS AÇÃO!

EXTRA!!
O ARQUIVO SECRETO
DO FANTASMA



GUIA RGE
BY:
HÉLIO





Craque paulista usa a camisa do time.

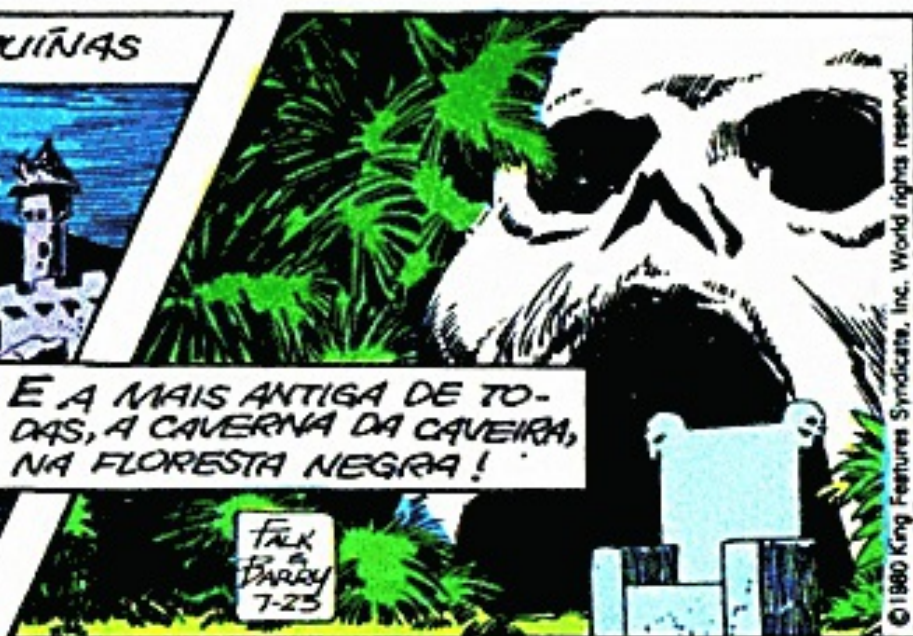
Camisetas Superclubes Hering.

A melhor maneira de mostrar o torcedor que existe dentro de você é vestir a camisa do seu time. Usando as camisetas Superclubes Hering, seu time vai receber uma parte do dinheiro de cada camiseta que você comprar. Tá aí a sua grande chance de mostrar o amor pela camisa.

GUIA RGE
BY:
HÉLIO



CAÇADORES CLANDESTINOS



ALDEIAS VIRARAM
CIDADES MODERNAS...



MAS NA FLORESTA NE-
GRA, TERRA DO FANTAS-
MA, PRESAS E GAR-
RAS AINDA GOVER-
NAM...



SANTUÁRIO ANIMAL

VÊ A
PLACA?

PROIBIDO
CAÇAR

E DAÍ?



MUITAS NAÇÕES TEN-
TAM PRESERVAR OS
ANIMAIS SELVAGENS...

...UMA LUTA PER-
DIDA, CONTRA
OS CAÇADORES
CLANDESTINOS!



MAS NA FLORESTA NEGRA, ONDE
EXISTEM MANADAS IMENSAS, O
LUGAR TEM SIDO RES-
GUARDADO...ATE!
AGORA!



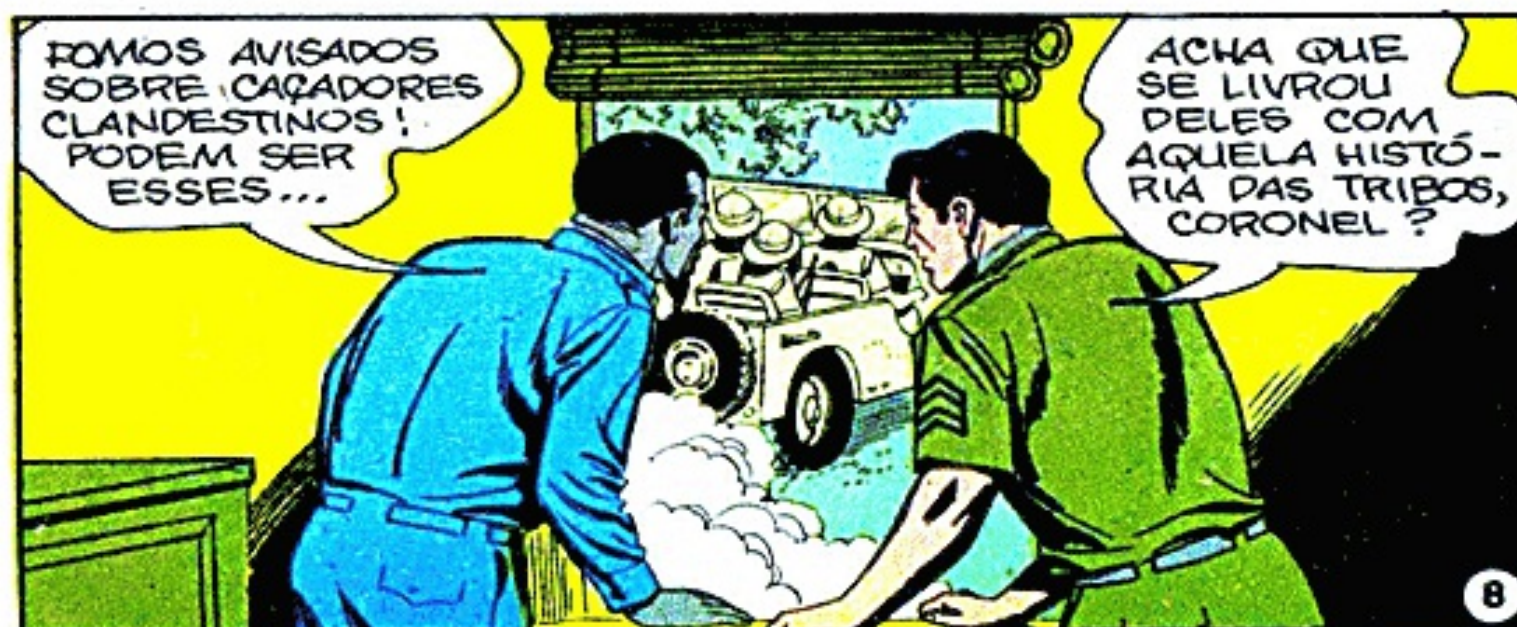
UAU...
OLHE
AQUILO!



















...MAS ELE ESTÁ
MUITO OCUPADO...



...COM UM TIGRE
FERIDO!



NA GRANDE PLANÍCIE,
UM TIGRE ESPREITA
UMA MANADA DE
ELEFANTES E
ZEBRAS...



QUANDO VAI ATACAR...

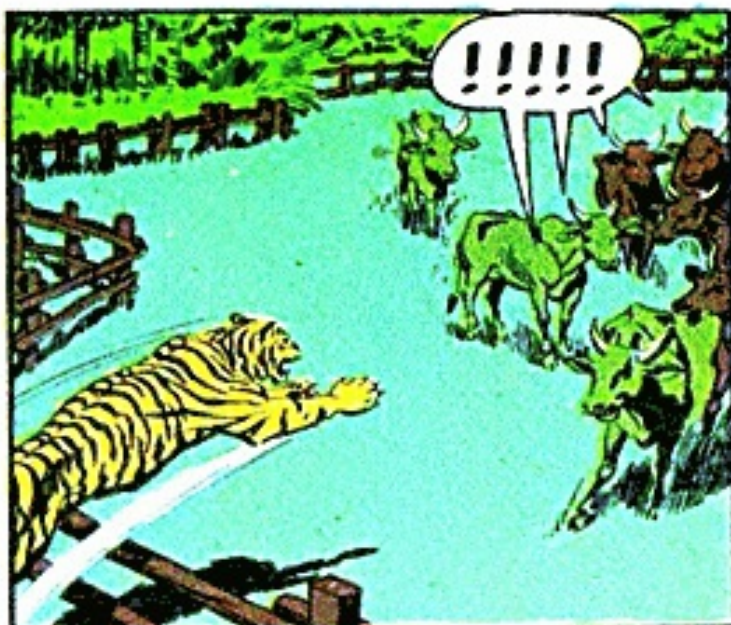


...HÁ UMA INTERRUPÇÃO,
DO AR!





NÃO ERROU... FERIU! DUPLA-
MENTE PERIGOSO...



O TIGRE FERIDO LEVA O PÂNICO AO
REBANHO, NO CURRAL!



MAIS TARDE, NUMA TRILHA...





"NÃO PUDE SAIR DO CAMINHO DELE!"



ACHO QUE O TIGRE
FICOU TÃO SURPRESO
QUANTO EU...

"ELE LARGOU A
VACA E CORREU..."



VOCÊ TEVE MUITA
SORTE... SEU POVO
TEVE PROBLEMAS
COM OS TIGRES,
ANTES?

VOU LEVAR
VOCÊ PARA
CASA!

OBRIGADO!
MINHA ALDEIA
É LOGO ALI...
EI! ESTOU OU-
VINDO UM
CHORO!

ATE' HOJE NÃO,
O' ESPÍRITO-
QUE-ANDA!



17

GANHE MAIS DINHEIRO

estudando por correspondência nas

ESCOLAS ASSOCIADAS

CAIXA POSTAL, 19.155 - CEP 01000 - VILA NOVA CONCEIÇÃO - SÃO PAULO - CAPITAL
SEDE: RUA AMÉRICO BRASILIENSE, 1862 A 1866 - CHACARA SANTO ANTÔNIO - SÃO PAULO - CAPITAL

RADIOTÉCNICO TRANSISTORES E TELEVISÃO PRETO E BRANCO/COLORIDO



Estamos na era das comunicações e isso torna qualquer atividade do setor um excelente campo profissional. Por isso, nós ensinamos você a consertar, montar e fazer seus próprios aparelhos; tudo sobre receptores de rádio e televisão, transistores, amplificadores, receptores de AM e FM, caixas acústicas, etc. Este curso está todo ilustrado e você poderá, em sua própria residência, montar uma oficina para garantir-lhe uma profissão liberal e ter mais lucros em pouco tempo. **GRÁTIS:** Um "Kits" completo para montar um rádio AM, mais soldador, solda e Chave de-fenda.

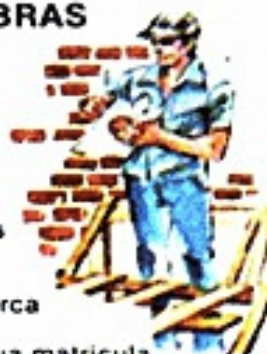
VIOLÃO E GUITARRA



Nosso curso oferece oportunidade a todos que desejam "TOCAR" e ganhar muito dinheiro. Gradativamente, você dominará este instrumento e aprenderá tudo sobre tonalidades, acordes, posições e ritmos. E ainda receberá um caderno de músicas clássicas e populares para acompanhar e fazer muito sucesso. **GRÁTIS:** Material ilustrado para seu aprendizado.

MESTRE DE OBRAS (EDIFICAÇÕES)

Eis aí sua grande oportunidade para obter um alto rendimento e uma profissão que garantirá êxito em sua vida. Em poucos meses, será um profissional competente. Não perca mais tempo. Faça hoje mesmo sua matrícula.



AGROPECUÁRIA

O Brasil planta, colhe, consome e exporta. Ajude o Brasil a ser o celeiro do mundo, estudando pelo nosso método exclusivo do fotomestre. O único curso a ensinar em poucos meses as técnicas gerais da pecuária e agricultura.



OUTROS CURSOS QUE MANTEMOS:

JORNALISMO

**CONTABILIDADE
PRÁTICA**

**INGLÊS
COM FITAS**

**PRÁTICO
PERFUMISTA**

**CORTE E
COSTURA**

COMPUTAÇÃO ELETRÔNICA

**AR CONDICIONADO
E REFRIGERAÇÃO**

**TÉCNICO EM INSTALAÇÕES
HIDRAULICAS E SANITARIAS**

ELETRICIDADE

PINTURA DE IMAGENS

**AUXILIAR
DE ENFERMAGEM**

APRENDA A FOTOGRAFAR E REVELAR COLORIDO/PRETO E BRANCO

Um curso prático, dinâmico e atualizado destinado a todos os que desejam aprender os segredos da FOTOGRAFIA preto/branco e colorido e as técnicas de revelação. Ensinamos também a copiar fotografias a cores no papel.

Você aprenderá a montar o seu próprio laboratório para que possa trabalhar em sua casa e ganhar mais dinheiro nas horas de folga, sem emprego de capital, e ainda mais, receberá toda a orientação técnica necessária e inúmeras "dicas" práticas que facilitam o seu aprendizado.

GRÁTIS: Uma máquina fotográfica e laboratório para revelar.



BELEZA DA MULHER MODERNA

A profissão da mulher dinâmica e inteligente. Aprenda todos os segredos da Maquiagem, Limpeza da pele, Estética facial, Manicure, Pedicure, Ginástica corretiva, Boas Maneiras, Cabeleireiro e Depilação.

Um curso elaborado pelos melhores cabeleireiros e maquiadores de São Paulo. Você se realizará nesta profissão rendosa e feminina que garantirá rendimentos lucrativos e êxito profissional em pouco tempo. GRÁTIS: Material para o aprendizado.



RELOJOEIRO TÉCNICO

Eis aí a oportunidade de trabalhar em casa ou estabelecer-se. Aprenderá em poucos meses a arte de consertar relógio. Todos os segredos da profissão são revelados neste curso.



DESENHO ARTÍSTICO E PUBLICITÁRIO



A "Comunicação visual" se tornou o recurso mais utilizado no mercado de consumo; ela informa, ilustra, esclarece, cria e se manifesta através do desenho artístico e publicitário. Ensinamos a você todas as técnicas

construtivas do desenho através de um curso fácil e prático, contendo teste no final para a sua avaliação. GRÁTIS: Material completo para o aprendizado.



SUPLETIVO DO 1º GRAU

Chegou a hora de continuar seus estudos... "Quem estuda vale mais". Recupere o seu tempo perdido fazendo nosso "SUPLETIVO DO 1º GRAU". Você terá aulas de Língua Portuguesa, Matemática, História do Brasil e História Geral, Geografia do Brasil e Geografia Geral, Ciências, Organização Social e Política do Brasil, Educação Moral e Cívica e estará capacitado a enfrentar "TRANQUILAMENTE" os testes seletivos que tanto o assustavam.

Solicite AINDA HOJE o Catálogo Ilustrado de nossos Cursos

GRÁTIS!
Material
completo para
o aprendizado.

ESCOLAS ASSOCIADAS

Caixa Postal: 19155
CEP 01000 - Vila Nova Conceição - São Paulo - Capital

Peço enviar-me, gratuitamente, informações sobre o curso:

(Indicar o desejado).....

Nome.....

Rua..... Nº.....

CEP..... Bairro..... C. Postal.....

Cidade..... Estado.....

AINDA MAIS: CARTEIRA DE ESTUDANTE E ATESTADO DE CONCLUSÃO NO FINAL DO CURSO, GRATUITAMENTE



"AÍ, ELE ASARROU UMA
VACA-BEM GRANDE!"

NUNCA TÍNHAMOS SIDO
ATACADOS POR UM TIGRE
ANTES... GERALMENTE,
ELES EVITAM AS
ALDEIAS...

A MENOS
QUE ESTE-
JAM FERI-
DOS! NÃO É,
CHEFE?



NOSSO POVO ESCA-
POU POR POLICO...
MAS PERDEMOS
DOZE CABEÇAS
DE GADO... MAS-
SACRADAS EM
MINUTOS PELA
FERA TERRÍ-
VEL!



SUAS PEGADAS...
ESTA' ARRASTANDO
A PERNA DIREITA!

E DAÍ?



ESTA' FERIDO...
UM PERIGO,
PARA HOMENS
E ANIMAIS!

O QUE PO-
DEMOS FA-
ZER CONTRA
ELE?







"...E SE ESPALHARAM,
TENTANDO SOBREVIVER
NA REGIÃO ESTRANHA..."



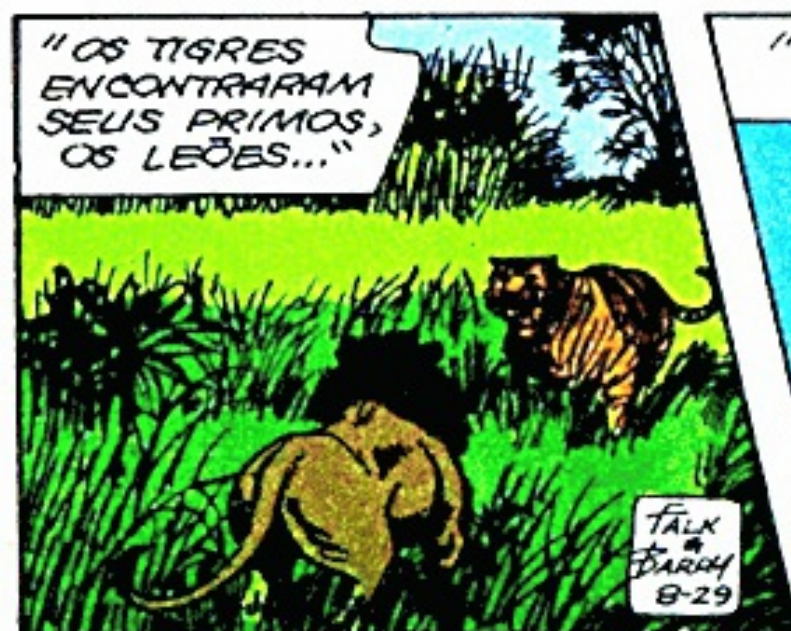
"VÁRIOS NÃO
CONSEGLIRAM..."



"...OUTROS TIVERAM
SUCESSO!"



"OS TIGRES
ENCONTRARAM
SEUS PRIMOS,
OS LEÕES..."



"OS GRANDES FELINOS SE
ENFRENTARAM..."



"... E ESTABELECERAM SEUS DOMÍNIOS!"

"ASSIM, APARECERAM
OS TIGRES NA TERRA
DO FANTASMA!"



ESTOU DI-
ZENDO QUE
ERA UM
TIGRE!
ATIREI
NELE!

TIGRE EM
TERRA DE
LEÕES?! LOU-
CURA, CARA! ATI-
ROU NUMA ZEBRA...
TAMBÉM É LISTADA!



ERA UM
TIGRE!

FALOU...
NÃO DISCUTO
MAIS!



CHEGA! VIEMOS
PEGAR MARFIM!

ATENÇÃO,
A MANADA
ESTÁ SE
MOVENDO!











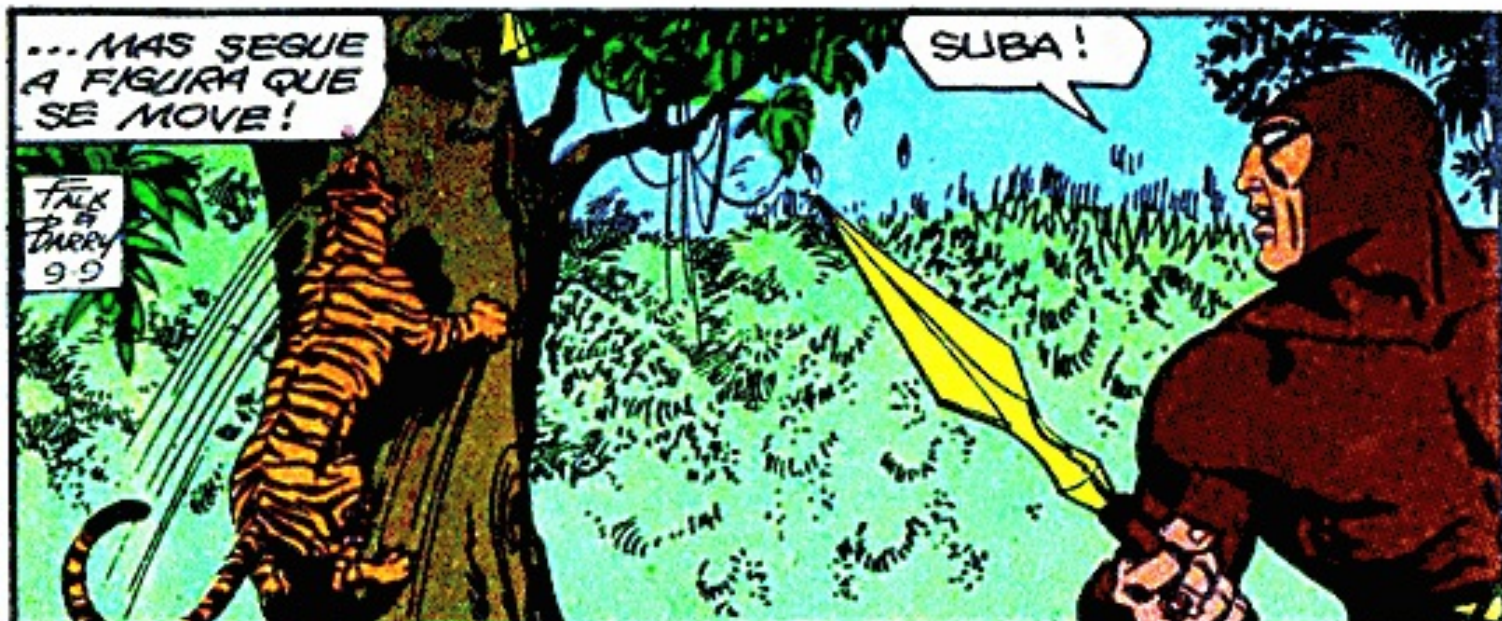


O DESAFIO DO ARANHA!

O Homem-Aranha está de volta, numa nova e sensacional aventura enfrentando Kraven, o maior caçador do mundo, num desafio de vida ou morte. Uma caçada selvagem, onde o nosso super-herói corre perigo de vida. Uma história emocionante que você vai curtir página a página, quadrinho a quadrinho, com muita atenção.

Não perca esta grande aventura. Compre logo o seu exemplar do Almanaque n.º 4 do Homem-Aranha!





O HOMEM CONTRA A FERA!

!!

RAÁÁ!



COM UM RUÍDO QUE PÔDE SER
OUVIDO A QUILOMETROS DE
DISTÂNCIA, A PESADÍSSIMA
FERA SALTA SOBRE O FAN-
TASMA!

ROOARRR



O ATAQUE DO TIGRE
FURIOSO... A LANÇA É
COLOCADA EM POSIÇÃO...











UM RIFLE DE ALTA
PRECISÃO, DISPARADO
DE LONGA DISTÂN-
CIA...



ENTÃO,
LONGE
DALI...



HON, SEU
IDIOTA!
AINDA
NÃO!

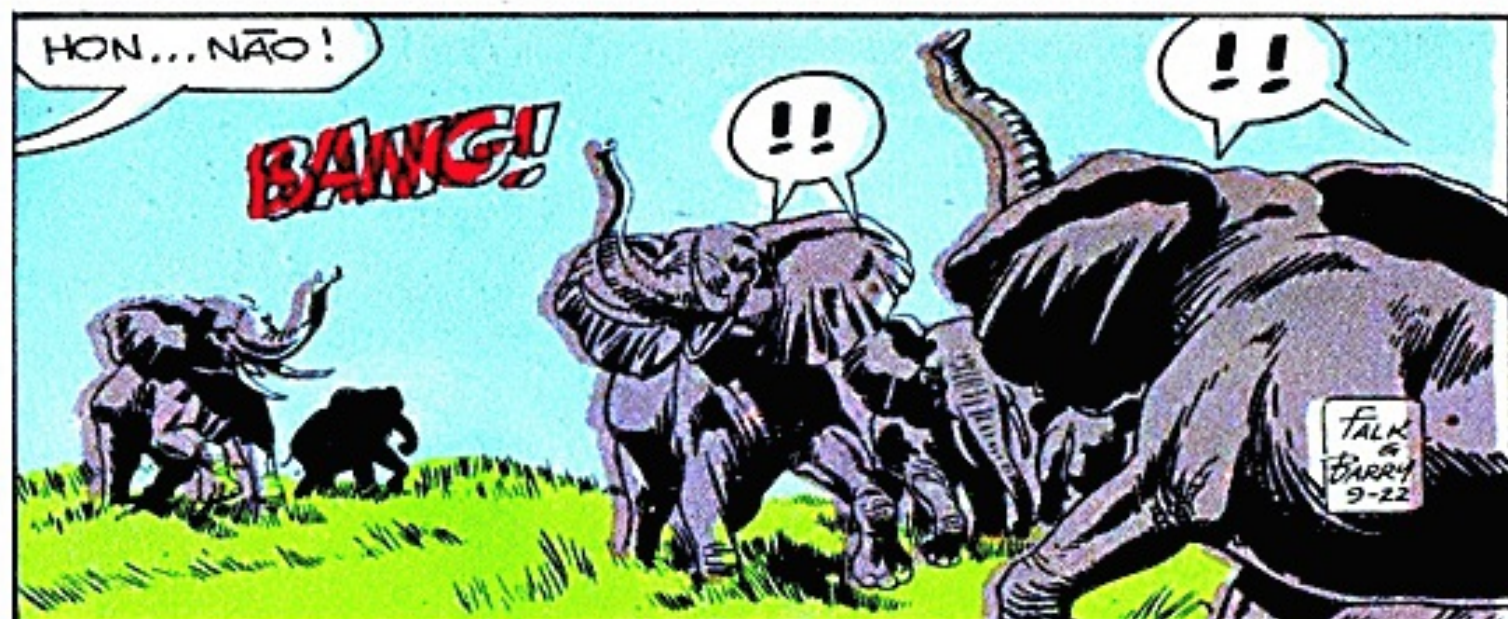


VELO DA GRANDE PLANÍ-
CIE... OS REBANHOS!



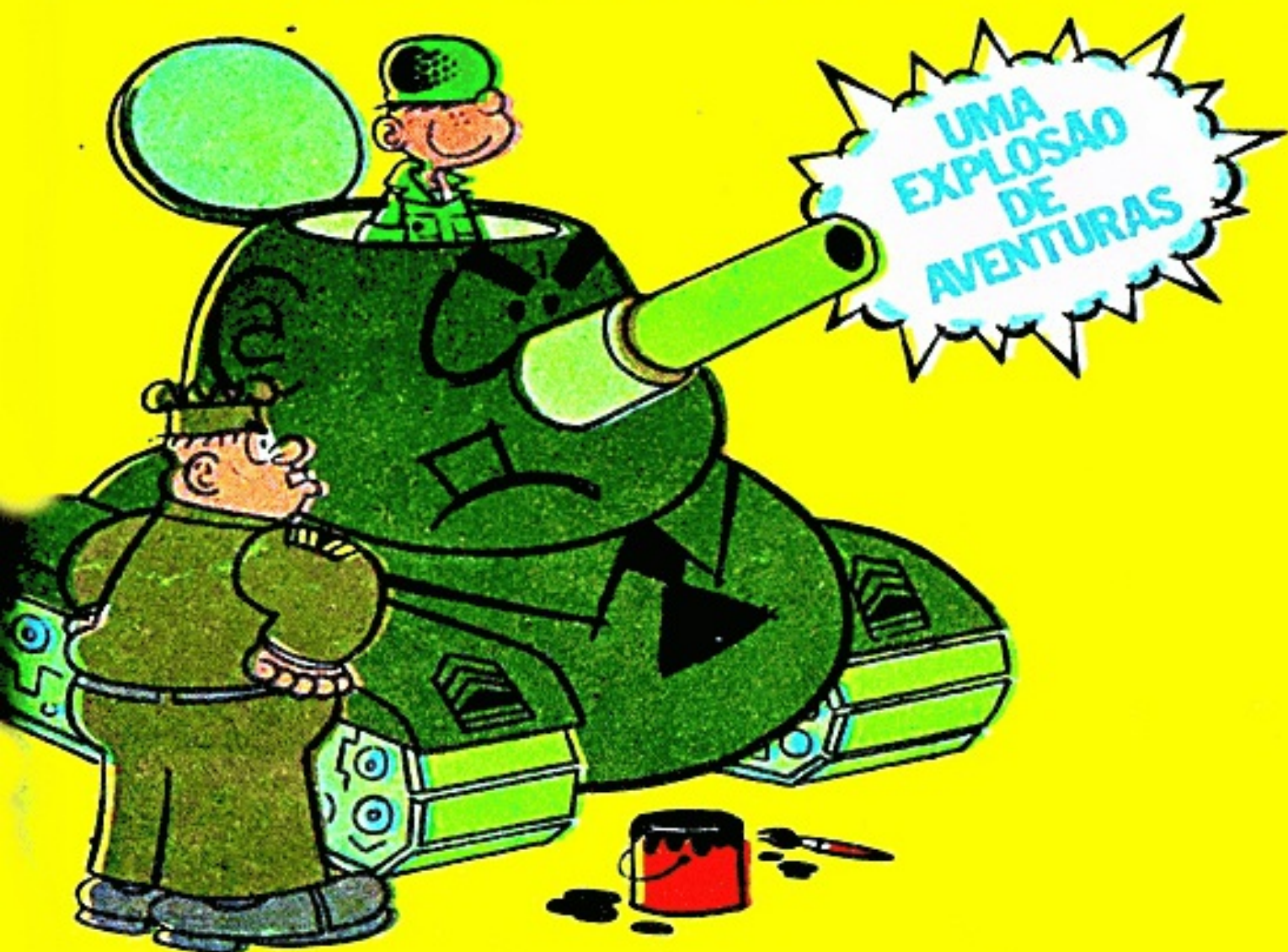
CARADORES!







BIRUTA MESMO É O RECRUTA ZERO!



203

RECRUTA
 **ZERO**



TODOS OS MESES NAS BANCAS.









LA VÊM ELES! QUAN-
TOS VAMOS PEGAR,
JOE?

ATIRANDO DEPRESSA,
CADA LIM DE NÓS PODE
PEGAR QUATRO! QUAN-
TO MARFIM...



SEM ELA, ELES
VÃO SE DIS-
PERSAR...

VOCÊ
SABE UM
BOCADO,
JOE!

VOU ACERTAR A
FEMEA GRANDE... É
O LÍDER!

QUIETO!
FAÇA O
QUE ELE
DISSE! O
QUE
MAIS,
JOE?



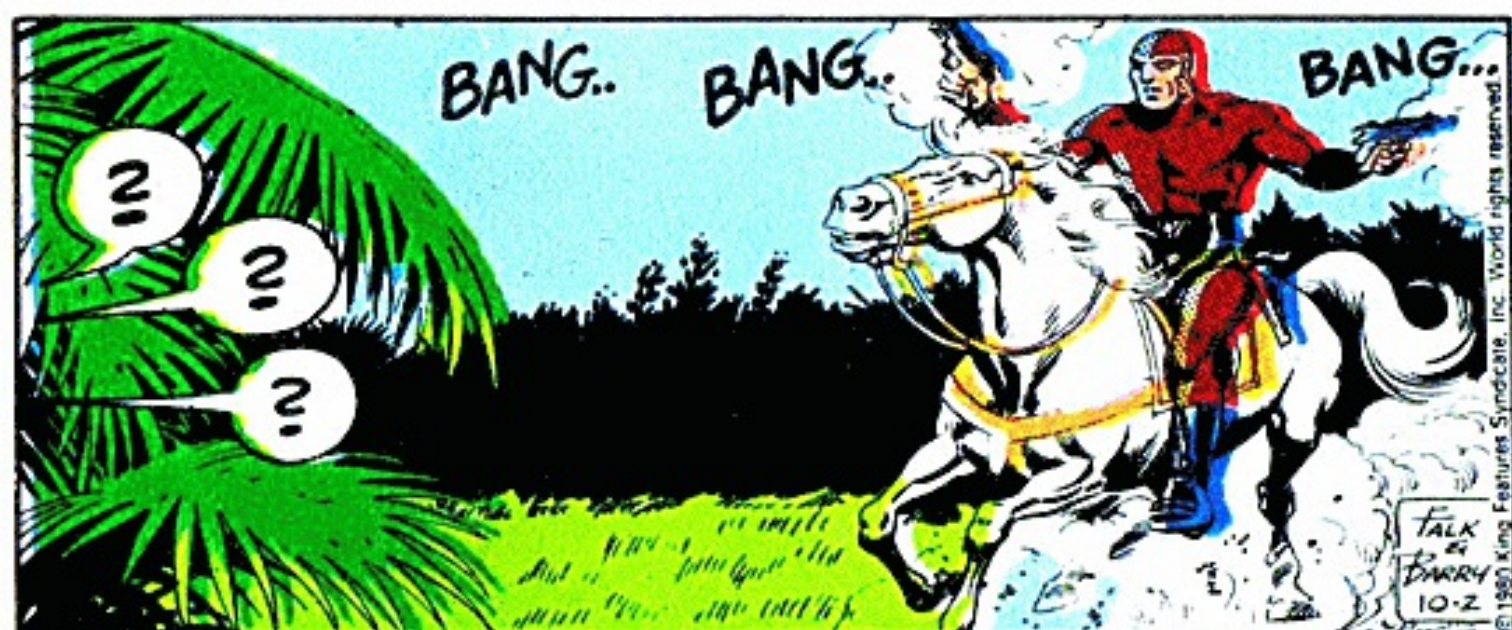
A CABEÇA É DU-
RA COMO UMA RO-
CHA! ATIREM NOS
OLHOS, MIRANDO
BEM...

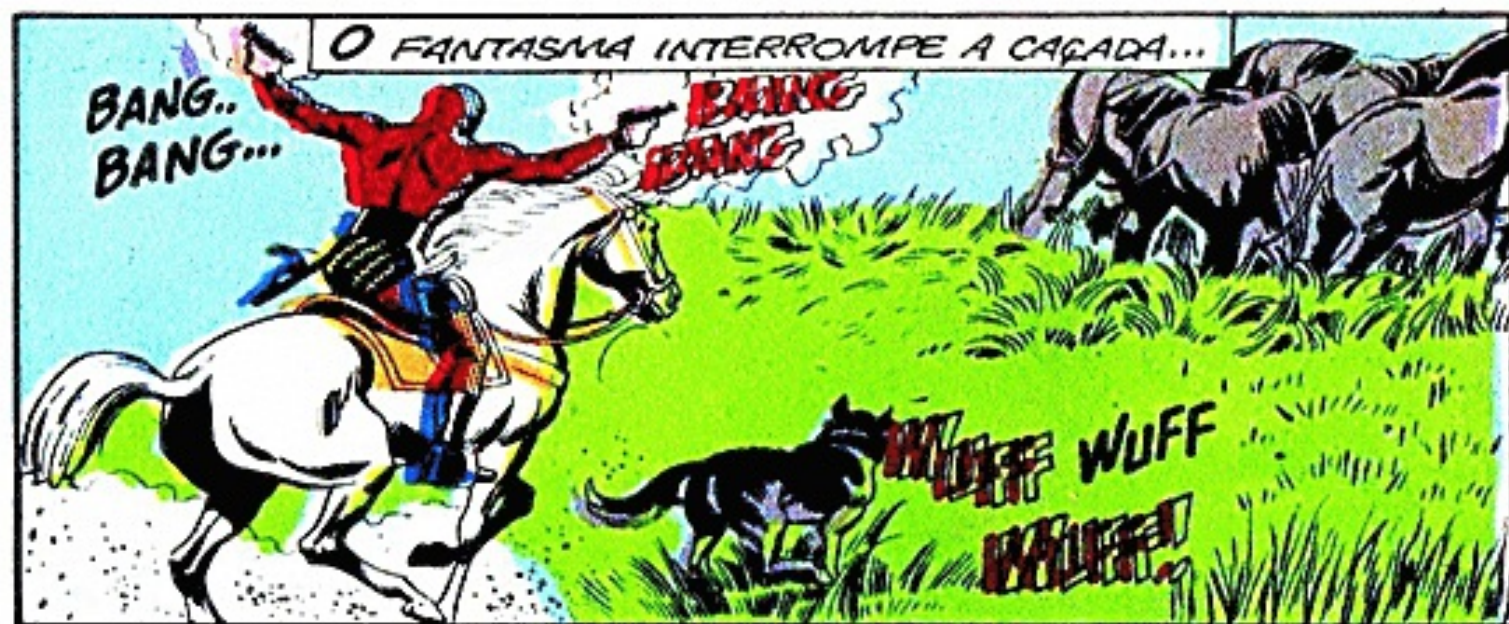
41



ESPEREM
ATE' CHEGA-
REM MAIS
PERTO!

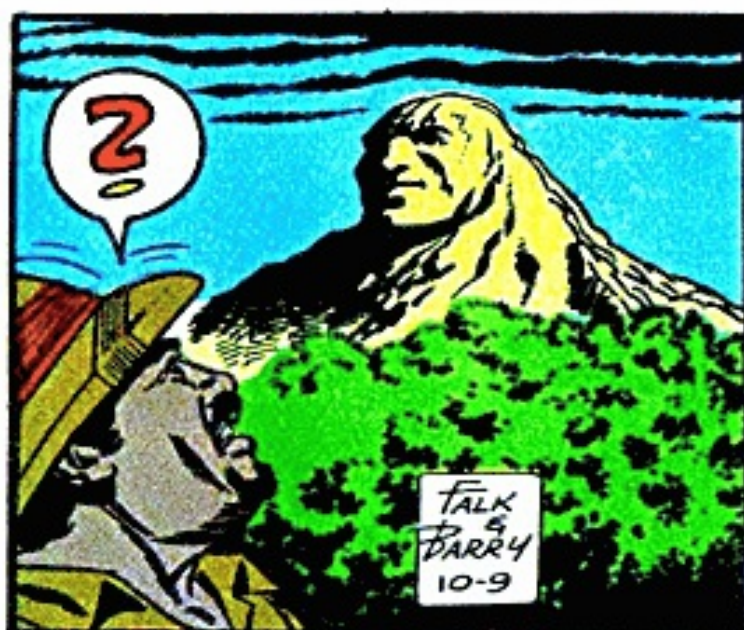
TALK
&
BARRY
10-1

















Mocotó
inbasa

**Ajuda
a vencer**

**Todo Super-Herói começa
com Mocotó Inbasa.**













"A LEI WAMBESI MANDA QUE LEVEM 20 CHIBATADAS..."



NÃO MATAMOS
NENHUM
ELEFANTE!

EU NÃO ATI-
REI NO
TIGRE... FOI
ELE!

ISSO
TUDO
FOI IDEIA
SUA!



A IDEIA
FOI SUA!

VOCÊ ATIROU
NO TIGRE!

EU DISSE PRA
NÃO ATIRAR!

OS TRÊS
CAÇADORES...



© 1980 King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

NÃO INTERROMPAM!
TEMOS UM DITADO...
"QUANDO OS MAUS
BRIGAM, OS BONS
VENCEM"...

BOM
DITADO!

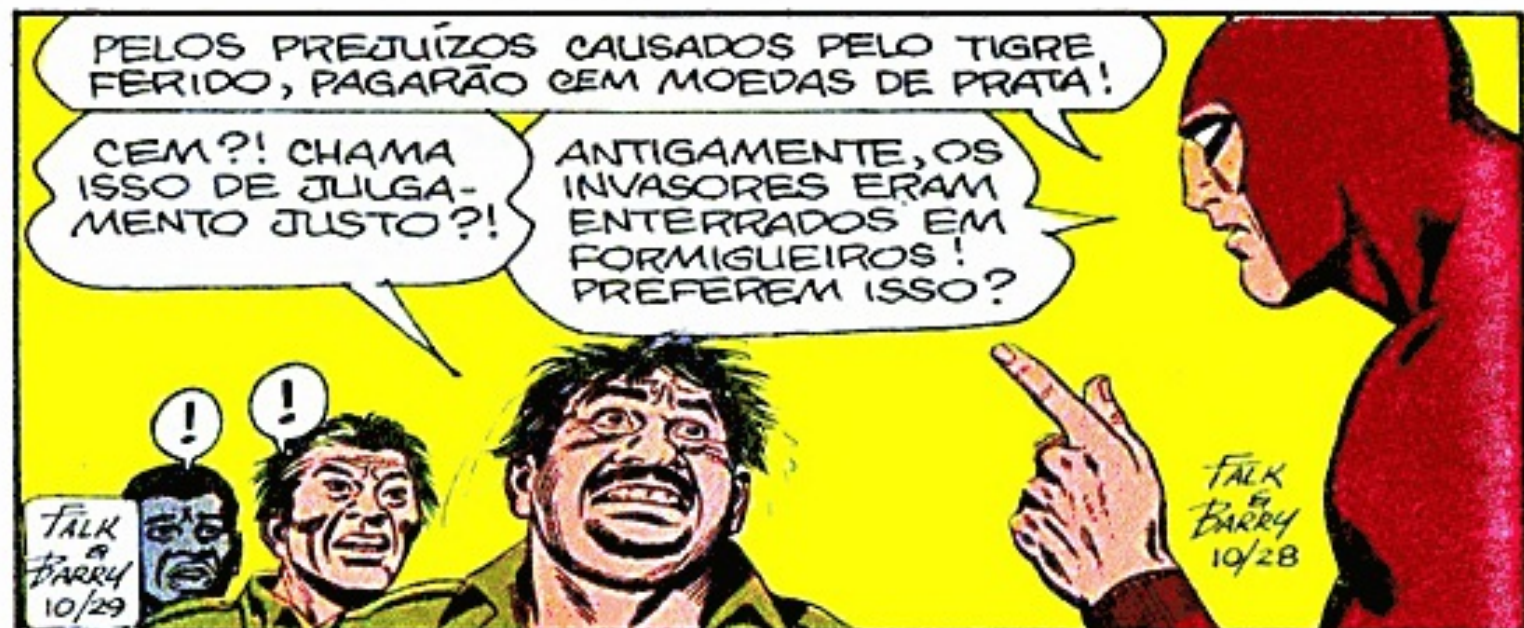
BAM!
WHAM!

TALK
&
BARRY
10-25



55









OS ARQUIVOS SECRETOS DO FANTASMA



OS PIGMEUS

Todos os leitores do Fantasma conhecem bem Guran, o rei da tribo dos pigmeus Bander. No entanto, poucas pessoas conhecem a verdade sobre os pigmeus que habitam, de fato, certas regiões da África, Ásia e Filipinas.

Mesmo para os antropólogos, os pigmeus representam uma extravagância biológica com os seus 1,50m de altura, constituindo-se no povo mais baixo que se conhece, apesar de vizinhos dos homens mais altos da Terra, os negros do lago Chade, da região do Sudão. Não há explicação científica para a pequena estatura dos pigmeus. Fisiologicamente seus organismos não apresentam deficiências, apesar do seu curto ciclo de vida, pois um pigmeu com 5 ou 6 anos de idade já maneja o arco e a flecha, casa-se entre 10 e 12 anos e, geralmente, com 30 anos são considerados velhos. Existem atualmente cerca de 100.000 pigmeus espalhados por uma região pertencente às Repúblicas do Congo, Gabão e Camarões.

Morando em cabanas semicirculares, feitas de galhos e cobertas de folhas e palha, os pigmeus conservam sua cultura num estágio bastante primitivo. O relacionamento que mantêm com seus vizinhos negros se caracteriza por ser uma espécie de simbiose, e não um relacionamento de influência e submissão. É uma situação semelhante a que existe entre as formigas e os pulgões, que vivem numa espécie de



associação, fazendo trocas particulares. Por exemplo, os pigmeus fornecem regularmente aos agricultores caça e recebem em troca bananas, pontas de flecha e outros objetos de utilidade. A unidade da sociedade pigmeia é a horda — pequenos grupos familiares que juntos vivem, caçam, e levam uma vida nômade dentro da Floresta Equatorial. As mulheres se dedicam à pesca e à coleta de frutos e alimentos em geral, enquanto que os homens vão à caça, sobretudo de elefantes. É curioso pensar em homens tão pequenos caçando animais tão grandes. Conta-se que os pigmeus antes de partirem para a caça aos elefantes comem bagas de uma planta de nome solenacea, que tem poder excitante. A técnica por eles utilizada con-

siste em se colocarem por trás dos elefantes e cortarem-lhes os tendões do pé. Para isso, os pigmeus tanto podem empregar armas de metal (objetos trocados com as tribos circunvizinhas) como podem se utilizar de arcos, flechas, clavas com cabeça de pedra, bastões de arremesso, ou ainda alcapões e armadilhas de pé. Os instrumentos dos pigmeus, como de todos os povos primitivos, são extremamente simples, porém eficazes.

Na comunidade pigmeia, além da divisão do trabalho entre homens e mulheres, não há diferença essencial de posição entre eles. A compra da mulher é desconhecida, e esta deve ser procurada em outro acampamento quando um pigmeu quer se casar. Os pigmeus são muito unidos e mantêm um forte sentimento de participação na comunidade, bem como um grande amor ao solo. Entre eles, todos são iguais. Pode acontecer que em alguns acampamentos exista um chefe. Porém, esse chefe não tem a hierarquia e a mesma ascendência sobre os outros homens de seu grupo, como costuma ocorrer com os demais povos. O chefe é alguém que se distinguiu de alguma forma entre os outros da tribo, mas que pode ser seguido ou não pelos seus companheiros. Isso não quer dizer que reina a anarquia e que cada um faz o que quer. Na realidade, os usos e costumes determinam os estreitos limites do que é possível e do que não é a ser feito na sociedade pigmeia.

Os pigmeus gostam de cantar e dançar. Por horas e horas eles entoam músicas cujos sons são bastante repetitivos. Eles, como a maior parte dos povos primitivos, esquecem-se de si mesmos pelo canto e pela dança. Como não é um povo guerreiro, a música e a dança dos pigmeus estão ligadas a uma atividade lúdica — de lazer — ou a cerimônias e rituais específicos da tribo, como o ritual de iniciação do adolescente e às festas de casamento e funerais. Assim, as alegrias e os sofrimentos de toda a comunidade se expressam em sons, palavras e movimentos que podem atingir verdadeiros estados de torpor e embriaguez. Algumas dessas cerimônias têm também um caráter religioso. Os pigmeus acreditam num ser



Pigmeus ao lado de um homem de estatura normal.

supremo, mas sua religião está bastante ligada ao cotidiano e às relações existenciais mais concretas, caracterizando-se principalmente por grande quantidade de concepções mágicas acerca da realidade.

Tanto quanto a religião, a moral dos pigmeus é pouco elaborada. Quando um pigmeu age de alguma maneira diferente da expectativa da tribo, sua ação passa pelo julgamento da mesma. Deste modo, a única medida do bem e do mal é esse julgamento que recai sobre as consequências de sua ação, se essas forem boas, sua ação é aprovada, se não forem, a comunidade condena-a.

E assim vivem os pigmeus até hoje... Sua verdadeira origem, tal qual a do Fantasma, continua oculta aos pesquisadores brancos. Talvez, com a continuidade dos atuais estudos antropológicos, venhamos um dia descobrir a essência desse povo que o Fantasma conhece tão bem.



DESAFIO DE ONKAR

Os ruídos característicos da manhã que se iniciava encheram a selva. Mesmo dentro da Caverna da Caveira, o início de um novo dia não passava despercebido. Aquela tinha sido uma longa e triste noite. Lentamente, o Fantasma ergueu-se do grande trono de pedra, onde passara quase toda a noite. As chamas fracas e já cansadas dos dois archotes perdiam em luminosidade para as luzes do novo dia, ansiosamente aguardado. Uma vez mais a justiça do Fantasma seria posta à prova, da mesma forma com que fora naqueles quatrocentos anos de lutas e vitórias... Erguendo a cabeça cansada pela noite mal dormida, respirou fundo o ar fresco, que entrava pelo imenso portal que separava a caverna do resto da floresta. Um pássaro mais afoito, em voo elegante, quase lhe pousou no ombro poderoso. Não fora para a morada das árvo-

res, como fazia desde o nascimento dos gêmeos. Diana estaria certamente apreensiva, apesar de conhecer as responsabilidades e a vida daquele homem estranho com quem se casara. O ruído de um elefante distante o tirara destes pensamentos, e se o rosto perdera a rigidez de uma profunda determinação, já agora aquela expressão vigorosamente simpática retornava com a chegada dos pigmeus. Um deles, com uma larga travessa de argila, repleta de frutas, veio lhe oferecer a primeira refeição de todas as manhãs. Com um pequeno gesto, como a repetir a negativa de seu protetor, o pequeno selvagem afastou-se levando intactas as frutas cuidadosamente colhidas. Guran, cuja cabeça quase desaparecia naquele imenso chapéu de palha, olhou com reprovação para o alimento não tocado e sentiu, no semblante do senhor dos pig-

meus, todo o drama que estava por ocorrer. Ele mesmo levava o desafio que Onkar mandara.

O Fantasma reparou no sol, que já iluminava toda a aldeia e certificou-se da hora do encontro. Ajustou o cinturão e, no peso das duas pistolas, certificou-se uma vez mais de que estavam carregadas. O relincho de "Herói" saudou a presença de seu dono que, num salto ágil, galgou a sela. Segurou as rédeas com a firmeza de quem domina e equilibrou-se satisfeito quando o belo animal partiu como uma flecha branca a perder-se pelas sombras dos arvoredos. Capeto, num uivo de tristeza, ficou. Um pigmeu cuidadosamente o retinha. As orelhas e a cauda baixa eram um sinal conjunto da tristeza em não acompanhar, como sempre fazia, o amigo de tantas aventuras. O olhar arguto do "cão-lobo" manteve-se fixo na mata e ele deitou-se, por fim, conformado, à porta da caverna, aguardando a volta do dono. Enquanto isso, num galope rápido, Herói vencida não somente a distância, mas os troncos e pedras que pontilhavam o caminho. O Fantasma deixava que sua mente também divagasse, numa corrida idêntica ao passado distante. Fora naquele mesmo rio de águas tranqüilas, que agora passava, que ele ainda menino conhecera um garoto, negro e sorridente, chamado Onkar. Onkar era da tribo dos Wambas e, por isso mesmo, nem sempre tivera condições de chegar até o território do-

minado pelos pequenos homens de Bandar. Em mergulhos e saltos que empolgariam qualquer plateia esportiva, o menino branco e seu companheiro negro se empenhavam numa competição que durava até a noite. Tornaram-se companheiros e depois amigos. Ele, pensou o Fantasma, ainda teria nas costas as marcas da pata de um tigre? Acontecera num começo de noite. Absortos na pescaria que o rio proporcionava, os dois jovens não haviam pressentido o final de mais um dia. Quando chegaram à margem oposta, viram o grande felino saciando a sede. A presença dos intrusos irritara a fera, e Onkar, ao correr, provocara no eterno predador o desejo de nova vítima. O menino negro corria, mas, num tronco desabado, surgiu o obstáculo fatal. Caído, sem defesa, sentiu, aterrorizado, a imensa pata a atingi-lo as costas. De olhos fechados, no pavor do fim próximo, nem pressentiu o urro e o baque da fera, mortalmente atingida no pescoço. Seu companheiro de brincadeiras o salvou. Dali por diante uma amizade sólida e diária os envolveu, até que a vida os separou. Ambos deixaram a selva e ganharam a cidade. Onkar viajara pelo mundo e, conhecendo gente de todos os tipos, escolhera o caminho fácil do sub-mundo do crime. Depois de anos de afastamento voltara para, no interior da selva, se refugiar das penas devidas à lei e à sociedade. Juntara-se a outros menos afortunados que ele e, na ânsia do lucro, conhecera Barth, um caçador proscrito por seus métodos cruéis, que comerciava peles e animais. A matança ilegal levava o Fantasma a investigar fora da jurisdição da Patrulha da Selva. Surpreendera Barth e um grupo de guerreiros Wambas nessa tarefa criminosa. Num encontro, depois de ter expulsado os Wambas e quebrado a arma de Barth, fora surpreendido com a visão daquele gigante negro. Num olhar rápido, reconheceu seu velho companheiro de folguedos. Onkar, agora, chefiava os Wambas. Como conse-



guira chegar àquela condição, o Fantasma já soubera. Certa noite, como uma tempestade, ele voltara e, com a ajuda de Barth, varrera com uma metralhadora as choças da aldeia Wamba. O velho chefe da tribo caíra na porta da aldeia, crivado de balas. Desde então, Onkar se fizera, pelo terror, o chefe supremo de sua gente. Muitos, inconformados com a tirania de Onkar, já haviam fugido e chegado à Caverna da Caveira, em busca de socorro. Depois de advertências e ameaças, a justiça teria de ser feita. Não importava se Onkar desafiara o Fantasma, para em meio a toda a selva presente, o derrotar num combate mortal e sem tréguas. O desafio fora lançado, e agora tudo teria de ser decidido!

A movimentação dos indígenas era imensa. Na porta da aldeia Wamba, LLongo, Wambesi, Zandus e outros grupos se enfileiravam aguardando o encontro, num rumor de vozes que de longe era percebido. A multidão saudou com entusiasmo seu líder, que deixando o cavalo ofegante amarrado à paliçada, penetrou num passo firme e decidido na aldeia repleta. No extremo oposto, diviso a figura imponente de Onkar.

Sentado num palanquim de bambus, com dois crânios espetados no espaldar, Onkar olhou com ironia a chegada de seu adversário. Ao lado, Barth, mascando um charuto gasto, levantou o corpanzil e, observando o recém-chegado, sussurrou algo que fez Onkar explodir numa gargalhada alta e clara. Olhando a dupla, uma profunda aversão se abateu sobre o Fantasma, somente suportada pela férrea razão que o levara até ali. Onkar, zombeteiramente, sacudiu o manto de peles de tigre e, levantando-se, expôs a notável musculatura que luzia ante a luz do sol alto. A voz possante do Fantasma apagou todo o falatório que enchia o ar. Invocando o direito e a justiça da selva, o Fantasma revelou de forma destemida os crimes que aqueles homens haviam cometido e pelos quais teriam de ser punidos. Antes que se ca-

lasse, Onkar, de forma ousada, repetiu o desafio que anteriormente fizera. Uma luta sem tréguas, até a vitória do mais forte. Como prova, num desafio, o negro arrancou da calça que usava, um hábito adquirido na cidade, um revólver carregado. Um enxame de vozes baixas se elevou, quando o cinturão do Fantasma caiu pesadamente no chão, num consentimento ao que o adversário pedia. Avançaram calmamente para o centro da aldeia. Como duas feras prontas para o ataque, os dois homens se entreolharam, cada qual buscando um ponto vulnerável na guarda do outro. Subitamente, Onkar, num salto idêntico aos que em menino fazia, se abateu sobre o Fantasma. O golpe não o surpreendera, mas os braços de Onkar envolveram como tenazes o pescoço do Fantasma e numa fração de segundo foi atirado com violência no chão. Assim como caíra, rapidamente girou so-



bre si mesmo escapando do imenso pé que por pouco não lhe atingira a cabeça. Com a mobilidade de um corpo elástico e flexível, se pôs de pé. Novamente, sentiu o corpo do inimigo voar contra o dele, mas, com idêntica rapidez, esquivou-se do novo ataque. Barth quase engoliu o velho charuto, quando viu Onkar ser atingido violentamente pelo punho do Fantasma. O impacto dobrou o corpo do negro em duas partes mas, mesmo atingido, Onkar aplicou os joelhos com ferocidade no adversário, que surpreendentemente não sentira o vigor do golpe. Numa reviravolta, o Fan-

tasma segurou com seus poderosos braços o pescoço de Onkar e trouxe a nuca do inimigo até seu peito poderoso. Uma careta de dor fez Onkar sentir a aproximação da derrota. Enquanto tentava forçar a desistência do adversário, as marcas deixadas pelo tigre no passado fizeram o Fantasma, numa fração de segundo, lembrar o terrível momento que vivia. Nesse instante de desatenta rememoração, Onkar se recuperara e, com os braços, impeliu o inimigo à distância, saindo do desfecho que então lhe era adverso. Barth, temeroso com o resultado da refrega, atirou uma faca, que imediatamente foi recolhida por Onkar. Ante a desaprovação da assistência, Onkar hesitou por um instante, mas vendo o inimigo a sua mercê, num gesto definitivo tomou-a e lançou-se com a decisão de acabar com o combate. A mão de ferro do Fantasma sustou o golpe e nervosamente segurou o punho suado de Onkar que, ofegante, gemeu. Ambos, agora, rolavam pelo chão



pedregoso em alternativas indefinidas pela poeira que levantavam. Em meio ao redemoinho de pó, um grito profundo ecoou na aldeia. O duelo terminara. O sangue de Onkar manchou o solo, enquanto, cambaleante pelo esforço, o Fantasma era saudado com gritos pela multidão. Barth, atônito, corria para dentro da choça. Enquanto os Wambas saudavam o vencedor, Barth, nervosamente, tentava encher de munição um reluzente revólver. Sentiu a sua volta o clamor da justiça entoada pela voz de mil guerreiros. Afastou o cabelo untuoso que lhe caía sobre as faces suadas e, olhando para fora, saiu empunhando o

revólver. Todos se afastaram temerosos. A arma, tantas vezes acionada para a morte e destruição, era a chave que dispunha para abrir o caminho para a liberdade. Barth estremeceu. Viu a figura imponente que destruíra Onkar, avançando para ele. A cada passo sentiu que a fuga tão desejada se tornava mais difícil. Apontou a arma e um estampido silenciou a aldeia. Na fumaça que de dissipava, a figura imponente do mascarado crescia em aproximação. O suor escorreu-lhe pela testa e mais uma vez acionou o revólver. Novos tiros e a figura majestosa mais perto e mais...

Recuou apavorado e, apesar do calor, sentiu um frio de medo percorrer-lhe o corpo. Indagou para si mesmo se não seria um pesadelo e apertou os olhos miúdos. O sol projetava a sombra do Fantasma e esta cobriu Barth inteiramente. A arma e os joelhos caíram enquanto Barth, estupefato, sentia no ombro o peso de um braço irremovível. A cabeça do caçador pendeu para o chão, como não querendo ver o que se passava. Derrotado, se deixou ficar ali, abatido. No chão, os cartuchos deflagrados eram reais demais para entender tudo o que acontecera. O Fantasma sentiu no ombro o incômodo do ferimento que o primeiro tiro causara. Olhou para o sol como num agradecimento. A luz forte ofuscara a visão do criminoso, como a chama da justiça a queimar o próprio mal...

Subiu no seu cavalo e, antes de partir, lançou um último olhar para o corpo de Onkar, esquecido por todos no lugar em que tombara. Dele agora, apenas uma vaga e triste lembrança da sua infância...

A tristeza de tudo que ocorrera não era menor do que as consequências do embate. A justiça do Fantasma uma vez mais era vitoriosa, e isso era sem dúvida o maior consolo. Uma vez mais, como uma flecha vermelha, o Fantasma embrenhou-se na floresta, deixando uma nova lenda para ser contada pelos tempos afora...



CORREIO HQ

Sou aluno do 3º ano de Educação Física, em Avaré, e sou leitor do Fantasma há muitos anos.

No Correio da Selva sempre leio artigos sobre pessoas pedindo que publiquem os números atrasados, mas eu tenho todos, ou quase todos. Na minha cidade é difícil chegar o Fantasma, mas meu irmão que mora em São Paulo sempre traz para mim. Minha coleção não é completa, mas tenho uma enormidade de gibis desse herói.

Quando comecei a ler o Fantasma tive uma grande idéia. Nós tínhamos um time de Futebol de Salão muito bom, só que não tinha nome. Isso foi em 1972. Nosso time, sempre que jogava, ganhava e assustava os outros, e aí resolvemos colocar o nome do time de Fantasma, que até hoje, graças a Deus, é muito respeitado dentro de nossa cidade e na região.

Hoje, depois de 9 anos, temos o mesmo time, um dos melhores da região, e ainda coleciono com muito carinho esse gibi. Temos uma enormidade de taças e troféus. Esse nome, Fantasma, trouxe uma sorte enorme para a gente. Dispu-

tamos uma enormidade de campeonatos na nossa cidade e região, e fomos campeões uma porção de vezes. No ano passado, 1980, entramos no maior campeonato regional de Piraju, de 94 equipes, e conseguimos o 2º lugar, mas este ano voltaremos a disputar, e aí nós venceremos. Agora, montamos também o "Fantasminha". O maior sonho nosso é colocá-lo na Federação Paulista de Futebol de Salão Infantil. Nós não temos apoio de ninguém em nossa cidade, nós mesmos fizemos vaquinha para pagar os uniformes.

Junto com esta carta mando uma fotografia do meu time, que foi campeão em 1977. Como dá para notar é um time simples, humilde, mas sabe jogar.

Hoje, com os mesmos elementos, nós disputamos outro campeonato em nossa cidade, um dos maiores realizados aqui, e nós, como sempre, estamos no meio, já é tradição.

Junto, também mando uma reportagem do nosso time, redigida pelo Jornal O AVARÉ.

Carlos Alberto Donato
Avaré — SP



Publicamos a foto de seu time e agradecemos a idéia de o terem batizado com o nome de nosso herói. Gostaríamos que todos os nossos leitores que tivessem idéias tão boas como a de vocês nos enviassem fotos, artigos de jornal ou quaisquer outros dados, para que possamos publicá-los em nosso CORREIO HQ.

Quanto ao seu pedido de um jogo de camisas para o time, infelizmente não será possível. De qualquer maneira, desejamos a você e sua equipe muito sucesso no próximo campeonato.

O "heróico" time na pose clássica. De pé: Xexa, Pico, Caio, Tonho, Donato. Agachados: Zé Loiro, Zanela, Marcos e Batelli.



O Fantasma e seus problemas familiares. Uma delícia.

Em qualquer banca de revistas, o n° 300, Especial do Fantasma (Cr\$ 50,00 - Rio Gráfica Editora) contando a história "A volta de Diana". Acontece que Diana e seus filhos voltam para Bengala (onde ela vai trabalhar no escritório da ONU) e o Fantasma se responsabiliza por achar uma casa confortável para toda a família.

Contando uma lenda da família para seu sobrinho, sugere a possibilidade de fazer uma casa nas árvores (delícia que toda criança imaginou). Só que não é uma casinha de brinquedo, mas um verdadeiro castelo, com torres imensas, salões e salas, sótão (para ser o local secreto do sobrinho), um sistema de água encanada. E a solução dos elevadores para subir e descer da morada é ótimo.

A história tem todos os lances aventureiros das histórias do Fantasma na selva, mais o contraponto da vidinha da família de Diana numa cidade pacata americana (claro que não falta dúvida no ar, sobre onde, a forma mais aventureira de vida pode se dar). Mas é especialmente gostosa pela construção da casa plantada no meio das árvores e toda uma outra possibilidade de morada, quando já se abre a janela e se está no céu, no meio de floresta africana.

Um número muito gostoso este do Fantasma, que não só dá vontade de ler, de ver, como imaginar histórias passadas de nossas famílias até construir uma casa de verdade, com todas as modernidades e equipamentos civilizados, lá no topo de muitas árvores (e sonhar não custa), como toda criança sempre quis.

Estou lhes enviando um pequeno artigo que saiu no Jornal da Tarde de 14/01/81. Acredito que vocês já tenham tomado conhecimento, mas, de qualquer forma, gostaria de deixar aqui os meus cumprimentos pelas ótimas publicações desta editora, e os meus votos de um permanente sucesso editorial em todas as suas revistas.

Jayme Sarmento Correa
Belenzinho — SP

Nossa seção de cartas estará sempre aberta para os leitores que, como você, puderem enviar-nos artigos referentes a nossas revistas, críticas, comentários, dúvidas ou mesmo elogios. Queremos fazer destas páginas um ponto de encontro para os leitores interessados em Histórias em Quadrinhos. Escrevam-nos.

As aventuras do Fantasma com os Piratas do Dragão Vermelho e a Princesa Sin, nestes três capítulos, foram ótimas. Mas, gostaríamos que esta emocionante aventura não tivesse um final tão rápido. Seria possível V.Sa. continuar essa aventura mais um pouco?

Alberto Benedito Gomes Silva
Liberdade — SP

Concordamos com você. Realmente as aventuras do Fantasma contra os Piratas do Dragão Vermelho, publicadas nos Almanques do Fantasma n°s 06 e 07 foram excelentes. Mas, infelizmente, não será possível uma continuação, visto que, ao menos por enquanto, parece que Os Piratas do Dragão Vermelho foram totalmente derrotados pelo Espírito-Que-Anda. Quem sabe, futuramente, eles possam se reorganizar e voltar a atacar? Por enquanto, continue a ler nossa revista, pois aventuras tão boas quanto esta continuam a ser publicadas tanto em nossa revista mensal, quanto nos Almanques e Superalmanques do Fantasma.

Artigo publicado no
Jornal da Tarde
de 14/01/81

ÁFRICA MISTERIOSA



A Torre Cônica: Um enigma com 10m. de altura e 5m. de base. Supõe-se, atualmente, que seja totalmente maciça, mas sua finalidade continua ignorada.

ZIMBABWE: A CIDADE MISTERIOSA

Zimbabwe! A sonoridade deste nome exerce uma poderosa atração sobre os atuais visitantes da África. Zimbabwe! Uma cidade que deu seu nome a seu país, antiga Rodésia, independente há pouco mais de um ano. Esta cidade morta, cheia de lendas e superstições, há muitos anos vem despertando a curiosidade e o espírito de aventura de arqueólogos, turistas e comerciantes. E

os que para lá foram não se decepcionaram. No meio de densas florestas, num lugar onde a arquitetura normal é a choça de barro, encontrarão ruínas de grandes construções de pedra. E Zimbabwe, cujos monumentos formam um grupo de mais de 500 ruínas espalhadas na região entre os rios Zambeze e Limpopo.

Desse complexo de ruínas, os monu-

mentos mais importantes são aqueles em torno do Templo Sagrado, e dentre eles o mais singular é a Torre Cônica, que despertou as mais acesas controvérsias. Para alguns arqueólogos as ruínas não têm mais de 1.000 anos, para outros elas têm uma antiguidade de 3.000 anos. Se, de fato, a civilização de Zimbabwe fosse tão recente, remanescentes de sua história e cultura teriam permanecido até os dias de hoje entre os negros africanos da região, o que não acontece.

Um dos estudos mais intrigantes com relação à época da construção desses monumentos é o das contas de vidro encontradas em Zimbabwe. Na moderna arqueologia, o estudo desse material tem sido de grande valia, pois, a coloração das pedras, bem como sua forma e material fornecem indicadores precisos para sabermos quando e onde foram confeccionadas. Acontece, porém, que as contas de vidro recolhidas em Zimbabwe eram de cores e materiais variados: vermelhas, pretas, azuis e amarelas, e as pesquisas revelaram que são de épocas e origens extremamente diversas: As pretas são semelhantes às encontradas no Egito e em sítios pré-históricos europeus; as azuis pertencem à mesma família daquelas encontradas na Índia e Malásia por volta do ano 1.000, etc. Assim, o enigma de Zimbabwe se complica cada vez mais. Mas, além desses, muitos outros estudos foram feitos tentando desvendar os mistérios dessa cidade.

Os primeiros relatos de que se tem conhecimento a respeito dessas ruínas datam do início do século XVI. São relatos pouco precisos, feitos por portugueses que estiveram nas cidades costeiras, onde ouviram falar da "grande fortaleza" erigida no centro da Rodésia.

Não fosse pelo espírito aventureiro e comerciante de alguns caçadores ingleses, ninguém mais saberia de Zimbabwe. Esses homens lá estiveram a procura de ouro e, quando voltaram à Europa, contaram suas façanhas. Assim, geólogos e arqueólogos se apressaram para conhecer e estudar o local. Infelizmente, poucos conseguiram respostas mais concretas, pois as escavações feitas pelos aventureiros à caça de ouro, e o material por eles levado ou danifica-

do fez com que se perdessem muitos dos indícios necessários para revelar a verdadeira história de Zimbabwe.

Para alguns, essa cidade está associada às riquezas do Rei Salomão e ao mito da Rainha de Sabá. Seria de Zimbabwe que o grande rei fazia chegar seu ouro. Para outros, os egípcios, bem antes do Rei Salomão, teriam explorado a região. Com efeito, se pensarmos sobre o enorme consumo de ouro das civilizações antigas, numa época em que eram desconhecidas as jazidas da América ou da Austrália, devemos supor que as minas da África do Sul forneciam aos povos do mundo mediterrâneo o metal que necessitavam. Segundo estudos recentes na região de Zimbabwe, o ouro podia ser facilmente extraído, pois as jazidas ficavam quase na superfície do solo. Todas essas hipóteses são possíveis, embora para os arqueólogos seja prematuro ligar Zimbabwe a Israel ou aos faraós. Compreende-se que a beleza destas construções, que a singularidade, o mistério e a majestade que as cercam fazem dela uma das mais originais criações do espírito humano, suscitando a fantasia na mente daqueles que lá estiveram.

O Templo Elíptico é uma construção solene e majestosa, habilmente construída com blocos de granito e cuja poderosa sobriedade evoca Stonehenge, bem como o Egito. A Torre Cônica, pelo seu formato fálico, levou a se pensar que estava ligada a um culto da fecundidade. Ela repousa sobre o solo vivo sem subestruturas, o que afasta a hipótese dela ser um monumento sepulcral. Para alguns arqueólogos ela significaria a majestade do chefe. O templo é cercado por uma muralha pavimentada de lajes de granito e revestida com uma camada de cimento. Existem aí quatro portas que foram encontradas muradas quando os primeiros exploradores chegaram ao local. Por que os habitantes que abandonam uma cidade se dariam ao trabalho de murar as portas que deixariam para trás? Esse é mais um mistério ainda não desvendado sobre Zimbabwe. Mas o que se sabe é que esse foi o templo mais importante do país.

Ao que tudo indica, o recinto Leste do Templo era o lugar dos rituais sagrados. Era aí que os feiticeiros ofereciam

suas orações e provavelmente sacrificios ao deus Mwari, e era também essa colina que servia de sepultura aos reis Rozwi, quando o centro do governo se mudou para o vale. A entrada do templo era guardada por oito aves lavradas em pedra, apoiadas em cima de pilastras. Essas aves, conhecidas como os "Pássaros de Zimbabwe" entre os antiquários europeus, simbolizavam os reis mortos.

A religião Mwari era servida por sacerdotes selecionados de certas famílias, e por um grande número de "mensageiros" das mais diversas procedências. O povo comum não podia se aproximar do templo do deus Mwari, pois este só escutava as invocações se essas fossem transmitidas por aqueles que habitavam a sua morada — e lá só habitavam os chefes tribais já falecidos. Então, durante as cerimônias, os sacerdotes invocavam os antigos chefes chamando-os pelos seus respectivos nomes.

Nesse local, também os feiticeiros, após longos períodos de seca, realizavam rituais para "chamar a chuva", invocando o deus Mwari. Muito provavelmente, é também por isso que Zimbabwe era considerado um templo da fecundidade, pois, como se sabe, a chuva simboliza o início da fecundação da terra.

Ninguém sabe ao certo como terminou a civilização de Zimbabwe. O que se supõe é que tenha sido saqueada e arrasada por uns povos bárbaros chegados da Zululândia, comandados por um megalomaniaco zulu, de nome Shaka.

Zimbabwe não foi abandonada imediatamente, apesar de ninguém mais querer habitar os locais saqueados, acreditando-se que estavam cheios de espíritos malignos. Segundo a crença, eram espíritos de homens assassinados que não tiveram um sepultamento adequado. Durante algum tempo ainda, os Rozwi sobreviventes voltavam ao local para celebrarem certas cerimônias e orarem ao deus Mwari. Mas, aos poucos, o templo foi sendo abandonado, e a civilização Rozwi terminou. Porém, os negros das regiões circunvizinhas ainda conservam um certo respeito e temor ao local. Isso pôde ser observado por Posselt, um comerciante que visi-



Um dos "Pássaros de Zimbabwe": Estas aves, que não pertencem a nenhuma espécie conhecida, representavam, simbolicamente, os reis mortos.

tou as ruínas no final do século XIX e, lá chegando, seus carregadores se curvaram e saudaram-nas solenemente. Eles diziam que os espíritos dos grandes ancestrais ainda permaneciam ali.

Sem dúvida, saberemos mais sobre Zimbabwe — cujo próprio nome significa "casa de pedras" — quando as ruínas forem completamente recuperadas. Infelizmente, uma espécie de fatalidade parece pesar sobre as pesquisas arqueológicas em Zimbabwe. Parece haver uma influência maligna que, depois deste ou daquele incidente, faz parar os trabalhos no momento que vão dar resultados definitivos. Talvez os espíritos dos velhos Reis de Zimbabwe não gostem de ser perturbados em suas cidades sepulcrais...

O GIGANTE DO PASSO

KALUGA













QUERO DESCER!



BALAS NÃO FEREM O GIGANTE! ELE PODE ESMAGAR VOCÊS COMO FEZ COM O LEÃO... A MENOS QUE OBEDEÇAM!



FAÇAM O QUE ELE MANDOU... LARGUEM OS RIFLES OU VÃO MORRER!

OBEDEÇAM!



RÊ! RÊ!
RÊ! RÊ!



ELE AVISOU... OU PAGAM OU MORREM! CINQUENTA PEÇAS DE OURO, COMIDA E BEBIDA, RIFLES E BALAS!

O GIGANTE
E O ANÃO DO
PASSO KALLIGA.

© X☆M #11



O TRIBUTO ESTÁ PAGO!
AGRADEÇAM AO GIGANTE
POR TER POLPADO SUAS
VIDAS MISERÁVEIS!



UM DIA
EU PEGO
VOCÊS!

PSS! FALE
BAIXO!



RÁ! RÁ! RÁ! VIU A CARA
DELES? APAHORADOS...
UM BOM SAQUE!



UM GIGANTE
LADRAO?





A CONVERSA NO CAFÉ...

VIU O GIGANTE E O ANÃO DO PASSO KALUGA?

ELES ME ROUBARAM!



PERDI TODO O MEU LUCRO DE DUAS VIAGENS... NÃO PASSO MAIS LÁ!



"ATIREI NO GIGANTE E AS BALAS NÃO PENETRARAM NELE!"

QUEM VAI COMERCIAR COM OS NATIVOS?

NINGUÉM, ENQUANTO ELES NÃO SE LIVRAM DO GIGANTE!

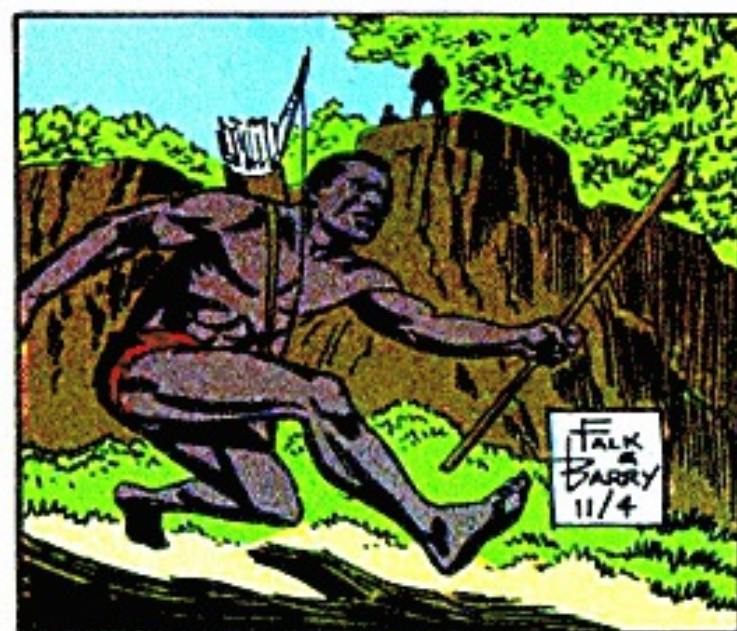
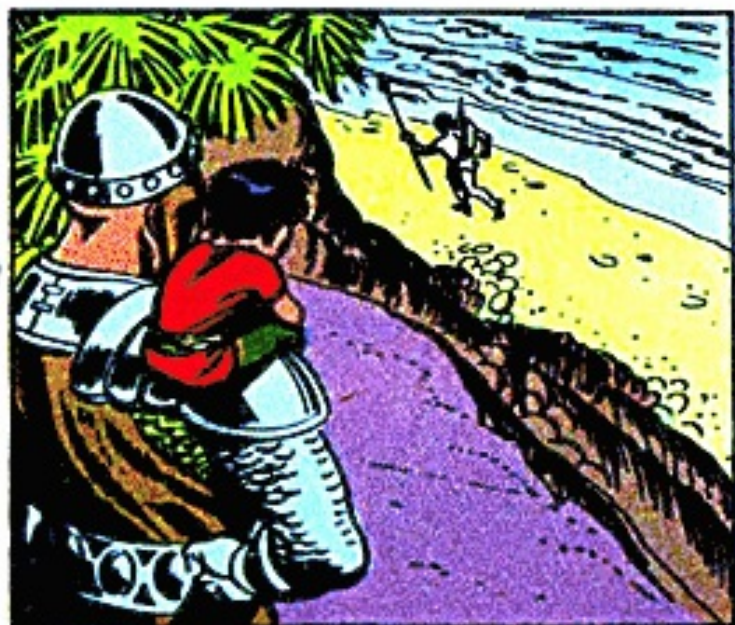


NENHUMA CARAVANA ESTE MÊS... E TEMOS COURO E MARFIM PARA NEGOCIAR!

PRECISAMOS DE TECIDOS, SAL E FERRO PARA AS LANÇAS!

O QUE VAMOS FAZER?

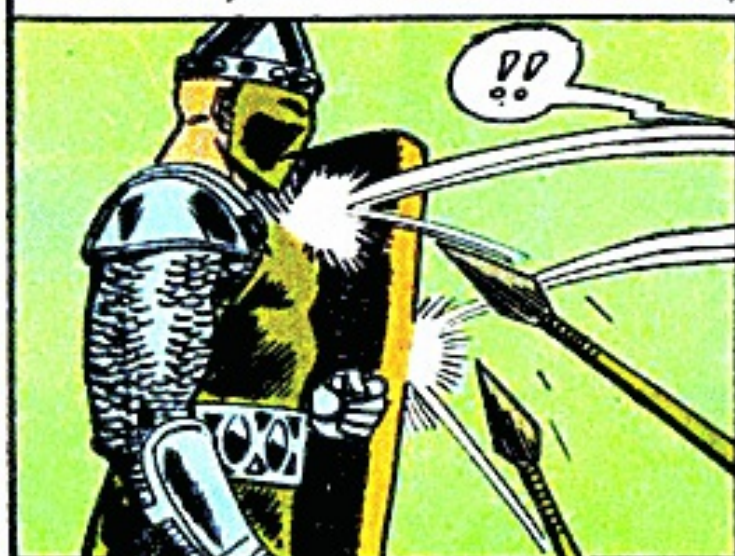








AS LANÇAS RICOCHETEARAM!



NÃO PODEM
FLIGIR DE
MIM!

ESPEREM!
VOLTEM!



VIMOS O GIGANTE COM
VOZ DE TROVÃO!

ATIRAMOS
NOSSAS
LANÇAS...

...MAS
NÃO
ADIAN-
TOU!

MATOU O LEÃO
COM UM GOLPE
SÓ!



ELE ESTÁ
LA FORA
COM O
ANÃO!

POVO DE OONGAAN!
QUERO OURO, JOIAS, CO-
MIDA E BEBIDA!

OU DESTRUIREI
SUA ALDEIA E TU-
DO DENTRO
DELA!









**Todos os meses acontece
uma mágica nas bancas.**



135

**A revista
Mandrake
aparece e
desaparece.
Quase
imediatamente.**

Todo mundo está curtindo as novas aventuras de Mandrake, Narda e Lotar. Você vai ficar intrigado com as situações incríveis que acontecem com Mandrake e vai ficar maravilhado com Xanadu, uma mansão cheia de macetes e truques. Mas não se deixe iludir: esta revista desaparece rápido nas bancas.









NÃO, OBIJU, CAM-
PEÃO DOS OONGAAN...

ENTÃO... DÚVIDA DE
QUE, FANTASMA?!



SEUS GUERREIROS
SÃO VALENTES! NÃO
ENTENDO COMO ELE
ENFRENTOU UM GRU-
PO INTEIRO!



NEM COMO AS BA-
LAS DOS MERCA-
DORES RICOCHEE-
TEARAM NELE!

COMO VAI RE-
SOLVER ISSO, FAN-
TASMA?



VENDO
PESSOALMENTE!

VENHA, REX...
TEMOS QUE
VOLTAR!

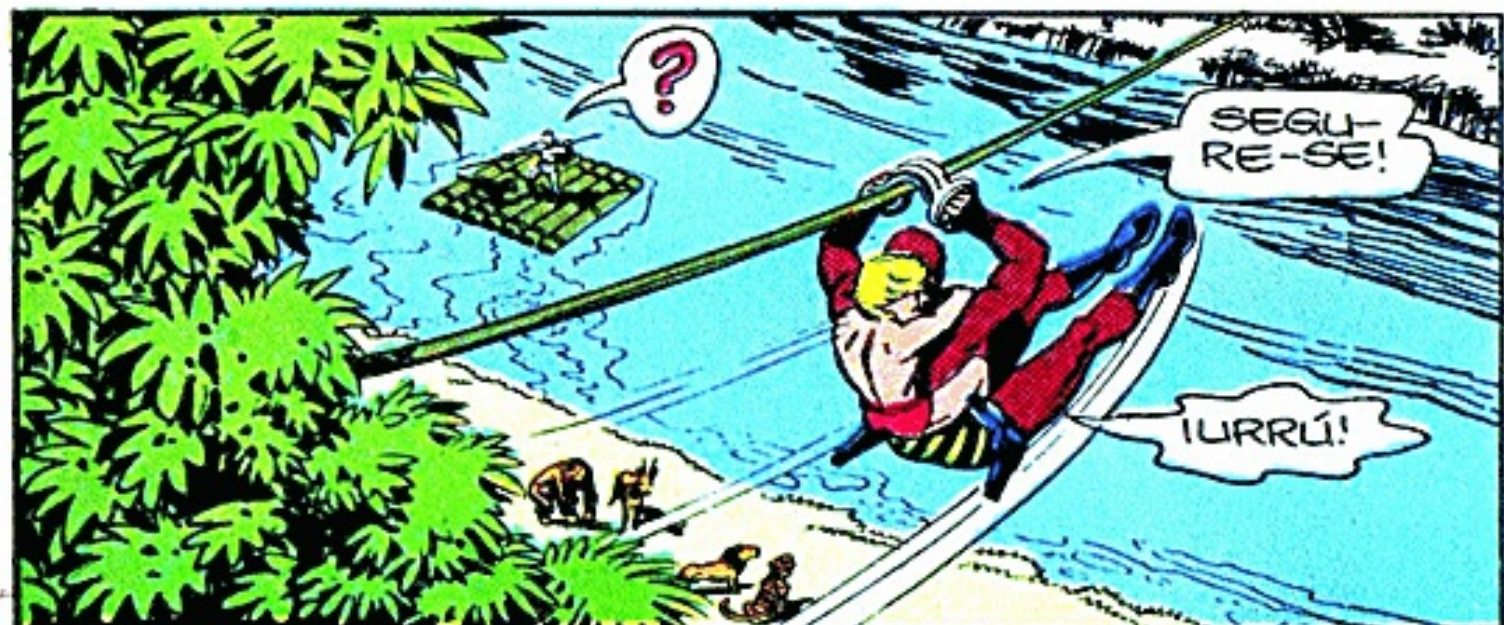
PENSEI QUE
FOSSEMOS
FICAR UMA
SEMANA
AQUI!



LEVE A JAN-
GADA PARA O
OUTRO LADO,
COM REX E CA-
PETO, OBIJU!

POSSO IR
COM VOCÊ
NO CIPÓ?







NA ENTRADA SECRETA DA
FLORESTA NEGRA...

QUERO IR COM VOCÊ
ENFRENTAR O GIGANTE,
PARA NÃO SENTIR MAIS
VERGONHA!

VENHA SE QUI-
SER, OBIJU!

EU
QUERO!

O FANTAS-
MA CAVALGA
PARA O DIS-
TANTE PAS-
SO KALLUGA..

UM GIGAN-
TE, UM ANÃO..
VOZ DE
TROVÃO?

BALAS E LANÇAS
RESVALAM NO SEU
CORPO?! ESSA HIS-
TORIA NÃO DA PARA
ENGOLIR...

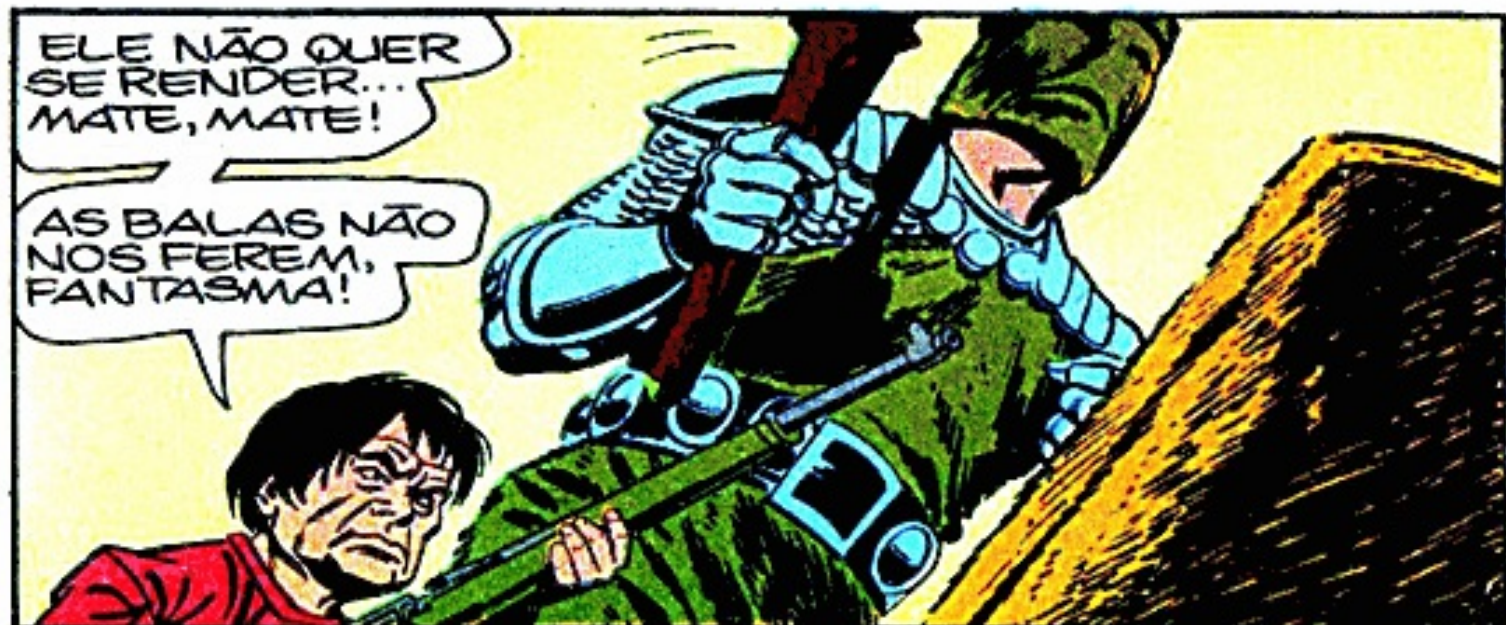
TALK
&
DARRY

23











QUANDO O FANTASMA
DESAFIA O GIGANTE A LU-
TAR DESARMADO, ELE FOGE!







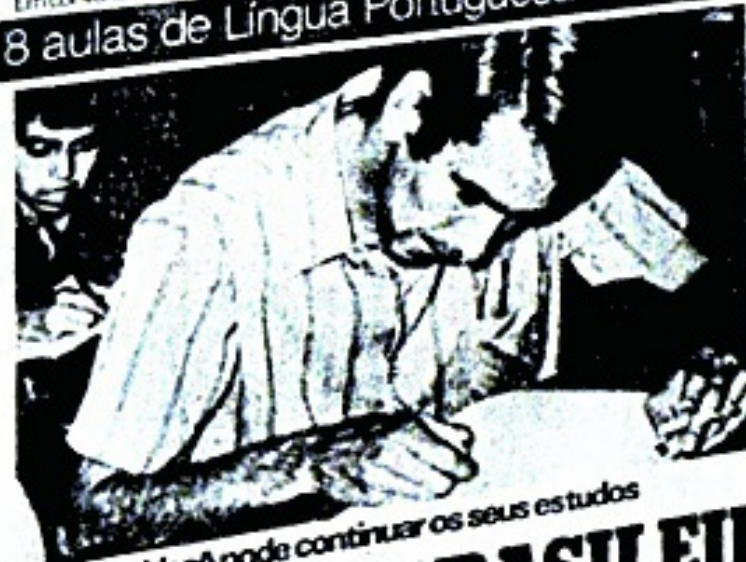


O CURSO MAIS BARATO DO MUNDO.

M **Jornal do** **TELECURSO** **1** **1º GRAU**

Em convênio com o Ministério da Educação e Cultura e Fundação Universidade de Brasília

Com 8 aulas de Língua Portuguesa e 4 de História



Você pode continuar os seus estudos

MILHÕES DE BRASILEIROS TÊM UMA NOVA ESCOLA

O melhor
remédio
do mundo

Grátis, gostoso e ao seu gosto. Trazemos

Índios caçados
como animais

Macacos enlouquecem cientista

Enchente
passa
e perigo
fica

Se você não pode ir à escola, a escola vai até você.

Pela Rede Globo e TVs educativas e por 800 emissoras de rádio em todo o país.

Ligue a televisão e veja os programas do Telecurso 1º Grau. Ou então ligue o rádio, às 8 da noite, e ouça as aulas do Supletivo Ginásial no Projeto Minerva.

E nas bancas, você encontra o Jornal do Telecurso. Cada número custa apenas 50 cruzeiros e traz as aulas de duas semanas. Por 100 cruzeiros mensais, você vai aprender e, inclusive, conseguir o seu Certificado de Conclusão do 1º Grau.

TELECURSO 1º GRAU

o curso mais barato do mundo

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO E
CULTURA
FUNDAÇÃO
UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA



FUNDAÇÃO ROBERTO MARINHO





NÃO VOU DIZER NADA! SE
É TÃO ESPERTO... DES-
CUBRA!



EU FIZ UMA PERGUNTA
HOMENZINHO DANADO!
RESPONDA!

☆★!!



A VOZ DO GI-
GANTE É FINA!
COMO FIZERAM
PARECER TÃO
FORTE?

NÃO
CONTE
A ELE,
TITIO!



QUIETO,
JOEY!

AI!

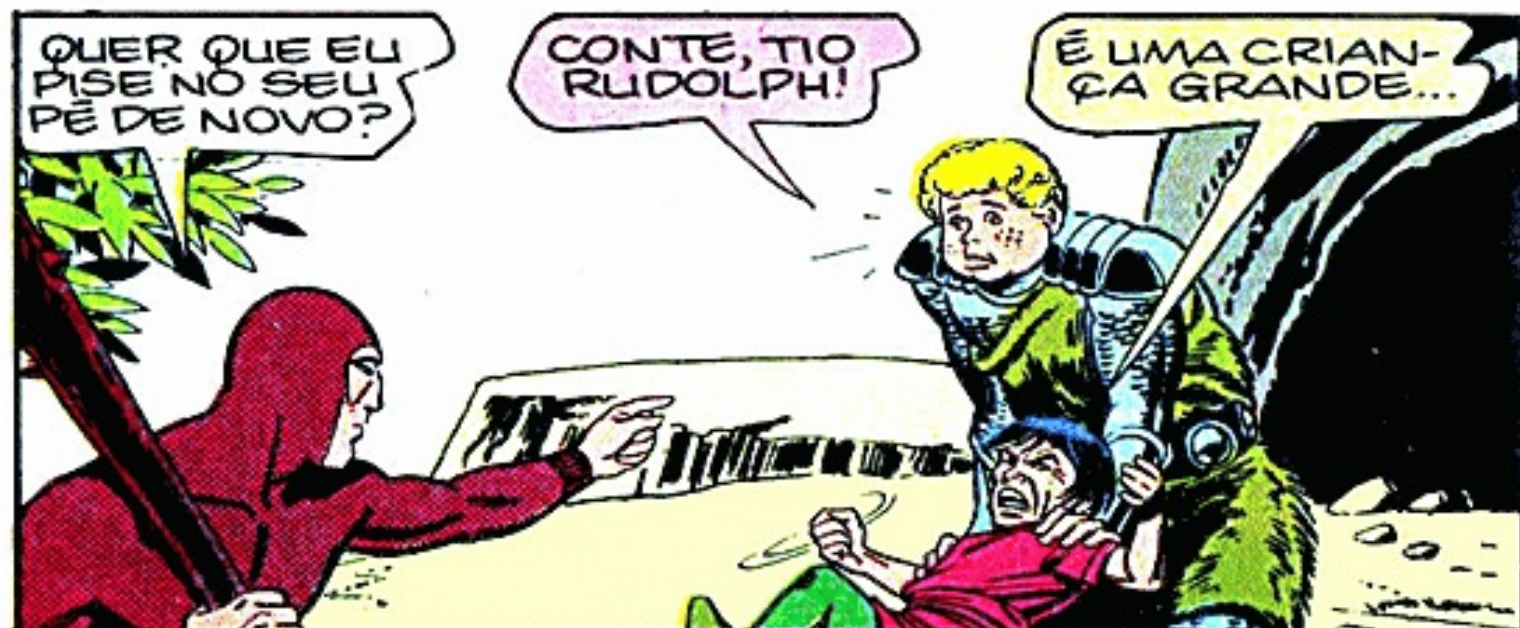


FALE! OU EU PISO
NO SEU OUTRO PÊ!

CONTE LOGO,
TIO RUDOLPH!











© King Features Syndicate, Inc., 1973. World rights reserved.



"UM DIA, DECIDI ME VINGAR,
E ESTRAGUEI A MISTURA
DE CURTIR O COURO."



O QUE HOUVE COM ESTA
MISTURA?! NÃO CONSIGO
CORTAR AS
PELES!



VOCÊ FEZ ISSO DE PROPOSI-
TO, SEU DESGRAÇADO! ESTRA-
GOU TODAS ESSAS PEÇAS!



"MEU PAI DISSE QUE NÃO PO-
DIA CORTAR AS PEÇAS...
E ERA VERDA-
DE! EU TENTEI!..."



EMBORA CONTINUAS-
SE MACIO, O COURO
ERA RESISTENTE CO-
MO AÇO! POR ACASO,
FIZ UMA DESCO-
BERTA INCRI-
VEL!







EU ESTAVA DECIDI-
DO A CUIDAR DO MEU
SOBRINHO O ME-
LHOR QUE PUDESSE...

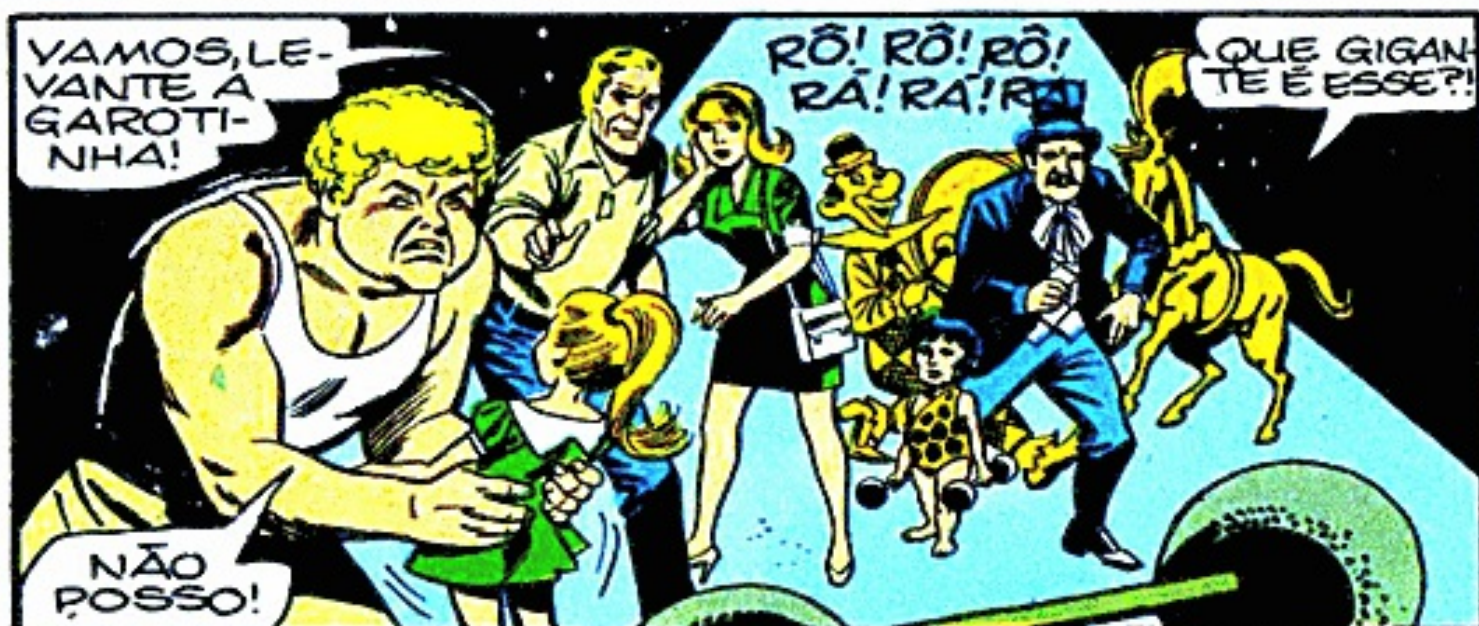


"CONSEGUIMOS TRABA-
LHO NUM CIRCO..."

POSSO APROVEI-
TAR OS DOIS! ES-
TÃO CONTRATA-
DOS!



VAMOS, LE-
VANTE A
GAROTI-
NHA!



RÔ! RÔ! RÔ!
RÂ! RÂ! RÂ!

QUE GIGAN-
TE É ESSE?!

NÃO
POSSO!

VADIAMOS PELO MUN-
DO ALGUM TEMPO...
NÃO ERA FÁCIL AR-
RANJAR TRABALHO
PARA UM ANÃO E
UM GIGANTE
FRACO...



"JOEY SEMPRE COMIA
MAIS DO QUE PODIAMOS
PAGAR..."

VOCÊ SÓ
FAZ CO-
MER, CO-
MER!

ES-
TOL
COM
FOME,
TI-
TIO!



"EM MAWITAAN, CONSEGUI
EMPREGO DE CURTIDOR,
COMO MEU PAI..."



"AS CRIANÇAS DESCOBRI-
RAM QUE JOEY ERA FRA-
CO, E VIVIAM ATORMENTAN-
DO O COITADO..."



"...EU TINHA QUE PROTEGÊ-LO
DAQUELES GURIS..."



"LEMBREI QUE SABIA FA-
ZER UM COURO DURO CO-
MO AÇO!"















KRIPTA

É ASSIM:



QUALQUER DIA
É SEXTA-FEIRA,



QUALQUER HORA
É MEIA NOITE.



RIO GRÁFICA E EDITORA

Diretor Presidente:

Jorge Adib

Diretor Vice-Presidente:

Angelo Rossi

Diretor Superintendente:

Filipe Zander

Diretor Financeiro e Administrativo:

José Carlos Marques

SUPERALMANAQUE DO FANTASMA

nº 3 — Junho/Julho de 1981

Diretor Editorial: Ruy Perotti

Editores: Domingos Demasi

Felipe Ferreira

Lula Pimentel

Produtor: Jorge Mendes Martins

Assistente de Produção: Jair José da Silva

Produtoras de Texto: Luiz Antônio Aguiar, Vera Cavallieri

Secretária: Maria Jussara Oliveira

Editor de Arte: Paulo Renato Campello Acosta

Assistentes de Arte: Alberto Carlos da Silva, João da França, Cesarino G. da Silva, Gilberto R. Fernandes

Arte: Adyr Teixeira, Agildo Costa, Alexandre M. Martins, André L. Brito, Belarmino Martins, Carlos A. dos Santos, Cosme José da Silva, Elias R. Barrocas, Elza dos Santos, Flávio Gentil Barcelos, Gessé de Matos, Israel Lima, João C. Maira Lata, João L. Nias Delgado, José A. dos Santos, José Belmiro, José Evaldo de Oliveira, José R. Sampaio, Jozeimir Ferreira, Luiz Cadeval, Luiz C. Pires, Marlee Gouvêa, Moacyr Müller, Murilo Marques Moutinho, Nelson Garcez Filho, Origenes Geomonoud, Paulo C. Curvelo, Paulo C. da Silva, Sérgio R. da Silva, Zaney da Silva, Waldir Amaral da Oliveira

Revisão: Arthur Rocha, Fatima Matheiros Caroni

Colaboração: José Meneses, Maria Elci Spaccaquerche Barbosa (Texto), Lygia Jucá (Tradução)

Copyright (c) 1981 King Features Syndicate/APLA

Diretor Responsável: Domingos Demasi

CCDP/DPF/1031 P208/73

Departamento Comercial

Diretor: Francisco Pellegrini

Assistente: Luiz Otávio Rangel

Circulação: Norberto Martin

Promoções: Vasco Castro Barbosa

PCP: Aylton Menezes, Francisco Espindola

Departamento de Publicidade

Gerente-Rio: Claudio Bartolo

Gerente-SP: Lenicio Sanches

Contato-Rio: Magda Speranza

Contato-SP: Amauri Pinto Caldeira

Rio Gráfica e Editora S. A., Rua Itapiru, 1209 — Rio de Janeiro —

RJ CEP 20251 — Telefone: 273-5522 — Telex (021) 23 365 RQEL-BR

Rio de Janeiro — RJ Sucursal São Paulo Av. Faria Lima, 1541 —

Conj. 8A — São Paulo — Telefones: 212-2372 e 212-8774

Representantes:

Distrito Federal — Rui Fernandes — Tel.: 225-4515

Outras Praças — SITRAL

Números afixados pelo reembolso postal. Cartas para o Departamento de Assinaturas e Reembolso — Preço: o que estiver em

vigor, mais despesas de porte — Não temos representantes autorizados a vender assinaturas — Para pedidos de colecionadores

ou reembolso, temos estoque somente das últimas 12 edições — Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chínega

Distribuidora S/A — Rua Teodoro da Silva, 907 — Rio de Janeiro — RJ — Tel.: 265-9112 — Distribuidor para Portugal: Electroliber

Ltda. — Rua Prof. Reinaldo dos Santos, 1486 / Lisboa —

IMPRESSO EM BLOCH EDITORES S.A.

Montando a Santa Maria você vai fazer grandes descobertas.



Você vai descobrir a perfeição em cada detalhe deste maravilhoso kit em escala. Onde cada peça corresponde exatamente à verdadeira. E viver emoções tão fortes quanto as de Cristóvão Colombo ao descobrir a América.



*À venda em supermercados,
lojas de brinquedos
e bazares.*





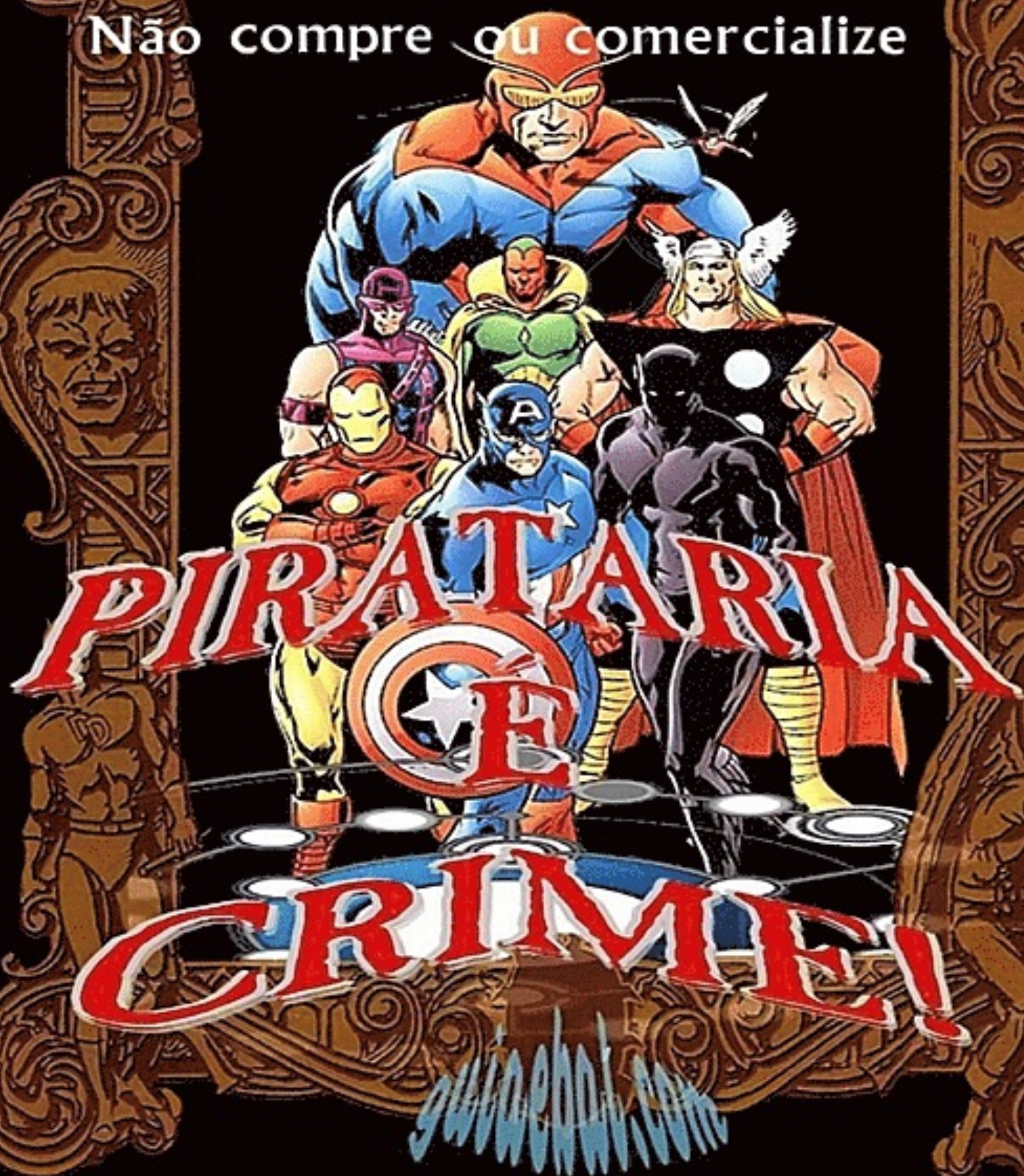
Super
NESCAU

Energia que dá gosto.



Você acabou de ler mais um Scan
Produzido e Restaurado de Fã para Fã,
direto de nossa coleção Particular e
distribuido gratuitamente e que já tem
seus direitos registrados pelas respectivas
Editoras.

Não compre ou comercialize



www.guiaebal.com



Guia Completo de todas as HQ's
lançadas pela **RGE**
Centenas de Scans de Séries
Completas!

