

El Aventurero.

REVISTA ESPECIALIZADA DE ROL, ESTRATEGIA, LITERATURA FANTÁSTICA, CÓMIC Y AVENTURAS POR ORDENADOR.

250 PTS.



H. P.
CRAFT
LITERATURA
FANTÁSTICA

Indiana Jones IV, Fief, Wday,
Popeye de Segar, Módulo RQ, La
liberación de Silvania, Ciencia Fic-
ción, Dune, Stiges, Noticias...

Nº 8

el aventurero

C/ TOLEDO, 15 (PZA MAYOR)
TELEF.: 266 44 57 28005 MADRID

ROL
CIENCIA FICCIÓN
COMIC



COMUNICADO

Un año más llega a su fin y, pese a todo tipo de crisis, tenéis en vuestras manos un nuevo número de "El Aventurero", el último de este 1.992. Seguramente tengáis este año una gran cantidad de recuerdos tanto buenos como malos. En la redacción de "El Aventurero" también los tenemos, pero sobre los pesares y dificultades de llevar a cabo esta revista en nuestro ratos libres tenemos una compensación que hace que cada aproximadamente dos meses la tengáis en vuestras manos y esa compensación sois vosotros. Gracias a vosotros, gente aventurera como los que hacemos esta revista, seguimos con la ilusión de imprimir número tras número y no nos importa no ganar ni un duro porque gracias a vosotros lo que ganamos son amigos. Que pascéis una Feliz Navidad y recordad que el próximo año os seguiremos esperando.

La redacción

SUMARIO

1. COMENTARIO PC: INDIANA JONES IV ... 4
2. COMENT. PC: THE DAGGER OF AMON RA.. 7
3. COMENTARIO SPECTRUM: WHITMAN DAY .. 9
4. ESPECIAL CINE FANTASTICO: SITGES . 11
5. LITERATURA FANTASTICA 13
6. COMENTARIO SP: MUNDO SUBTERRANEO.. 14
7. ESPECIAL LOVECRAFT: BIOGRAFIA 17
8. LOVECRAFT: SU ESTILO 19
9. LOVECRAFT: LOS MITOS DE CTHULHU .. 20
10. OTROS RELATOS DE LOVECRAFT 23
11. LA AVENTURA EN INGLATERRA 24
12. ROL: EL SEÑOR DE LAS RUNAS (RO) .. 26
13. CATALOGO 30
- POSTER CENTRAL DE EDUARDO
- NUEVA SECCION DE CONTACTOS Y ULTIMA HORA
14. EL JUEGO POR CORREO 32
15. COMIC: POPEYE, DE SEGAR 34
16. EL DOMINIO DEL DRAGON (VII) 36
17. LOS MEJORES DEL AÑO 38
18. COMENTARIO SP: PALACE HOTEL 2.0 .. 39
19. COMENTARIO ESTRATEGIA: FIEF 41
20. MODULO RO (Y III) 43
21. COMENT. PC: SILVANIA 51
22. CIENCIA FICCION 53
23. COMENTARIO ESTRATEGIA PC: DUNE ... 56
24. NOTICIAS 58

Director: Antonio Peláez Barceló. Subdirectores: David y Alfonso Pérez Martínez.
Redactor jefe: Carlos Martínez Aguirre.
Redactores: José Ruiz Cristina, Jorge de Ory Murga, Javier Maqueda Sánchez, Boris y Miguel Ángel del Aguila de la Puente. Delegados en provincias: Navarra: Ricardo Oyón Rodríguez. Zaragoza: Daniel Valiente Serrano. Valencia: Raúl Pérez Antón.
Dibujantes: Eduardo y Pablo.
Beneficios: Esta publicación no pretende conseguir beneficio económico de ningún tipo.
Colaboraciones: Todas las colaboraciones publicadas serán premiadas con un número gratis.
DIRECCION: ANTONIO PELAEZ BARCELO/ APDO. 45076/ 28080 MADRID

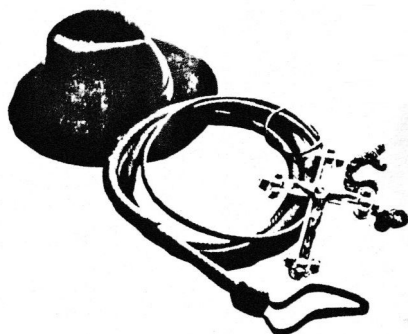
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Aventura Gráfica 16 bits

Casi dos años después de que se empezara a hablar del proyecto, LucasArts ha terminado por fin su última aventura gráfica: "Indiana Jones and the fate of Atlantis". Teniendo en cuenta el tiempo que había tardado en realizarse, y viendo la excelente calidad del "Monkey Island 2" que por contra fue programado con una rapidez inusual en la famosa compañía americana, muchos pensábamos que la última aventura de Indy iba a salirse de los índices de puntuación en todas las críticas; sin embargo, aunque esto último sí se ha cumplido (mucha gente tenía el "10" en la punta del bolígrafo aun antes de verlo),

si hacemos un análisis objetivo y global no es fácil ni siquiera afirmar que "Indy 4" es mejor que "Monkey Island 2".

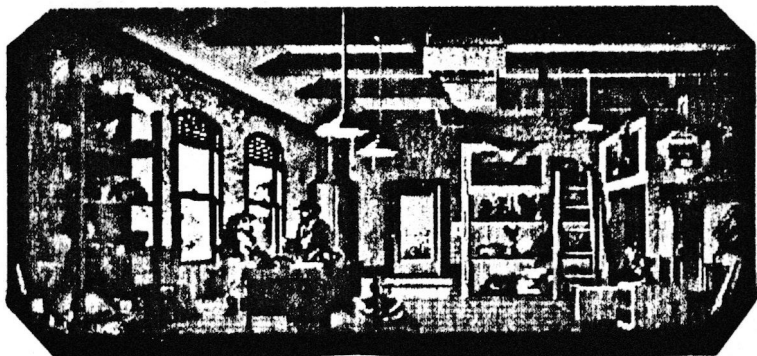
Indudablemente, tan sólo la presencia del arqueólogo más famoso del mundo marca la diferencia para muchos aficionados, que sin duda no se verán defraudados; pero el guión de esta aventura en concreto, aunque sin duda hubiera dado pie a una excelente película, no parece adaptarse muy bien a lo que es una aventura gráfica hasta la parte final del juego, cuando llegas a la ciudad de Atlantis. Entre tanto hay muchos viajes de un lugar a otro que te despistan hasta el punto de no saber muy bien dónde estás en algunos momentos, y el único interés está en llegar cuanto



antes a la ciudad perdida y en ciertas escenas semi-arcade, del tipo de las de "Operation Stealth" o "Space Quest IV". Una vez en Atlantis la aventura mejora mucho en guión y planteamiento.

Para acabar este repaso a los aspectos negativos del juego, hay que hacer

En el aspecto gráfico se ha abandonado el sistema usado en Monkey 2, es decir, la digitalización de dibujos hechos a mano para volver a los tradicionales gráficos hechos directamente sobre el ordenador. La verdad es que de una u otra forma son excelentes, pero personalmente



notar que la música pasa casi desapercibida, salvo el tema principal, por supuesto, y algún que otro más, pero comparado con el "Monkey Island 2" pierde bastante en este aspecto.

Todo lo dicho anteriormente no quita para que ésta sea una aventura gráfica excelente, incluso podríamos calificarla como obra maestra; pero creo que todos a estas alturas sabemos que LucasArts no hace otra cosa que obras maestras, y todo lo que podamos decir de negativo será siempre (o hasta que se demuestre lo contrario) en comparación con producciones anteriores de una compañía cuyo liderazgo en el terreno de las aventuras gráficas nadie discute.

pienso que de este modo los personajes y objetos animados se integran más con el fondo y todo parece más real. Hay que destacar también los efectos de luz en escenarios oscuros, donde con el tiempo vas viendo más cosas conforme se acostumbra la vista.

En cuanto a las animaciones no hay prácticamente diferencias con Monkey Island 2; son muy buenas, sobre todo en los gestos que hacen los personajes al dialogar, pero no ha habido un esfuerzo especial por mejorar lo conseguido en su anterior producción. Tampoco hay muchas escenas intermedias, pero las que hay están bastante bien. Mención aparte merece la presentación, que es de quitarse el

sombrero; aquí sí se ha empleado realmente el famoso sistema iMUSE (unión de músicas diferentes de forma suave) y es para verla una y cien veces. También toda la escena final está muy conseguida.

Aunque en superproducciones como ésta el que los problemas que hay que resolver sean buenos o poco trabajados

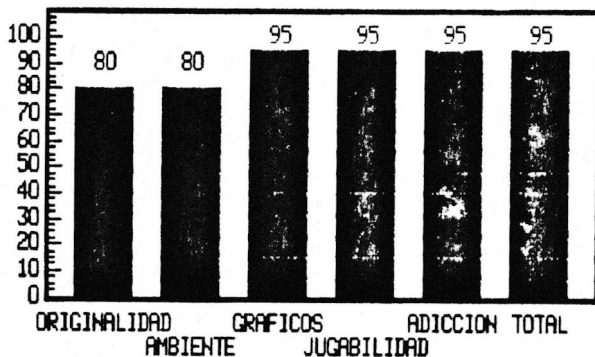
no suele importar mucho al lado de los gráficos, el guión, la música, etc. cabe decir que es una aventura correcta, aunque un tanto fácil y sin ningún problema que llame la atención especialmente. Esto también es debido al esfuerzo que se ha derrochado, inútilmente en mi opinión, en hacer tres caminos diferentes. Creo que muchos hubiéramos preferido que pusieran los tres seguidos, uno detrás de otro, porque hacerte la aventura de otra

forma cuando sabes ya el final, tiene muy poco atractivo.

Y, francamente, creo que no hay mucho más que decir. Tan sólo repetir una vez más que es una excelente aventura, como lo son todas las de LucasArts, pero una vez que te la acabas, mientras ves los créditos, no estás con la boca abierta y la sensación de haber visto algo extraordinario; más bien dices: "Bueno, ha estado bien...".

JOSE RUIZ CRISTINA

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
LUCASFILM
PC



THE DAGGER OF AMON RA

Acaba de llegar a nuestras pantallas, directamente de USA

y en exclusiva para "El Aventurero" gracias a uno de nuestros colaboradores, una de las últimas novedades de la compañía Sierra On Line, cuya producción de aventuras gráficas cada día es más abundante; se trata de "Laura Bow II: The Dagger of Amon Ra".

El juego está ambientado en Nueva York a comienzos de siglo: Laura Bow, una detective amateur, (que ya protagonizó anteriormente otra aventura de Sierra que no llegó a España)

es contratada por un famoso diario neoyorquino; el director del periódico le encarga como primer reportaje la investigación del robo de la famosa daga de Amon Ra, que ha desaparecido del museo poco después de haber sido traída de Egipto. Una vez en el museo, sin embargo, la trama se complicará con la aparición de los cuerpos de distintos personajes que han sido asesinados.

La primera vez que cargas "The Dagger of Amon Ra", tienes la impresión de que estás ante un juego sin muchas pretensiones, de los típicos de Sierra, que ya hemos criticado en otras ocasiones desde estas páginas: la presentación es muy buena, con una animación soberbia, y en lo que concierne a la música, el tema principal está bastante

logrado, con lo que el ambiente es fenomenal. Pero una vez que comienza realmente el juego te encuentras un tanto perdido, con muchas pantallas adonde ir, muchos objetos para coger y poca idea de lo que se supone que tienes que hacer.

Sin embargo, poco a poco notas que la cosa va mejorando: los efectos de sonido Soundblaster son magníficos y dan mucha ambientación; las animaciones han mejorado mucho respecto a otros juegos, como "King Quest V" o incluso "Space Quest IV",

con lo que el movimiento de los personajes y objetos es mucho más real. Pero lo fundamental, lo que realmente cambia el panorama que ofrecían hasta ahora los juegos de Sierra, es que ya no te sientes limitado en las acciones que puedes realizar; esto es debido a que aunque el sistema de juego no ha variado en absoluto respecto a otros juegos, Laura tiene una libreta de notas en la que apunta lo más importante de la investigación (personas, lugares), y puede preguntar sobre todo ello a cualquier personaje del juego, con lo que los diálogos y las conversaciones que, nunca nos cansaremos de repetir, son el alma de la aventura y son muy abundantes.

Además los problemas están bien propuestos; siempre usas los objetos con sentido.

Esto es lo que podríamos decir de la primera parte del juego (hasta que entras en el museo): una buena aventura para pasar el rato, pero aún le falta algo para poder darle un diez: es

algo que hasta ahora no había conseguido nunca Sierra; un buen guión, un buen desarrollo de la historia, que mantenga al jugador pegado a la pantalla hasta terminar el juego. Y esta vez nos alegramos de poder decir que Sierra lo ha conseguido. Porque una vez en el museo, al acabar de interrogar a la gente, la historia da un giro inesperado cuando uno a uno los invitados empiezan a morir, mientras vas descubriendo que el museo encierra en realidad muchos secretos. El hilo de la historia está llevado de forma realmente magistral, en medio de un ambiente de misterio perfectamente logrado gracias sobre todo a la música de fondo, que no tiene nada que envidiar a la de cualquier buena película de misterio. Todo esto alcanza su culminación en el último acto, donde una figura envuelta en vestiduras negras te persigue por todo el museo intentando acabar con la última víctima: tú. Esta parte del juego en concreto es de esas escenas (como el sueño del "Monkey

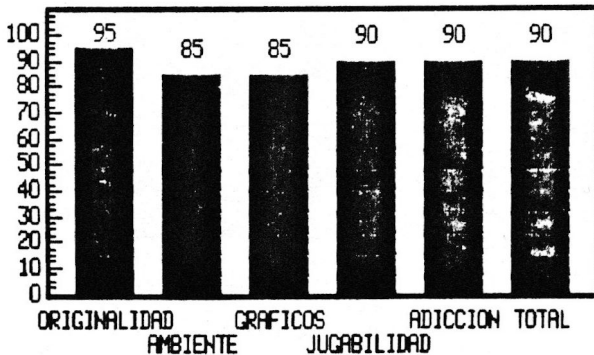
Island 2" o la presentación del "Indiana Jones 4") que hacen de un buen juego una obra maestra, y por las que vuelves a jugarlo más de una vez a pesar de haberlo acabado ya.

Por si todo esto fuera poco, al final del juego el inspector encargado del caso te interroga sobre tus averiguaciones de tal forma que tendrás que averiguar por tí mismo qué ha ocurrido realmente en el museo, y esto no es nada fácil (la trama es del tipo de la del "Cruise for a Corpse"), por lo que seguramente tendrás que jugar toda la aventura otra vez fijándote en todo hasta que des con la solución.

Así pues, aunque los lectores veteranos sabrán que en esta revista hemos sido muy críticos con las aventuras de Sierra, en esta ocasión es obligado quitarse el sombrero: "The Dagger of Amon Ra" es todo un señor juego.

JOSE RUIZ CRISTINA

THE DAGGER OF AMON RA
SIERRA
PC



COMENTARIO SPECTRUM 48k: WHITMAN DAY

Què manía les ha dado a todos con Lovecraft. Bueno. Más vale bueno tarde que nunca.

W.D. se nos presenta como un juego para los 48k dividido en tres cargas distintas, algo ya habitual para las conversacionales. No



tiene gráficos, excepto un par bastante logrados, pero tampoco son necesarios, ya que el texto tiene una gran fuerza visual e imaginativa.

La verdad es que JON ha realizado un excelente trabajo.

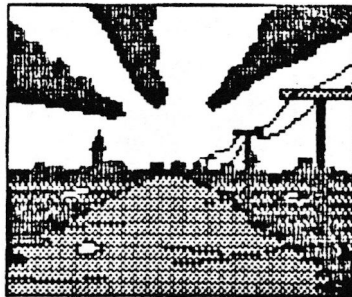
La adicción y dificultad están en progresión geométrica. Así como la primera parte es muy sencilla y casi se te dan los pasos para terminarla, en la segunda y tercera aumenta el nivel de pericia (y el número de bytes usados) para alcanzar un status bastante aceptable, aunque quizá sencillo para un jugador muy experto.

La historia está fiel-

mente basada en relatos de H.P. Lovecraft, por ejemplo, la primera carga toma la historia "El día de Nahum Wentworth" y la reconstruye casi exactamente al relato original, ¡con los mismos personajes de la novela!

Eres un pobre sujeto habitante de Boston llamado Clyde Wentworth al que su coche le ha jugado una mala pasad dejándole tirado en medio de la carretera a un terrible día de lluvia. A partir de aquí descubrirá una casa con un extraño inquilino que será el desencadenante de una sucesión histórica de pesadillas dentro de un mundo plagado de maldad donde, ¡menos mal!, aún existe el amor y la amistad.

Comentemos (que no critiquemos) la técnica: Aunque en la primera parte sobren 4000 y pico bytes "casi" no se nota ya que la historia no da para más, pero si no hacían falta 4 ks, ¿por qué no nos ha deleitado con unos mensajes de examina, o algún que otro gráfico que seguro no habría quedado mal?. De todas maneras, el



juego sigue dejando jugar'

(valga la estúpida redundancia) bastante bien y no pierde un ápice de su atractivo.

La segunda carga comienza dentro de una sala forense con un fiambre sobre la camilla. Un prometedor comienzo. Luego tendremos que ir de Boston a Innsmouth con tu fiel "compañera" en busca de aventuras. Esta parte, como la tercera, está bastante más elaborada que la primera, y no sólo se nota en una mayor cantidad de mensajes, sino en una manera más flexible de llevar cada situación.

Los PSI's están correctos. No hacen grandes florituras, pero tampoco es necesario que bailen sobre la

cuerda floja. Son necesarios y cumplen perfectamente su cometido.

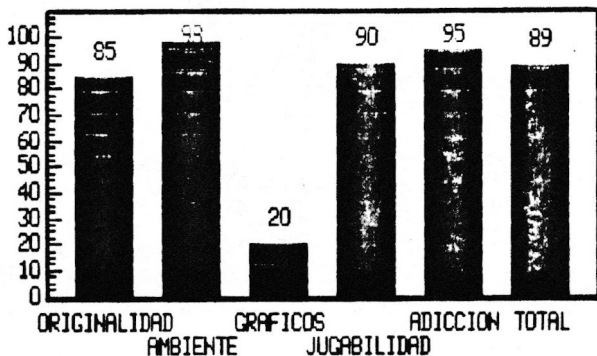
Para terminar diré que JON, desde esta aventura se ha convertido en mi escritor favorito de aventuras, desbancando al incombustible Carlos Sisí, y si no, leer el comentario sobre el juego "Mundo Subterráneo" contenido en las páginas de esta revista.

Sólo unas palabras: ¡Animo Juan Manuel! ¡No pares, sigue en la cresta de la ola y en el podio de los mejores!

BORIS



WHITMAN DAY
APC/EL SINDICATO
SPECTRUM



SITGES 92

Ante todo quiero agradecer, y muy efusivamente, al director de esta vuestra revista por haberme permitido introducir un pequeño artículo sobre el festival de Cine Fantástico de Sitges, ya que el mundo cinéfilo, pese a mis constantes rogativas, nunca había llegado a estas páginas.

En fin... Como un año más, Sitges se convirtió en la capital mundial del cine fantástico y, además, en un año muy especial ya que se cumplía el 25 aniversario de tal evento y para esta gran celebración el repertorio fílmico era de lo más jugoso y variado.

Antes de empezar con el comentario en sí, una pequeña puntualización: Debido a mi condición de simple espectador no pude visionar la totalidad de las películas presentadas al festival (tanto concurso como informativas, pero sí intenté escoger las que creía mejores o más interesantes.

Pero empecemos con las películas:

TETSUO. The Iron Man

El nuevo cine japonés arrasa. La alucinación vestida de acero (azul) amalgamada con entremeses de carne. Tetsuo es una película rara pero cautivadora. Rodada en blanco y negro no desmerece hasta el resultado final y, aunque se ve que se utilizaron cuatro yenes para hacerla, es increíble el resultado.

La historia (¡ejem!), un simple japonesito de a pie debido a ciertos encuentros

indeseables se ve convertido en una masa semihumana, semimáquina que lo transforma en un ser muy especial perseguido por el mago de turno.

Planos locos, travellings alucinantes y una historia que resulta tan incomprensible como inquietante.

Totalmente recomendable.

TETSUO II. The body hammer

Tetsuo a todo color y con más dinero de por medio. Nuevamente tenemos una secuela que supera al original no sólo por la abundancia de medios sino por la tremenda imaginación de sus creadores.

Tetsuo II viene a contar la misma historia desde otro plano, para ello no rebaja la película, al contrario, la enriquece y le da unos nuevos matices que en la primera parte sólo se nos habían dado a entender. A esta película de fue otorgada la Mención Especial del jurado por su diseño de producción (y muy bien otorgado).

ARMY OF DARKNES

¡Ay, ay, ay! ... ¡Sam! ¿Qué nos has traído aquí?

La tercera parte de Evil Dead (mal llamada aquí "Terroríficamente muertos" ¡puaj!) hace agua por todos lados.

Señores, cojan "Un astronauta en la corte del rey Arturo", pónganle un par de esqueletos pululando de un lugar a otro y ya tienen Army of Darkness.

Sam Raimi decepcionó a muchos. La utilidad acaba a los tres cuartos de hora y la

película empieza a caer en los tópicos de costumbre. Una pena.

BRAINDEAD

De Nueva Zelanda llega el último grito gore y hemoglobínico.

Qué se puede decir de la película estrella del festival que no la defina la palabra g-e-n-i-a-l.

Ya Peter Jackson nos sorprendió con su Bad Taste ("Mal gusto") y Meet the Feebles, pero ahora da la campaña con una excelente comedia negra de zombis, tripas y ¡3000 litros de sangre!

La española Diana Peñalver tiene un papel protagonista y desencadenante de la historia, una historia llena de situaciones terroríficas y divertidísimas que desembocarán en un final quizá excesivamente largo. Una maravilla hemoglobínica a descubrir cuando se estrene en círculos comerciales.

STAY TUNED

Esta película de Peter Hyams ("Capricornio uno", "2010 Odissea dos", etc.) se nos presenta como una feroz sátira sobre el mundo de la televisión y los estragos que produce a nuestras pobres e infelices mentes catódicas.

Una comedia correosa y crítica sobre el mundillo que rodea los canales y botones de nuestra caja tonta a toda velocidad.

La nueva moda, el infiernovisión, ya está aquí. Y aunque Satanás se vista como el presentador de un popular concurso sigue siendo igual de malvado y sus

fines no cambian: trata de conseguir nuevas almas para su paraíso infernal privado.

La carcajada continua está servida en 625 líneas y no se puede dejar escapar. Una magnífica película acompañada de un excelente y fenomenal músico Scon (sólo Scon).

La originalidad en el cine americano aún existe y Stay Tuned lo confirma. Es un crimen no ver esta película.

LA CARNE

Pseudo cine francés que de fantástico tiene más bien poco. Una historia estúpida con unos personajes que parecen sacados del culebrón más cutre de la televisión mejicana. Para olvidar.

ACCION MUTANTE

Aunque no esperáramos ver más que un Work in Progress (algo así como una copia de trabajo), su director, Alex de la Iglesia, se plantó en medio del escenario con una sonrisa complaciente y nos soltó con poco tacto que no había preparado el documental de su película, así que tuvimos que conformarnos con ver el trailer y poco más. ¡Menudo timo!

BORIS

LITERATURA FANTÁSTICA

-Crónicas de Belgarath (C.B.)

Dentro del gran auge en esta experimentado de la literatura fantástica, David Eddings ha destacado notablemente en este campo. Eddings es un hombre polifacético, que ha trabajado en las más distintas profesiones hasta dedicarse a la literatura fantástica. En España sus Crónicas han tenido un notable éxito, y han dado lugar a una interminable saga, comparable a la "Dragolance". Sin embargo a pesar de que las Crónicas están formadas por cinco volúmenes, una pentalogía, no llegan aburrir o hacerse tediosas en ningún momento. Es, quizás, la curiosidad inicial por conocer la procedencia y origen del protagonista, Belgarion (al final de la pentología así se le conocerá), la que invita a continuar leyendo. El lector va recogiendo muestras, sospechas, y con ellas va formando el origen del protagonista. La espera se puede hacer larga, porque hasta tan sólo el tercer volumen se nos brinda la posibilidad de conocer quién es Belgarion. En conjunto, los cinco volúmenes son una lectura amena, entretenida, aunque es quizás el tercero el que resulte más rápido de leer, por su dinamismo y por la fuerza de los acontecimientos. La descripción de los lugares por los que transcurre la novela es rica y la acción guarda un importante papel en la novela, pero será la fuerza y el

carácter de cada personaje lo que enganche al lector. El misterio e inteligencia de Belgarath, la astucia de Seda, la fortaleza física de Barak o la ternura y firmeza de Polgara van rellenando la escena de la novela y dando pinceladas a la descripción. Algunas personalidades de la novela se observa una lenta evolución, como la madurez que va mostrando Belgarion en el transcurso de los acontecimientos o la de su joven esposa.

Sin embargo, Eddings cae muchas veces en el tópico en su pentalogía. Aparecen personajes típicos de cualquier novela épica (el caballero imbatible y noble en entre otros) o en curiosos finales felices de los compañeros del grupo. A pesar de ello, nos sorprende en algunos acontecimientos y en giros bruscos de la trama.

Desde luego, la Crónicas constituyen una novela de notable calidad, sumamente entretenidas y amenas, y una pentología aconsejable a cualquier amante de la literatura fantástica. Pese a ello, es innegable la pesadez que muestran los autores al atiborrarnos con continuaciones inútiles de algunas colecciones (Ver la Colección de la Dragolance, por ejemplo). A las Crónicas le han seguido otra multitud de libros, que quizás en su momento comentemos, y que no sabemos si son escritos por afán de lucro o para dar término a la saga.

ALFONSO PEREZ MARTINEZ

MUNDO

SUBTERRANEO

Es ésta otra de las grandes obras de JON (al que ya ha elogiado BORIS en el WHITMAN DAY) cuando su grupo se llamaba AAC y que, como sabreis si mirais las noticias, ahora a pasado a formar parte del SINDICATO DEL SOFTWARE.

El argumento es puramente tolkeniano y no merece la pena entrar en él, sólo destacar que te encuentras lo de siempre, ogros, trolls, goblins, dragones, ...

La ambientación del juego es seguramente lo que más destaque del mismo, pues las descripciones de las localidades son amplias y muy buenas además de ir acompañadas de unos gráfi-

cos de gran calidad (aunque según hemos podido ver ocupan más de lo deseable, pese a ser un juego de 128k) y unos mensajes no excesivos en número pero sí muy bien escritos cuando se presentan como respuesta a tus órdenes.

El desarrollo en sí es bastante complicado pues de vez en cuando se echan en falta los sinónimos, no obstante ello no es un problema grave pues las "trampas" o dificultades con que nos encontramos se resuelven con un poco de lógica y muchas veces si sabes cómo sólo tienes que esperar un poco para encontrar la palabra adecuada. Lo positivo del juego es que desde un principio vas haciendo cosas, que tienes suficientes pantallas para moverte y para hacerte pensar con rapidez por lo que si al principio no resuelves un problema dándole unas pocas



vueltas lo encontrarás sin limitarte además el programa a estar encerrado en unas pocas habitaciones. Se ve que el programador sabe lo que hace.

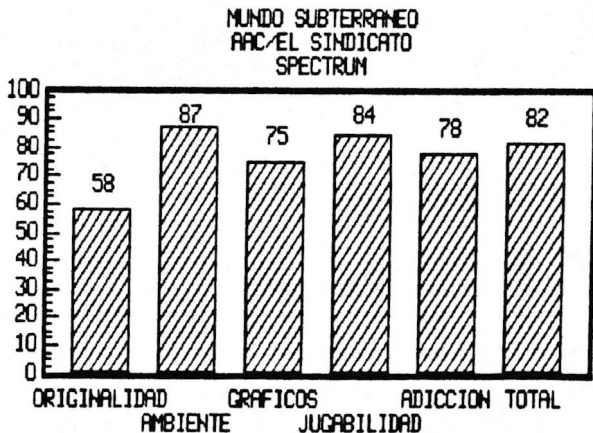
En cuanto a los PSI hay bastantes, ni muchos ni pocos, y la mayoría de ellos son funcionales, aunque en casi todos se echa en falta un poco más de diálogo que nunca viene mal. Muy destacable el Kender que durante gran parte de la aventura nos acompañará.

El juego es por tanto muy adictivo al tiempo que mantiene un nivel alto de dificultad no por el exceso de problemas (pues no hay demasiados), sino por su correcta colocación en el lugar y momento oportunos para que nunca baje la tensión del jugador. Una pega bastante importante que le

podemos poner sobre todo al programador es que no haya sacado más jugo de los 128k, pues le sobra muchísima memoria y quizá si se hubiera contenido un poco con los gráficos le hubiera cabido el juego en 48k y hubiera llegado a más usuarios.

En definitiva, otro gran producto de JON, cuyo nombre empieza a ser sinónimo de gran calidad.

ANTONIO PELAEZ
BARCELO



SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST

GAMES WORKSHOP™

C/BENITO CASTRO 12
TELEFONO 7-26.8946
MADRID 28028
(Manuel Becerra)

ARTE 9

C/CDUZ 37
TELEFONO. 5 32 47 14
MADRID 28012
(Puerta del Sol)

**TENEMOS
EL MAYOR
STOCK
PERMANENTE**



**DE
FIGURAS
CITADEL.**

**QUE PUEDES
IMAGINAR**

¡CAMBIO DE TIENDA!

EL ARTE 9 DE HERMO-
SILLA SE HA TRASLA-
DADO A LA CALLE
BENITO DE CASTRO, 92
CON UNA NUEVA TIEN-
DA MUCHO MAS GRANDE
Y CON MAS COMICS,
JUEGOS DE ROL, LI-
TERATURA FANTASTICA,
FIGURAS CITADEL, ...

ADEMAS PROXIMAMENTE
EN ESE LOCAL SE PRE-
SENTARA EL NUEVO
JUEGO DE ROL
FAR WEST, UNA CREA-
CION ESPAÑOLA MUY
PROMETEDORA.

ABIERTO SABADOS POR
LA TARDE



SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST SPECIALIST

**DISTRIBUIMOS A TIENDAS EN TODA ESPAÑA, SIN LIMITE PLAZOS
DE ENTREGA MUY CORTOS. LOS MEJORES PRECIOS, SIN DUDA.**

H. P. LOVECRAFT: BIOGRAFIA

Howard Phillips Lovecraft nació el 20 de agosto de 1890 en Providence (Rhode Island, EEUU). Su padre, Winfield Scott, fue internado en 1893 en una institución mental, tras sufrir fuertes alucinaciones, y murió cinco años después. Su madre, Sarah Susan Phillips, una mujer neurótica y posesiva, se volcó en el pequeño Howard, al que apenas dejaba alejarse ni jugar con otros niños. Así fue como Lovecraft, siempre superprotegido, solitario, reprimido, empezó a recurrir a la fantasía como válvula de escape. Su abuelo, Whipple Phillips, aficionado a la novela gótica de terror, le entretenía frecuentemente leyéndole relatos de este tipo. Lovecraft aprendió a leer a los tres años de edad, y la lectura se convirtió en una pasión insaciable. Pasó muchísimas horas en el ático de su casa devorando libros de mitología clásica (de niño, según contó él mismo, llegó a construir altares a Pan, Apolo y Atenea). Tal pasión por el paganismo le llevó a declararse ateo hacia los siete años.

De hábitos nocturnos, sus fantasías comenzaron a mani-

festarse a través de pesadillas. Conoció entonces la obra de Poe, y se derrumbó el "mundo clásico" en que había vivido hasta entonces, sustituyéndolo por "las emanaciones corrompidas de la tumba". Comenzaban a gestarse los Mitos de Cthulhu.

La asistencia a la escuela secundaria supone un trauma para él, pues le obliga a dejar su mundo cerrado y abrirse al medio social. La desestabilidad anímica y el hecho de padecer poiquiloteria (su cuer-

po no podía mantener una temperatura constante) hacen que Lovecraft deba abandonar los estudios.

Desde entonces vivirá prácticamente recluído, dedicándose por entero a leer y escribir. Ello le proporcionaba mayor satisfacción, pero no así dinero: la penuria económica le asoló durante

gran parte de su vida. Ello le empujó a escribir colaboraciones en revistas y periódicos ("Providence Evening News", "Gazette-News", "Weird Tales"...), lo que le permitió conocer a escritores que compartían su gusto por el terror: Robert Bloch, Clark Asthon Smith, August Derleth, Frank Belknap Long... grupo al que se dio en llamar "círculo de Lovecraft", y con



Howard Phillips Lovecraft
(1890-1937)

el que mantuvo una intensa correspondencia.

Pese a su misoginia y su fobia al sexo, se casó en 1924 con Sonia Greene, a la que conoció en 1921. Los peculiares hábitos de Lovecraft terminan por hacer inviable la convivencia, y ambos se divorcian (amistosamente) en 1929. Lovecraft vuelve a Providence (durante el matrimonio, había vivido en Nueva York) y retoma su actividad literaria.

El 2 de marzo de 1937, aquejado por fuertes dolores intestinales, visita al médico, el cual le confirma sus temores: cáncer. El 15 del mismo mes, de madru-

da, muere el que para muchos es el más grande escritor de horror de todos los tiempos. Ninguna lápida señala su tumba.

© 1992 Jorge de Ory Murga

VIRUS

El mundo Submicroscópico



TU MISION: Reproducirte sin cesar hasta dominar el medio.

TUS ALIADOS: Dificiles de encontrar en un mundo tan hostil.

TUS ENEMIGOS: Otros virus que intentan invadir tus dominios.

TUS PEORES ENEMIGOS: Las poderosas defensas del organismo.

¡ Atrévete con un auténtico JPC !

Emprende un viaje alucinante al reino de los microorganismos...

SILDAVIA

JUEGOS POR CORREO

José J. Chambó Bris

Nou del Convent 43, 5
46680 ALGEMESI (Valencia)

H. P. LOVECRAFT: SU ESTILO

El estilo de Lovecraft es tremendamente personal e inconfundible. Es también un elemento controvertido, pues mientras para unos es maravillosamente descriptivo y elegante, sus detractores argumentan que es excesivamente barroco, recargado y elitista. Nuestra postura, en este artículo, tratará de ser imparcial y objetiva (pese a ser fervientes admiradores del de Providence), y buscar qué parte de razón tiene cada una de ambas posturas.

Ciertamente, Lovecraft es un escritor eminentemente descriptivo, que gusta de emplear sonoros epítetos (que resultarán familiares a los aficionados a "La llamada de Cthulhu": leed las descripciones de cada monstruo el "El libro del Guardián" y os haréis una idea), y que puede llegar a hacerse pesado por la casi total ausencia de diálogos en sus escritos. Como narrador también resulta algo limitado; gusta de crear una atmósfera de suspense, para lo cual ralentiza la acción (en ocasiones, la detiene) e introduce los elementos descriptivos que tanto le gustaban. Ello es lo que motiva las críticas a que antes aludíamos. Quizás, lo más sorprendente es que quien descalificó con mayor dureza la calidad de la obra de Lovecraft fue... el propio Lovecraft. En los últimos años de su vida llegó a considerarse un absoluto fracaso como escritor, y a quejarse de su falta de

talento. En realidad, nunca en su vida se consideró a sí mismo como un escritor profesional: se consideraba un caballero, que escribía por el placer de hacerlo; incluso "malgastó" gran parte de su vida en corregir escritos de autores nefastos (y de otros no tan nefastos: Derleth, Howard, Bloch...) y en mantener una correspondencia dilatadísima (se calcula en unas cien mil el número de cartas escritas por Lovecraft: un caballero no podía dejar una sola carta sin respuesta). Este hecho puede explicar el que su estilo literario no sea demasiado ortodoxo, pues simplemente escribía para dar rienda suelta a sus fantasías y no para tratar de llegar al gran público; sin duda, se sorprendería si levantara la cabeza y viese los muchos admiradores que tiene hoy en día...

© 1992 Jorge de Ory Murga

LOS MITOS DE CTHULHU

Bajo este nombre genérico se recogen los relatos más conocidos y valorados de Lovecraft; el tipo de terror reflejado en ellos es ciertamente distinto del terror "clásico" (el de magia, demonios, fantasmas..), y aporta elementos originales y novedosos: híbridos prehumanos, formas geométricas irracionales, leyes cósmicas... Lovecraft, en alguna ocasión, se refirió a su forma de escribir terror como "novela de horror cósmico". En realidad, es la culminación de una tendencia que ya comenzara a finales del siglo pasado, que combinaba los terrores arcaicos con las fantasías oníricas.

Así pues, el elemento fundamental de los Mitos de Cthulhu (en adelante, Mitos) es lo que se ha dado en llamar "angustia cósmica" de Lovecraft: ateo como era, trató de llenar ese vacío religioso creando un mundo místico que lo mitigara. Su angustia se expresaba a través de lo onírico (desde niño, Lovecraft sufrió terribles pesadillas que, a menudo, le sirvieron como inspiración: sus primeros relatos son, de hecho, descripciones de viajes fantásticos al mundo de los sueños). Y ambos elementos son el principal componente de los Mitos. Lovecraft los crea, pues, respondiendo más a una necesidad personal que a un deseo de difundirlos.

En su creación, recibió influencias de autores como lord Dunsany, A.

Blackwood, o E.A. Poe, entre otros. También, evidentemente, dejaron los Mitos lovecraftianos gran influencia posterior: A. Derleth (posiblemente, el artífice de la difusión póstuma de la obra lovecraftiana; colaboró con el maestro en la creación de algunas narraciones y, muerto éste, escribió fascinantes relatos cthulhoideos como "El sello de R'lyeh" o "El rastro de Cthulhu"), R.E. Howard (quien, además de su aportación a la cosmogonía de los Mitos, creó al personaje de Conan), R. Bloch, C.A. Smith...

A aquellos lectores ávidos de un mayor conocimiento sobre los Mitos, podemos remitirles al excelente estudio de Rafael Llopis publicado en "Los Mitos de Cthulhu", Alianza Editorial (nº 194), que además recoge una interesante compilación de relatos del genio de Providence y otros autores. Nosotros, a continuación, daremos breves reseñas sobre algunos



de los relatos más importantes de los Mitos:

-EL HORROR OCULTO: refiere cómo un investigador, en noche tormentosa, se acerca a la Montaña de las Tempestades, en busca del "horror oculto", un ente misterioso que asola la zona sembrando la muerte. Actuando en la oscuridad de la noche, el ser va aniquilando, uno por uno, a los compañeros del protagonista. Este va ahondando en el misterio, pero cuanto más se acerca la verdad, también lo hace la locura. El final es escalofriante.

-LA SOMBRA SOBRE INNSMOUTH: uno de los más célebres. El protagonista visita Innsmouth, una ciudad pesquera semiabandonada. Irá descubriendo que el abandono no es casual, y que tras el extraño aspecto de sus habitantes se oculta un secreto insondable y terrorífico... pero que le resulta extrañamente atractivo. Leedlo y sabréis por qué.

-EL CASO DE CHARLES DEXTER WARD: uno de sus escasos relatos largos. En su mejor tradición, Lovecraft mezcla en esta narración elementos de terror clásico (magia negra, alquimia...) con otros procedentes de su particular cosmogonía. El protagonista descubrirá secretos de sus antepasados, y al ahondar en ellos se verá envuelto en una pesadilla...

-EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA: una expedición trabaja en la Antártida, y empezará a ser víctima de extraños fenómenos. Uno de sus miembros hallará, casualmente, una serie de cavernas adornadas con



relieves en los que se describe la llegada a la Tierra de las distintas razas Primordiales. El terror llega cuando el expedicionario descubre que dichas razas siguen aquí...

En este relato largo, se mezcla el cuento de terror con la descripción de la cosmogonía de los Mitos. Imprescindible.

-EN LA NOCHE DE LOS TIEMPOS: a mi juicio, uno de los más impactantes, pues el terror surge cuando el protagonista ha de enfrentarse a su propio pasado. Un joven pasará varios años en una especie de letargo, tras perder de repente todas sus facultades intelectuales y motoras, y recuperarlas tan repentinamente como las perdiera. La razón de tal suceso la irá descubriendo a través de sus sueños...

-LA LLAMADA DE CTHULHU: el narrador adquiere una extraña obra de arte (una representación del Gran Cthulhu), que le fascina y aterroriza a la vez. Irá investigando su procedencia y ahondando en el tétrico culto rendido a tal ser.

Extraños sueños sufridos por el protagonista son el desencadenante del terror.

-LOS HONGOS DE YUGGOTH: no es un relato, sino una colección de 36 poemas de gran belleza. El peculiar estilo de Lovecraft, que en las narraciones puede llegar a ser tedioso, alcanza en estos poemas una gran exquisitez. Si podéis leer inglés, haceos con la edición bilingüe. Sublime.

Baste esta pequeña selección como muestra. Razones de espacio nos impiden reflejar un mayor número de relatos, como "El horror de Dunwich", "La habitación cerrada", "Los que vigilan desde el tiempo" o "La ciudad sin nombre" (en éste último aparece la famosa

frase del Necronomicón: "Que no está muerto todo lo que parece, pues con el paso de los cones, incluso la Muerte puede morir") ... Nuestra intención no era hacer un repaso exhaustivo por la obra de Lovecraft, sino dar unas ideas someras sobre algunas de sus más importantes narraciones.

© 1992 Jorge de Ory Murga

EL CUARTO SELLO

Me advirtieron de que no debía pasar por la autopista, pero he preferido el riesgo. Sólo quedan tres días para que el barco parta y estoy todavía a cincuenta km. del puerto. Si no hubiese ido por la autopista ...

Estos malditos piratas me robaron la moto y estuvieron a punto de matarme. Espero poder conseguir un vehículo en la próxima ciudad, en ésta ya no queda nadie, el viento ha soplado durante tres días y ya no sé cuanto tiempo más podré soportar las radiaciones.

Esto es sólo un ejemplo de lo que te espera en **EL CUARTO SELLO**, el **JUEGO POR CORREO** más espectacular del mercado en el que entrarás en un mundo futuro lleno de violencia, seres mutantes, peligrosos bandidos y mucha radioactividad.

Si te quieres informar escribe a:

RICARDO OYON RODRIGUEZ
C/MAYOR, 66, 2ª IZDA.
31.600 BURLADA (NAVARRA)
TELF. (948) 11 89 51

OTROS RELATOS DE LOVECRAFT

Lovecraft no es sólo Mitos de Cthulhu, aunque sean éstos los que más popularidad le han dado. Tiene otros muchos relatos, casi todos, eso sí, con componentes de terror y oníricos, pero que no forman parte de los Mitos.

Los relatos oníricos son un claro ejemplo. Como su nombre indica, son descripciones de viajes al mundo de los sueños, un mundo que creó Lovecraft a partir de sus propias pesadillas y ensoñaciones, y que intentan buscar el paraíso perdido en la infancia, en el pasado, lejos del racionalismo mecánico. El más claro ejemplo es "Viajes al otro mundo: ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter", donde aparecen algunos esbozos de los Mitos de Cthulhu que luego crearía Lovecraft. Otros relatos oníricos son "La nave blanca", "Los gatos de Ulthar"... En general, los relatos oníricos de Lovecraft son más poéticos que terroríficos, aunque incluyen algunos elementos de este tipo.

Hay otros relatos que son propiamente de terror, pero de un terror clásico, alejado de los horrores arcanos de los Mitos. Algunos son especialmente significativos, como "En la cripta" (un escalofriante cuento sobre la vida más allá de la muerte), "Herbert West: reanimador" (en el que se basó la película

"Reanimator"), "Las ratas en las paredes", "El sabueso", "Lo innombrable", "El clérigo malvado"...

Howard Phillips Lovecraft fue un autor extremadamente prolífico. Harían falta varios números de El Aventurero dedicados íntegramente a su figura para desarrollar con cierta profundidad su obra. Aquí sólo hemos pretendido dar unas notas sobre su labor literaria. En cualquier caso, ya sabéis que estas páginas son vuestras: si creéis que hemos obviado algún relato imprescindible, podéis mandar vuestro comentario para que se publique. Saludos aventureros, y ¡que Dios os guarde de las Alimañas Descarnadas de la Noche!

© 1992 Jorge de Ory Murga

LA AVENTURA EN INGLATERRA

Ante estas fechas navideñas de gasto desenfrenado y alegría incontenida he creído oportuno que en este número nos ocupemos de lo que a nosotros nos proporciona mayor gasto y alegría: las últimas aventuras editadas en el mercado inglés.

En primer lugar, COMPASS ha lanzado ya hace algún tiempo ZOGAN'S REVENGE, segunda (o incluso tercera) parte de THE BLOOD OF BOGMOLE; en esta segunda parte el malo de la primera, ZOGAN, no se ha muerto aún y reúne una tropa de orcos para volver a hacer el mal y utilizar la magia al revés de como lo hace Juan Tamariz. El argumento no es muy nuevo, la novedad es que esta vez el autor (JOHN LEMON) ha dejado de lado los gráficos (digitalizados en la primera parte) para dedicarse más a meter problemas interesantes y texto literario en la aventura; la cosa promete. Y otra novedad de la misma compañía es THE WIZARDS SKULL, de la que no sabemos nada pero que dada la calidad de COMPASS debe estar bien. El precio de las dos es el de siempre 1.99 libras más 1 por estar en el

extranjero cada una. La dirección: COMPASS SOFTWARE/ 111 MILL ROAD, COBHOLM ISLAND/ GT. YARMOUTH, NORFOLK, NR31 OBB (UNITED KINGDOM).

ZENOBI como siempre lanza más títulos de los que cabrían en esta sección (o incluso en varias), lo más destacado de esta compañía es la continúa reedición que están llevando a cabo ahora ellos (recordad que todo esto lo propició GORDON INGLIS) de los títulos de ST. BRIDES, siendo la mayoría de grandísima calidad (JACK THE RIPPER, SILVERWOLF, DOGBOY y otros, que han recibido entre el 9 y 10 en las puntuaciones de FROM BEYOND) y además la incorporación de nuevos títulos al ya amplio catálogo de la compañía. Los más destacados son: THE CURSE OF CALUTHA (la nueva aventura del prestigioso LAURENCE CREIGHTON; 9 en FB), THE WHITE FEATHER CLOAK (de ST BRIDES; 10 en FB), THE TAXMAN COMETH (de Steve Clay; 8 en FB), RADIOMANIA (de Keith Burnard, hecha con el parser ABS) y muchas más. Además de todas ellas están disponibles cerca de diez recopilaciones (tanto para casette como para disco, siempre de SPECTRUM e incluso de SAM coupe) con

precios entre las 2 y 5 libras (gastos de envío 50 peniques más en el extranjero, o sea aquí). Si queréis más información la dirección es: ZENOBI SOFTWARE, 26 SPOTLAND TOPS, CUTGATE, ROCHDALE, LANCASHIRE, OL12 7NX (UNITED KINGDOM).

DELBERT THE HAMSTER sigue adelante y además de sus propias creaciones (alimentadas principalmente por su director) como BRIAN AND THE DISHONEST POLITICIAN (7 en FB) que llevan su característico toque de humor, ha conseguido la licencia para vender las aventuras de GLOBAL GAMES (hechas por WILLIAM YOUNG), como son: DOCTOR GOO AND THE SAMORONS (una aventura de cinco partes), VIRUS (65% en CRASH) y CASTLE THADE REVISITED (8 en YOUR SINCLAIR) y todas ellas a 1.99 libras o 2.99 en disco +3 (no indica los gastos de envío para el extranjero). La dirección es: DELBERT THE HAMSTER SOFTWARE, 9 ORCHARD WAY, FLITWICK, BEDS MK45 1LF (UNITED KINGDOM).

Otra compañía en pleno auge es THE GUILD, con una gran cantidad de títulos de los cuales sus últimos lanzamientos son: DANGER ADVENTURER AT WORK!, FIRELANCE y ALSTRAD (2 libras más 1 por gastos de envío al extranjero), pese a que anteriores títulos no han alcanzado la calidad de las tres compañías ya citadas merece la pena echarles un vistazo a estas novedades. La dirección es THE GUILD, 760 TYBURN ROAD, ERDINGTON, BIRMINGHAM, B24 9NX (UNI-

TED KINGDOM). Los cheques o giros han de ponerse a nombre de GLENDA COLLINS.

La librería de dominio público de FB sigue funcionando y a sus títulos se suma el nuevo de QUEST FOR HOLY SNAIL donado por Gareth Pitchford y Scott Denyer (director de DELBERT THE HAMSTER). El precio de todos los títulos es 99 peniques (no sabemos gastos de envío) y la dirección: TIM KEMP, 36 GLOBE PLACE, NORWICH, NORFOLK, NR2 2SQ (UNITED KINGDOM).

Por último reseñar la aparición de una nueva compañía, THE NORTHERN UNDERGROUND, que está buscando nuevos títulos para empezar a vender (de echo en el FB 12 vienen los precios a que venderá y los beneficios que se llevará el autor) y ya vende a 99 peniques una recopilación de tres juegos de no mucha calidad (pero sí poco precio). La dirección es: THE NORTHERN UNDERGROUND, TOP FLOOR, 17 FISHER STREET, CARLISLE, CUMBRIA (UNITED KINGDOM).

Nada más, en el próximo número más noticias desde el país del príncipe Carlos y su amada esposa Lady Di.

ANTONIO PELAEZ
BARCELO

COMENTARIO DE ROL: *EL SEÑOR DE LAS RUNAS* (RUNEQUEST)

“El señor de las runas” no es un módulo ni un compendio de módulos, religiones o mundos para RUNEQUEST. Es un complemento muy importante para este juego de rol que incluye una pantalla con muchas de las tablas necesarias para montar una partida y además un “librillo” con consejos muy beneficiosos para hacer de este

mundo no un juego, sino toda una realidad.

Empezando por la pantalla decir que es realmente grande (para los algo “talluditos” os recordará a las que se utilizaban con las pruebas de la coca-cola y tal), pero si teneis las de otros juegos la del CTHULHU su tamaño es el mismo, así como cuatro folios encuadernados en cartón duro, plegables y que además de albergar una serie de tablas sirve para evitar



las miradas curiosas de los jugadores cuando el master ha de hacer una tirada cuyo resultado no quiere hacer público.

Contiene 16 tablas de las cuales son muy útiles unas 10 (las de armas, pifias, la de resistencia y la de resultados en habilidades) y, a mi juicio y por la experiencia que tengo en diversas partidas, sobran las de modificadores de habilidades según el terreno, modificadores de ataque según esté el blanco y las de ceremonias e invocaciones.

¿Por qué creo que son innecesarias?, la explicación es muy sencilla, la finalidad de esta pantalla es mostrar las tablas que a lo largo de la partida vas a necesitar con más frecuencia o que bien necesitarán los jugadores al principio para equipar a sus personajes, si un master sabe preparar una partida de antemano calculará por dónde pueden pasar sus personajes y en qué medida quiere él (en base a las reglas) modificar sus habilidades, lo mismo ocurre con los ataques,

un master tiene que improvisar un poco y no estarse mil horas mirando tablas que suman y tablas que restan; en cuanto a las ceremonias el problema es que no se dan muchas en las partidas por su gran duración y si algún personaje quiere hacer alguna no habría más que, por una vez, ir a la tabla en el libro y cerrarlo para el resto de la partida; y, por fin, la tabla de encuentros durante invocaciones es otra más de las restricciones que hacen lenta la partida, el master debe tener suficiente grado de improvisación como para decidir si hay encuentros y con quién dependiendo además del desarrollo de la propia partida.

No obstante estas tablas estarían muy bien si hubiera muy pocas en RQ, pero es que el RUNE-QUEST es uno de los juegos de rol que más tablas tiene (si no el que más) y sólo considerando el básico, pues en el avanzado hay más y en el cuadernillo que se adjunta con "El señor de las runas" más aún. Así faltan las

tablas de armaduras, tablas-resúmenes de conjuros (ocupan poco y son muy útiles), ...

En resumen, la pantalla es muy útil pues te ahorra muchas horas de búsqueda de la tabla correspondiente, pero le faltan algunas esenciales y otras le sobran.

En cuanto al cuaderno que se incluye junto con la pantalla y que lleva el mismo título de ésta sólo cabe dar elogios. Se divide en unos cinco capítulos, el primero (LIBRO DEL MASTER) contiene una serie de consejos para el master que se pueden leer si tienes un rato libre y no mucha idea del rol, pero que tampoco te van a proporcionar gran cosa.

Los dos siguientes (AYUDAS A LOS ESCENARIOS y CIVILIZACION) son una auténtica gozada, pues contienen una serie de tablas totalmente imprescindibles para poderte guiar a la hora de hacer una buena partida de RQ. En AYUDAS ... se proponen sobre todo encuentros, que si bien no hace falta seguir al pie de la letra si ayudan a

abrir tu imaginación, pero en CIVILIZACION viene todo lo que faltaba a RQ (básico o avanzado) e incluso más, destacan por su utilidad las tablas de niveles de vida (esenciales para dar un "sucedo" y unos ahorros a tus personajes), los precios de todo tipo de elementos (armas, herramientas, escudos, esclavos, animales, comida, ropas, ...) según el medio en que te encuentres (rural, ciudad, ...); era algo esencial que faltaba en RQ, pues como todo master sabrá es casi imposible inventarse los datos de precios y que además luego cuadren con el nivel económico.

VELAS Y ESPADAS es un capítulo muy importante para aquellos que vayan a desarrollar sus aventuras en medios marítimos pues aquí se profundiza mucho más en lo que ya se iniciaba en el RQ avanzado sobre embarcaciones, de hecho nos dan una especie de "hoja de jugador" para el barco en el que se pueden elegir todas sus características y se incluyen todo tipo de explicaciones para llevar

a cabo batallas navales muy complejas y reales.

Por último nos ofrecen un módulo: EL ARBOL DE PLATA, que resulta muy útil sobre todo para los aventureros y/o master que empiecen, pues por su sencillez y coherencia se hace muy agradable de jugar.

En resumen, un complemento imprescin-

dible para todo el que quiera jugar a RQ disfrutando por completo de sus posibilidades, si bien otra vez se debían pensar un poco mejor la selección de las tablas para la pantalla.

ANTONIO PELAEZ BARCELO

¡ ¡ OFERTA ! !

CONSIGUE TUS NUMEROS ATRASADOS DE "EL AVENTURERO" A MUCHO MENOS PRECIO.

SOLO HASTA EL 31 DE MARZO PODRAS CONSEGUIR LOS SIGUIENTES NUMEROS A 200 PTS. CADA UNO:

-Nº 4: ESPECIAL TOLKIEN. COMENTARIO SPECTRUM (PREHISTORIA, FORASTERO, EL SR. DEL DRAGON), SOLUCION KING'S QUEST V, COMIC, ...

-Nº 5: JUEGOS DE ESTRATEGIA MILITAR. AVENTURAS GRAFICAS (EYE OF THE BEHOLDER, ULTIMA VI, SPACE QUEST IV, SOL. KING'S QUEST V), JPC, JUEGOS DE ROL (RQ AVANZADO, GUIA MERP, STORMBRINGER), AVENTURAS SP (IDILIAR, PUEBLO DE LA NOCHE, TERROR FROM SARNATH, MUNDO MAGICO), ...

-Nº 6: ROL (AQUELARRE, MODULO RQ), AVENTURA GRAFICA (MOVEDADES, HEART OF CHINA, MONKEY II [CON SOLUCION]), AMIGA (POPULOUS II), ESTRATEGIA EN PC (CIVILIZATION, CENTURIO), C.F. (ASIMOV), PARSER (GAMESCAPE), NOVELA FANTASTICA (DEAN KONTZ), ...

LOS TRES POR SOLO 500 PTS.

FORMAS DE PAGO: CHEQUE NOMINATIVO (SIN CRUZAR, POR FAVOR), GIRO POSTAL O SELLOS [EN ESTA OFERTA NO ADMITIMOS CONTRA REEMBOLSO] A:
ANTONIO PELAEZ BARCELO/ APDO. CORREOS 45.076/ 28080 MADRID

CATALOGO

AVENTURAS 8 BITS

La isla del tesoro (3PSOFT 450 PTS)
Idiliar (Grupo Creators Union 450 PTS)
El señor del dragón (CAAD 450 PTS)
Terror from Sarnath (YZS 450 PTS)
Mundo Mágico (Avent. Esp. 400 PTS)
Crowling Horror (YZS 200 PTS)
Historias de Medialand (CAAD 350 PTS)
Rescate (3PSOFT 450 PTS)
El libro negro (YZS 200 PTS)
Prehistoria (Grupo Creators Union 450 PTS)

AVENTURAS 16 BITS

Indiana Jones IV
Eye of the beholder
Monkey Island
Space Quest IV
Larry
Jabato
Maniac Mansion
Orfeo y Eurídice (3PSOFT 1000)
La liberación de Silvania (CAAD)
Cozumel

JUEGOS DE ROL

El señor de los anillos
Rune Quest
Rolemaster
Strombringer
Aquelarre
La llamada de Cthulhu
James Bond
Traveller
Star War
Mutantes en la sombra

COMICS

Factor-X
Principe Valiente
Patrulla-X
X-Men
Conan
Mortadelo y Filemón
Tintín
Batman
El hobbit
Akira

JUEGOS POR CORREO

Las leyendas de Uzel (Phantasy)
Virus (Sylvania)
New Age (D. y A. Pérez)
El cuarto sello (R.Oyón)

ESTRATEGIA Y TEMATICOS

Battletech
Heroquest
Talisman
Cruzada Estelar
Cry Havoc
Civilization adv.

Como ya sabreis en esta sección juntamos los votos que nos mandeis con los de los suscriptores y los redactores y así designamos los mejores de cada número. Esperamos vuestro votos.

CONTACTOS

En esta nueva sección podeis incluir anuncios gratuitos que no sean comerciales; los que aquí teneis son los primeros:

-VENDO SPECTRUM +3, 128K RAM paginada, 32K ROM, más de 20 disquettes con aventuras españolas e inglesas, algunas de ellas pasadas expresamente a disco. Regalo los veinte primeros números de la histórica MICROHOBBY, fotocopias de toda la serie de "EL MUNDO DE LA AVENTURA", LASER GUN, CINTAS, MICROMANIAS, libros del Spectrum, revistas inglesas, ... Precio aproximado: 22.000.

Llamar al (91) 4 16 47 19 o escribir a:

JAVIER B. DIAZ SOTO
C/ CORAZON DE MARIA, 16
28002 MADRID

-VENDO COMMODORE C-64 por 30.000 pts. o lo CAMBIO por un SPECTRUM +3 con aventuras. Escribir a:

JOSE MARIA ROCA
C/ MOLINO DEL PATO, 13, B-3
29620 TORREMOLINOS (MALAGA)

-DESEO intercambiar pistas y conectar con otros aficionados aventureros. Tengo un C-64 y aunque he acabado ya unos cuantos juegos: JABATO, COZUMEL, DON QUIJOTE, CARVALHO, ..., estoy atascada en otros como: TIME CRIME, ERIK, EL VIKINGO, MINDSHADOW, LOS 3 MOSQUETEROS, MIS-TERIO DE LA MOMIA, PIRATE ADVENTURE, AFRICAN SAFARI, ZZZ, etc.

Mi dirección es:

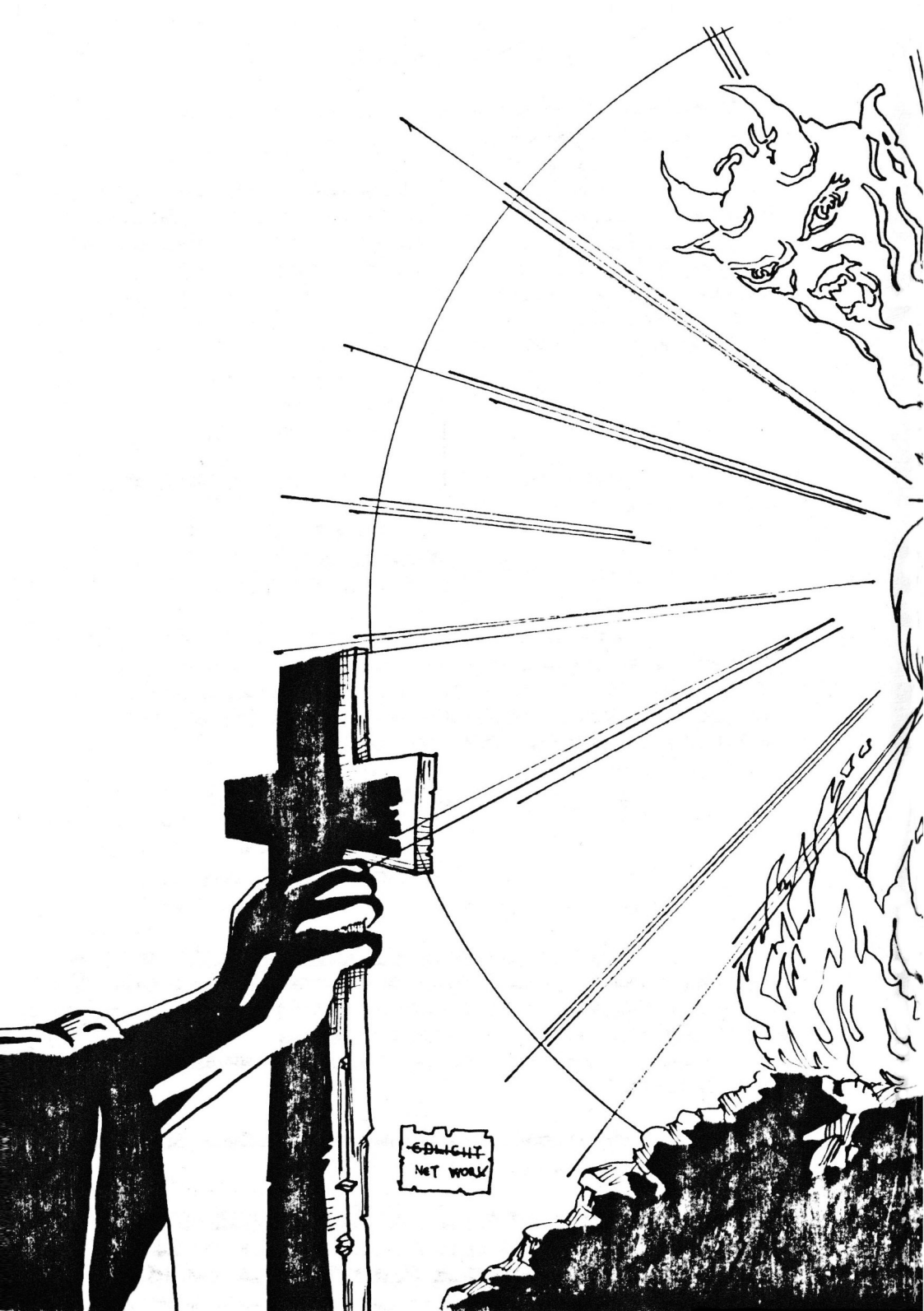
LILIANA FERNANDEZ SANJUAN
C/ BELGRANO, 829
(1708) MORON
PROVINCIA DE BUENOS AIRES
ARGENTINA

-COMPRO el juego de rol "EL PRINCIPE VALIENTE" usado y a buen precio (pagaré sobre 1.300 pts., depende de conservación). Además VENDO revistas MICROHOBBY desde el 42 al último (me faltan algunas de la última época) a 50 pts. cada una. Más de 100 a 35 cada una.

Llamar de 6 a 8 a Antonio al (91) 5 41 34 17 o escribir a la dirección de la revista.

-"EL AVENTURERO" busca redactores de WARGAMES. Si eres un experto manda tus artículos al APDO. 45.076/ 28080 MADRID

ULTIMA HORA: EL PROXIMO NUMERO DE "EL AVENTURERO" SEGURAMENTE SERA DE TAMAÑO FOLIO (EL DOBLE DEL ACTUAL) Y CON 32 PAGS. ESTE TAMAÑO PUEDE HACER QUE EL NUMERO 9 CUESTE 300 PTS. NO SE INCREMENTARAN LAS SUSCRIPCIONES.



EDWIGHT
NET WORK



CYGNUS

En aquellos días todos los grandes sabios del sistema del doble sol fueron llamados a la corte del noble Emperador Redhad III para que hicieran uso de su muy grande sabiduría y conocimiento interpretando los misteriosos presagios que a todo el imperio alteraban.

Decíase que habían sido vistas extrañas luces en la bóveda celestial, como fuegos de artificio que anunciaban alguna buena ventura, mas no por mano del hombre, sino por extraños encantamientos.

Supieron al momento los sabios interpretar tales señales y dieron cuenta destas del modo que a continuación se relata:

-¡Oh, gran emperador, espejo y luz de los imperios venidos y por venir! ¡Oh, guía de nuestros ciegos ojos! (...) Sabed que aquestas luces y artificios que turban vuestro sosiego no son sino el profético anuncio de la llegada de "CYGNUS", magna obra con la que hasta los hados del cielo se regocijan. Y no es esta otra que la sin par revista de ciencia ficción y fantasía, próxima a su publicación, que tornará dichosas por siempre las vidas de aquellos escribanos y lectores de tal género, que por vez primera podrán ver impresos y hechos públicos sus manuscritos para solaz y esparcimiento de todo aquel puesto en letras.

Y se cuenta que desde aquel entonces todos los soñadores tuvieron dónde dejar constancia de sus sueños. Y su director vio que aquello era bueno y dijo:

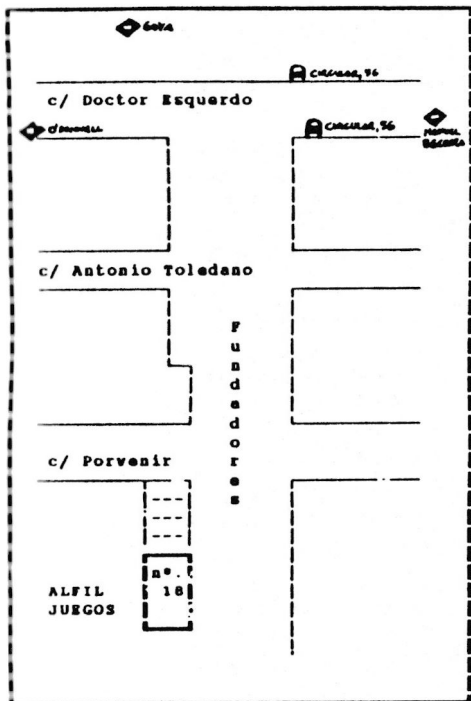
"¡¡¡Poneos en contacto conmigo, escritores y aficionados de la c.f.!!!"

Ricardo Oyón Rodríguez
C/Mayor 66 2 Izquierda
Burlada

Navarra
Teléfono: 11 89 51

¡ NUESTRA TIENDA !

c/ FUNDADORES, 18 (ESQUINA c/PORVENIR)
TLF. (91) 356 01 05



HORARIO

DE LUNES A SABADOS:

MAÑANAS: 10,30 a 14,00 horas

TARDES: 17,00 a 20,00 horas

COMO LLEGAR

METRO: estaciones más próximas:

O'Donnell (línea 6)

Manuel Becerra (líneas 2 y 6)

Goya (líneas 2 y 4)

AUTOBUS: Circular, 56

ALFIL

ABRE LA TIENDA MAS GRANDE DE ESPAÑA, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAS AMPLIA SELECCION DE JUEGOS DE TODO TIPO (ROL, ORDENADOR, TABLERO, ETC.), JUNTO CON EL MAYOR SURTIDO DE LAS MEJORES FIGURAS DEL MERCADO (CITADEL, RAL PARTHA, MARAUDER, MITHRIL), ASI COMO TODO TIPO DE COMPLEMENTOS Y LAS MAS ACREDITADAS PINTURAS (THE ARMORY, CITADEL, ...).

¡¡QUE NO TE LO CUENTEN, VEN A VERNOS!!

EL JUEGO POR CORREO

Empezamos esta sección con una noticia triste y que al mismo tiempo nos debe irritar profundamente a todos los amantes de este tipo de juegos: la compañía de JPC PHANTASY ha dejado completamente los juegos por correo. Como recordareis esta compañía desarrolló varios JPC de mucha calidad durante su período de vida (entre ellos LAS LEYENDAS DE UZEL) e incluso nos anunció a "bombo y platillo" que iba a sacar el primer WARGAME por correo en España y que iba a ser maravilloso y tal y tal. Pues bien, sin decir nada de nada a sus jugadores ni a esta revista han decidido simplemente pasar del asunto. Toda esta información la sabemos gracias a Ricardo Oyón, pues él escribió varias cartas a PHANTASY sin obtener respuesta alguna y ante ello decidió llamarles por teléfono obteniendo por respuesta que lo habían dejado todo y a su pregunta sobre las razones sólo consiguió que le dieran largas. Es bochornoso que una compañía tan buena como fue PHANTASY acabe tan tristemente y con tan mala educación.

Pero no todo son noti-

cias tristes y el mismo Ricardo nos ha comentado que hay un nuevo JPC en acción y que parece que su calidad es también indiscutible, se llama LAS AMISTADES PELIGROSAS y de momento lo único que sabemos es que su manual de instrucciones es tan grande como un número de EL AVENTURERO, por lo que promete ser muy complejo. La dirección a la que os podeis remitir para recibir información es: MIGUEL ANTON RODRIGUEZ/ c/CAMELIAS, 95, BJS 1º/ 08024 BARCELONA.

Como tema central de esta sección vamos a referirnos a la mecánica del juego de SILDAVIA VIRUS del cual ya llevamos unos cuantos turnos y os podemos asegurar que es realmente adictivo y original.

En primer lugar, VIRUS es el primer juego español en el que no tienes que hablar ni escribir una sola letra. Es como una especie de ajedrez celular en el que juegas con diez tipos posibles de órdenes (numeradas del 0 al 9) que son las que escribes al director del juego.

Al comenzar el juego dispones de una serie de virus que se irán desarrollando conforme éste vaya hacia adelante. Para cada virus debes especificar la

acción que quieres que realice, para ello tienes una casilla en la que se identifica el virus según el tipo que sea (VS, VA y VM) y sus coordenadas en el tejido celular y en esa casilla es donde pones lo que debe hacer. P.e. si quieres que el virus VS que está en el punto 1743 quede inactivo pones 0, si quieres que vaya a la izquierda 4, si quieres que salte 5 y las nuevas coordenadas, etc.

Dicho así puede resultar un poco complicado el sistema, lo mejor es jugarlo pues las posibilidades del juego son muchas y se le saca mucho provecho hasta que un jugador llegue a poseer 100 casillas del tejido celular (objetivo de cada juego). Por supuesto con cada acción gastas dos tipos de "energías": PLASMA y ARN, dos compuestos vitales de cada virus que iras generando según ocupes más partes del tejido invadido.

El sistema de lucha pierde obviamente el atractivo de los "juegos de rol por correo", pues aquí si atacas el contrario no se entera hasta que gana o pierde el combate (según su poderío y otras variables) y lo mismo ocurre si te atacan. No obstante, la estrategia y la inteligencia son lo primordial de este juego y si quieres ganar tendrás que diversificar tu

poderío para no jugarte la posibilidad de que en un ataque brutal acaben con todo o parte de tu virus.

Es por todo ello un juego de continua comunicación, antes de dos semanas tienes que enviar tu turno para no quedarte "descolgado" (lo sé por experiencia), ya que según avancen implacablemente los turnos el resto de virus se van desarrollando mientras tú no haces nada y pueden acabar comiéndote y terminar el juego.

En resumen, completamente innovador y totalmente adictivo este VIRUS merece la pena que se meta en tu cuerpo.

ANTONIO PELAEZ BARCELO

CÓMIC

POPEYE de Segar

Algunos personajes de cómic como Popeye han llegado a convertirse en fenómenos culturales considerables. Todo el mundo conoce a Popeye, el marinero tuerto y superforzado, y la mayor parte opina que es un personaje infantil que no puede estar pensado para ser contemplado por un



público adulto. No les falta razón. El Popeye mundialmente conocido a través de la televisión, los tebeos infantiles e incluso el cine de imagen real, es un personaje de muy poco interés. Pero si tenemos la suerte de toparnos con la obra original de Popeye, la creada por Segar para las tiras de prensa, entonces descubriremos el auténtico valor de este marinero, de su humor crítico y su personalísimo dibujo.

La verdad es que Popeye, en contra de la creencia popular, no nació como anuncio de una marca de espinacas. La primera aparición de Popeye fue en 1929 en la serie cómica *Thimble Theatre* (literalmente el dedal teatro), serie que se editaba en USA en la prensa de aquella época. Popeye apareció como un personaje más dentro de la serie, y allí ya habían aparecido personajes como Rosario o Pilón. *Thimble Theatre* pretendía mostrar de forma irónica y algo disparatada la otra cara de la Depresión americana, y aunque cada entrega constituía un chiste de por sí, todas juntas formaban entretenidísimas y fantásticas historias. Popeye en



un principio, como ya he dicho, no era más que otro de los muchos personajes de aquella serie, pero poco a poco fue adquiriendo importancia hasta llegar a dar nombre a la misma. El dibujo de Segar fue también algo innovador y sensacional. La calidad se aprecia desde el primer momento, y su línea segura y divertida ha sido inimitada hasta ahora. Uno de los discípulos directos de Popeye fue Makoki, cuya primera etapa fue una copia admitida por los propios autores Gallardo y Mediavilla. Sin embargo esta época dorada de Popeye duró desde 1929 hasta 1938, año de la muerte del autor. Aquellas

historias son muy difíciles de encontrar en España, aunque últimamente parece que se están reeditando en formato de lujo. Desde luego es una lectura que recomiendo, y siempre subrayando que Popeye, al ser originariamente una publicación de periódico, era un cómic destinado al público adulto, y no como las historias infantilizadas del Popeye posterior. Tras la muerte de Segar la serie fué degenerando, ya que los sucesores dejaron de crear historias para limitarse a chistes cortos al estilo de Charlie Brown, hasta que al fin desapareció de la prensa para acabar publicándose en revistas infantiles.

Carlos Martínez Aguirre





Regresemos al pueblo. Esta tarde intentaremos de nuevo cazar algo.

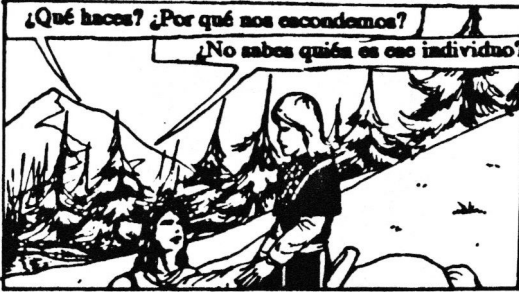


Pero... ¿Eh...?



¿Qué haces? ¿Por qué nos escondemos?

¿No sabes quién es ese individuo?



Sólo sé que lleva prisioneros a dos amigos míos.



Es el príncipe Arkano en persona. No temas, nadie te delatará.



Sabía que me buscaban, pero no imaginaba que la cosa llegase a este extremo.



PERO SEÑOR... DEBO DAR AUDIENCIA A MIS SUBBITOS. ES MI DEBER COMO REY



MI SEÑOR, NO ESTAIS BIEN DE SALUD ¿NO HE HABLADO CLARO? CUANDO UNO LLEGA A CIERTA EDAD NI AUN SIENDO REY LE ESCUCHAN



DEJADLO. YO CUIDARE DE ÉL



!ALTO, NO SE PUEDE PASAR! DETENEOS VILLANOS



MI SEÑOR... TENGO ALGO MUY IMPORTANTE DE LO QUE HABLAR



!ARRODILLATE! ¿TIENES UVA AUDIENCIA? NO, NO SEÑOR



PERO TENGO COSAS MUY IMPORTANTES DE LAS QUE HABLAR... ACERCA DE UNO DE LOS SOLDADOS DEL CONDE HERODOR



HABLA VILLANO. SI ME INTERESA QUIZA PERDONE TU OFENSA, SINO YA SABES CUAL SERA EL CASTIGO...



RESULTADOS DE LA VOTACION A LOS MEJORES DEL AÑO

Antes de nada debemos pedir disculpas por el retraso en publicar estos datos que hace tiempo tenemos, pero simplemente no hubo espacio en los anteriores números.

El ganador de la figura pintada ha sido JOSE J. CHAMBO BRIS y el ganador de una suscripción gratis por tres números ADOLFO RODRIGUEZ SERRANO.

Y a continuación ofrecemos los resultados:

1. Mejor aventura de 8 bits: **LA ISLA DEL TESORO (3PSOFT)**
2. Mejor compañía de 8 bits: **3PSOFT**
3. Mejor aventura de 16 bits: **MONKEY ISLAND (LUCASFILM)**
4. Mejor compañía de 16 bits: **LUCASFILM**

5. Mejor juego de rol: **LA LLAMADA DE CTHULHU**

6. Mejor compañía de rol: **JOC**

7. Mejor JPC: **VIRUS (SILDAVIA)**

8. Mejor comic: **CONAN**

9. Mejor juego estratégico: **CIVILIZACION**

10. Mejor publicación de aventuras: **EL AVENTURERO**

Sólo queda comentar que en todos los apartados las victorias han sido bastante claras, salvo en comic y en juego estratégico en los cuales la gran variedad ha hecho que los ganadores lo hayan sido por muy pocos votos de diferencia. En el próximo número incluiremos el cupón de votación, pero todos los que queráis podeis ir votando ya a los mejores del 93.

PALACE HOTEL v. 2.0

COMENTARIO SPECTRUM 48K:

Antes de empezar debo pedir perdón por no haber podido incluir este comentario en el anterior número tal y como habíamos anunciado, pero simplemente este artículo no cupo y por ello tuvo que ser trasladado al número actual.

Todo aquel que lleve unos añitos jugando aventuras para este ordenador recordará la primera versión de este juego que fue descalificado tras la segunda criba del ya famoso concurso de aventuras de AD y que precisamente 3PSOFT comercializó hasta que apareció esta segunda.

No voy a decir que sea completamente distinta esta versión de la anterior, pero sí que es mejor.

Empezando por los gráficos, uno de los aspectos más sobresalientes de la primera parte, la mejoría es notoria en todos aquellos que han sido modificados, pues muchos de ellos siguen siendo los originales. En muchos casos nos encontramos con auténticas fotos de personajes, pantallas con un gran sentido de la perspectiva (que no había en la anterior)

y, en resumen, unas obras de arte que además no quitan nada a la aventura en sí pues ocupan muy poco espacio de memoria. El pero lo encontramos en la alternancia de estos gráficos con un estilo ya muy definido pues además son monocromos con los gráficos que se han conservado de la antigua versión que, si bien no son en absoluto malos sino todo lo contrario, provocan una ligera "desambientación" en el jugador, cuando los gráficos están para ambientar.

El argumento no ha variado demasiado en líneas generales, pero sí se ha profundizado mucho más en sus posibilidades, o sea, se han creado muchos más PSI (no muy espectaculares, pero sí funcionales), se han planteado muchos más problemas con soluciones totalmente lógicas y que contribuyen a aumentar el misterio que en sí lleva la aventura, ... No obstante, todo esto ha redundado en una reducción de los mensajes. Todos lo sabemos, es el estilo del programador de esta versión: Fran Morell, que prefiere incluir una gran cantidad de acciones quedándose a veces corto en mensajes; en este juego creo que ha hallado la relación adecuada (siempre guardando su pecu-

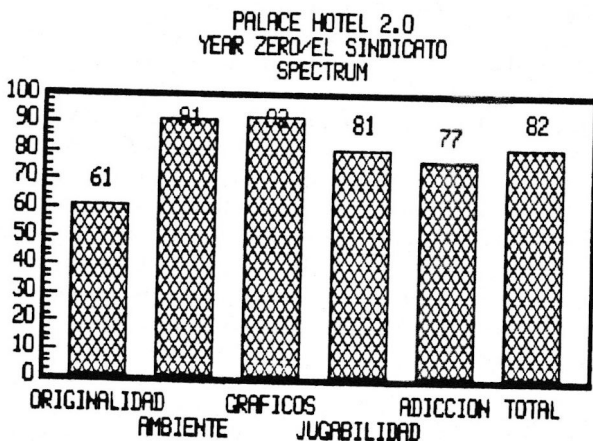
liar estilo), si bien ha dejado ya de ser una aventura para principiantes para convertirse en una para aventureros algo más experimentados.

La adicción, por tanto, se ha visto incrementada y se puede decir sin ninguna vacilación que es un juego muy adictivo, aunque ello se ha visto aumentado en perjuicio de la jugabilidad. PH 2 se ha hecho bastante más difícil que su predecesor y con ello más atrayente creo que para la mayoría de los jugadores.

En conclusión, una muy buena aventurera recomendada para todo aquel que,

teniendo un Spectrum, quiera seguir manteniendo vivo su archivo de grandes aventuras.

ANTONIO PELAEZ
BARCELO



Fief

Espada y diplomacia en las luchas feudales.

Comentario juego de estrategia militar

Fief es un juego de conquista estratégica que simula una guerra militar, política y económica entre varios señores feudales para obtener el poderío militar económico y político. El Tablero representa una comarca con varias villas y castillos. Los jugadores deben conseguir el mayor número de feudos y poder (representado por títulos de nobleza) al finalizar el juego. Cada jugador (pueden jugar

de dos a seis personas) representa el papel de una familia, y con ella maneja el poder militar, representado por soldados, la fuerza económica, representada por ecus y rentas de los impuestos de molinos y tinajas, y la fuerza política, es decir, el derecho a negociar alianzas y votar para elegir rey.

El desarrollo del juego es el clásico de los temáticos, con cartas variadas (obispo, cardenal, calamidades, dinero) pero incluye una fase de guerra estratégica importante. Sin embargo la suerte es bastante importante a lo largo de todo el juego.

La secuencia de juego es como sigue:

- Juego con las cartas temáticas
- Colecta de las ganancias de molinos, tinajas y peajes
- Compras
- Desplazamiento de tropas
- Combates
- Negociaciones

Los turnos transcurren de forma rápida y se puede terminar sin problemas en una tarde. En el juego con las cartas se reparten un determinado número de estas a cada jugador dependiendo de la importancia de su feudo. Hay diferentes tipos de cartas: de señor, de calamidades (asesinato, hambre, mal tiempo, peste y revueltas), de parada (buena cosecha, sol y

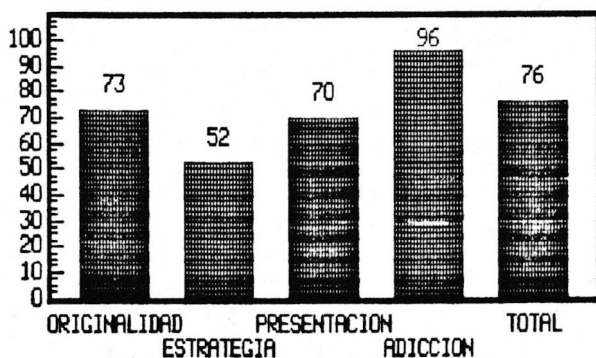


justicia), y de impuestos. Las cartas más importantes son las de señor, ya por cada carta de señor tendrás un caballero más para tu familia. Las cartas de parada sirven para evitar calamidades. Existen además otro tipo de cartas llamadas cartas de poder. Estas sirven para añadir poder a los caballeros, y son : obispo, cardenal y rey. Para llegar a ser rey es necesario contar con apoyo de varios obispos y cardenales. La colecta de ganancias tiene como fin fortalecer el ejército y comprar castillos y posesiones. El ejército será el encargado de defenderse de las agresiones de otros señores feudales y de procurar la conquista de territorios para aumentar el poder feudal. En el juego existen cuatro feudos con sus capitales correspondientes que gobiernan un total de 20 castillos. Los combates se realizan de forma rápida usando dados, pero la estrategia militar es muy importante para tener éxito. Por último en el turno de negociaciones, se puede decir

que vale casi todo. Los jugadores pueden aliarse en secreto, firmar paz, sobornar, pagar dinero a cambio de tierras o defensa... y lo mejor de todo es que un jugador no está obligado a cumplir nunca sus promesas, aunque un jugador muy mentiroso acabará por perder la confianza de los demás. En este turno tan solo no se pueden intercambiar cartas. La victoria en Fief corresponde al jugador que conquistó antes el número de feudos establecido al comienzo de la partida (dos, tres o cuatro dependiendo del tiempo del que se disponga). En definitiva Feudo es un juego donde la estrategia militar, la diplomacia y la astucia son necesarias para conseguir la victoria, no olvidando que un poquitín de suerte nunca viene mal.

Carlos Martínez Aguirre

FIEF



**MODULO DE RONEQUEST:
EL INSOLITO VIAJE A LA
ISLA DE LOS GRIFOS (Y III)**

**1. Llegada a Puerto
Soldado.**

Si los aventureros llegan a Puerto Soldado el viaje acabará felizmente y B.T. se despedirá de ellos recordándoles a los que tengan billete de vuelta que él, salvo imprevistos, pasa cada semana por Puerto Soldado.

Al bajar el barco la "princesa traidora" se encontrará a un amigo suyo, un mercader humano de raza mora y al que le falta un brazo, que se ofrecerá como guía de la ciudad. Los PNJ aceptarán encantados, si algún aventurero no acepta dará vueltas por la ciudad vagando a su libre albedrío (si quereis ampliar esto más coged el suplemento de LA ISLA DE LOS GRIFOS).

Los datos del mercader moro, llamado SAID, son:
FUE 15 CON 16 TAM
12 INT 13 PER 7 DES 16 ASP
10

Aparenta tener unos 40 años, pese a lo cual se mantiene muy en forma.

Lleva una daga y una cimitarra (ver tabla armas c/c) que maneja con un 62% y un 74% respectivamente.

SAID se mostrará simpático y muy educado, pero una tirada exitosa de conocimiento humano hará que el PJ desconfíe de él. Si le preguntan por Puerto Soldado dirá que es la única ciudad que merece la pena de la Isla de los Grifos, pues el

resto están dominadas por la violencia y los malos espíritus. Si le preguntan por su brazo dirá que fue defendiendo a LHOURA, pues cuando era niña se cayó en un foso de cocodrilos y él que por casualidad se encontraba en palacio no dudó un momento en tirarse a salvarla, perdiendo por ello su brazo, desde entonces han sido muy buenos amigos y siempre se comunican por carta, pues él suele vagar por todo tipo de mares.

SAID invitará a los jugadores a tomarse unas cervecitas a su cuenta en una posada de PUERTO SOLDADO, la más lujosa: Sselkco (OCKLESS, pero al revés). El matrimonio intentará rehusar la invitación, y de hecho en la posada no beberán ni una gota de cerveza; Arnold Berengener se beberá varias e incluso comerá (a costa de SAID) y LHOURA y SAID desaparecerán misteriosamente, sin que los PJ se den cuenta.

Si algún PJ había conseguido de su casa la copa de madera su sexto sentido (PER*5) le dirá que beba de esa copa, pues es una copa antiveneno, o sea, que todo líquido que entra en ella pierde sus efectos venenosos o somníferos si los tiene.

Los PJ que beban quedarán fulminantemente dormidos, pero si alguno no bebe (o tenía la copa) deberá disimular, pues cuando vuelvan LHOURA y SAID si descubren que alguno no está dormido le cortarán la yugular. Como el matrimonio no bebió se armará una trifulca con la princesa y el moro y



en ella se verá como los cuerpos de los cónyuges se disuelven y se convierten en una especie de polvo y humo brillante mientras sus ropas caen, tras ello adoptarán diversas formas que envolverán a los dos. Si ningún PJ había robado el diario de la maleta saldrá una deslumbrante luz que cambiará poco a poco en unos haces de colores que a su vez irán formando una imagen diabólica que emitirá unos gemidos aterradores e indescifrables, acabando su "discurso" en algo así como: "ahora su alma es mía, mía,". En ese momento LHOURA Y SAID juntarán mano sobre mano y formarán un conjuro que hará desaparecer todo lo relativo al matrimonio y la visión formada. Si los PJ estaban dormidos no habrán visto nada de esto, si alguno de ellos estaba disimulando lo habrá visto todo.

El efecto del adormecedor es de dos días, sin embargo un PJ se podría librar de él si tiene éxito en dos tiradas de CON*2. Entonces tendrá que seguir los pasos descritos para aquel que disimula.

Los PJ que no se

duerman verán como SAID los carga a todos (incluido ARNOLD BERENGNER) sobre un carro tirado por dos burros. Incluso puede que en algún momento vean cómo los cuerpos dormidos se desplazan solos en levitación hacia la carreta. Si en algún momento deciden matar a SAID o a LHOURA ellos seguirán el viaje, pero no sabrán hacia dónde, pues al morir LHOURA o SAID el otro que queda también muere.

Pasados los dos días todos se despertarán y se encontrarán en una carreta sin techo y muy simple, que conducirán LHOURA y SAID, parados ante un río de gran caudal y que están a punto de cruzar: el LUCHOCH. La carreta va tirada por cuatro bueyes bastante robustos. Si un PJ tiene éxito en una tira de conocimiento animal verá que por fuera parecen bueyes, pero que ... algo le dice que por dentro no lo son.

LHOURA les dirá que les sentó muy mal la cerveza de la taberna, pues no estaban acostumbrados a ella y que se encargaron de curarles pagando todos sus gastos de hospitalización, pero que para limpiar completamente su estómago debían acudir a un médico-hechicero de gran poder que vivía en OCKLESS y que ya era muy viejo, por lo que no se podía mover de allí. Si les preguntan por el matrimonio dirá que ellos ya habían bebido la cerveza de allí y que decidieron pasar su luna de miel en Puerto Soldado.

Si algún aventurero llevaba una de las armas oxidadas que encontró en su casa LHOURA se prestará a

encantarla y convertirla en un arma efectiva a cambio de 100p. y que jure ser su soldado protector durante un año. Si el PJ faltara a su promesa verá cómo el arma se vuelve contra él.

Ese día no podrían cruzar el río pues, tal y como les indicará SAID, están construyendo un puente para poder vadearlo. Si un aventurero tiene éxito en una tirada de conocimiento del mundo se dará cuenta que el tramo que llevan hecho de puente es muy pequeño y que se necesitaría un mes más por lo menos para acabarlo. Si otro tiene éxito en con. humano intuirá que los trabajadores que por fuera parecen humanos, por dentro ... pueden no serlo.

Por la noche dormirán en tiendas de campaña que montarán entre todos los hombres, cada personaje dormirá en una y si no supera una tirada de DES*4 la tienda se caerá encima de él en plena noche, por lo que le despertará y le hará 1d2-1 puntos de daño. Si el que se despierta no es el enamorado podrá ver lo que la princesa hace con éste.

Si LHOURA tiene algún enamorado y le ama de verdad de noche le despertará para decirle la verdad: ella es nieta de un viejo aventurero que hacía mucho tiempo fue a OCKLESS y que allí perdió la vida en extrañas circunstancias por lo que su cuerpo no pudo descansar en paz y su parte corporal se halla contenida en SAID y su parte espiritual en la ciudad, le descubrirá su pierna para enseñarle el tatuaje real y le contará que es en realidad la

princesa BELISENDA y que odia al rey porque aprovechándose de la desgracia de su abuelo la adoptó a ella como princesa. Si el aventurero sospecha sobre los bueyes, el puente o los trabajadores (porque haya tenido éxito en las tiradas o se lo hayan comunicado sus compañeros), ella le dirá que hasta el río LUCHOCH les han venido ayudando espíritus de las fuerzas del bien, pero que a partir de ahora los espíritus malignos empezarán a atacar y que sólo su amor puede hacer que el encantamiento se rompa.

Si no ama de verdad al enamorado que tiene entonces solamente le dará unos besos, le hará unas carantoñas, le prometerá amor eterno y si le pregunta algo le saldrá con evasivas. Eso sí, siempre conservará su virginidad.

A la mañana siguiente descubrirán que el puente ya está acabado, que no queda nada de los trabajadores y que en vez de un carro de bueyes ahora tienen una legión de Wyvernas (al otro lado del río), sobre cada una de las cuales deberán montar dos aventureros. SAID les explica que a partir de ahora era muy peligroso llevar los bueyes, pues los grifos podrían llegar a atacarlos y por tanto poner en peligro su propia vida. Antes de cruzar el río todos los PJ deben tirar PER*4 para poder cruzar sobre el puente, si no lo consiguen se darán cuenta de que el puente es una ilusión y caerán al río siendo arrastrados por la corriente. Cualquier PJ puede intentar salvarle tirando una cuerda y

teniendo éxito en una tirada de arrojar, si bien cuando agarre al PJ arrastrado por el agua necesitará la ayuda de otros para atraerle a la orilla. Si sobrevive el que cayó al agua deberá superar una tirada de CON*3 para evitar un catarro, ya que de lo contrario éste le durará 2 días durante los cuales sus habilidades de percepción recibirán una penalización de 20 percentiles.

2. Llegada a las ruinas élficas.

Si llegan los personajes a las ruinas, el matrimonio se apresurará a desembarcar sin pensar en el peligro que corra su vida, para ello cogerán una barca que les lleve hasta la orilla. Harán dos tiradas de navegar (tienen un 67%), si fallan la barca volcará y caerán al agua, debiendo tener éxito en 4 tiradas de nadar (52%) para llegar a la orilla, si no se ahogarán. Llevarán consigo la maleta que en caso de hundirse la barca perderán sin perder por ello el diario.

La princesa les seguirá en otra barca que es en la que deben meterse los PJ que deseen seguir su camino. El procedimiento es el mismo, sólo que en este caso tirará el PJ que más tenga en navegación y si vuelcan tirarán todos nadar (la princesa tiene en navegación 30% y en nadar 83%). Si el matrimonio llega a las ruinas, verán los personajes cómo colocarán el diario sobre un altar y se producirá el mismo suceso descrito en la taberna. Si un PJ es hechicero, sacerdote o tiene poderes mágicos (Más de 13 pun-

tos mágicos y de cinco hechizos) LHOURA le pedirá que una sus manos con las suyas para contrarrestar la visión teniendo los efectos de la taberna. Si ninguno tiene poderes mágicos se producirá una batalla entre planos, el plano mundano en que vive LHOURA y el mágico en que viven los espíritus del aparentemente humano matrimonio. No sabrán el resultado, pues LHOURA desaparecerá junto con los cónyuges.

B.T. bajará a recoger a los jugadores y les dirá que deben ir a Puerto Soldado. Cuando lleguen a puerto soldado les recibirá SAID y si LHOURA no va con ellos les dirá que le sigan. Llegarán a la taberna de la cerveza famosa y verán a BELISEA. Se repetirá el proceso ya dicho de la cerveza y si alguno queda despierto verá cómo BELISEA empieza a envejecer aceleradamente y SAID se la lleva a su cuarto. Si le sigue (deslizarse en sigilo) y le observa (esconderse) verá que SAID con lágrimas en sus ojos clava un puñal en la garganta de BELISEA (ya totalmente envejecida como una mujer de 70 años o más y acostada en una cama) y abre su cuerpo en canal hasta llegar al ombligo. En ese momento saldrán una serie de gusanos de su cuerpo y empezará éste a descomponerse. Si el PJ intenta impedirlo verá como su propio cuerpo se descompone por los mismos gusanos y lentamente muere sin poder hacer nada.

El resto del viaje se repite, pero sin LHOURA (o BELISEA). SAID dirá que se marchó para casarse con un antiguo novio.

3. Llegada a la desem- bocadura de MIDIR.

B.T. les dirá que el tiempo les ha llevado allí, pero que lo va a arreglar y en cuatro horas estarán en Puerto Soldado. Si un PJ tiene éxito en Otear verá que en tierra firme parece estar desarrollándose una batalla.

4. El viaje hasta OCKLESS.

Una vez que los PJ se monten en las WYVERNAS verán cómo estos pequeños dragones voladores se elevan poco a poco hasta alcanzar una altura de unos 20 metros sobre el suelo mientras se desplazan en fila india (comandadas por la que lleva a SAID y LHOURA) muy lentamente. Pasados unos 25 kilómetros (hora y media de viaje) una WYVERNA (elegida al azar por el DJ) será herida por una flecha en su cuello y emitirá un gemido infernal antes de empezar a caer, pero lentamente, planeando, pues sus alas permanecerán extendidas. Al resto de animales les irá ocurriendo lo mismo. Al llegar al suelo deberán tirar montar, ya que a pesar del suave descenso pueden caer al suelo recibiendo 1d4 ptos. de daño. Si tienen éxito en montar no habrá problema alguno.

Cuando lleguen al suelo y desmonten des sus "cabalgaduras" verán cómo éstas poco a poco se desintegran víctimas de unos extraños gusanos hasta no quedar ni los huesos de ellas.

En tierra verán que delante de ellos se está desatando una impresionante batalla entre todo tipo de

razas que casi parecen no saber contra quién luchan o con quién van. Los ejércitos llenan toda la llanura que los PJ alcanzan a ver u otear. Un grupo de diez fantasmas atacará a los jugadores, pero si uno de ellos llevaba la corona que estaba en las casas de los PJ y se la pone le adorarán como a su rey. Si tenía el anillo creerán que es el príncipe, en cualquiera de los dos casos les escoltará una legión de 10.000 fantasmas.

Si no tenían ni anillo ni corona un PJ puede vencerles de que es un emisario del rey (HABLA FLUIDA más algún tipo de papel con un mensaje o, en último extremo, se puede inventar un mensaje para determinado personaje). Si le creen le dejarán ir, pero sin escolta, por lo que el DJ puede crear algún otro tipo de encuentro con otro ejército.

Si alguno de ellos intenta luchar verá que son fantasmas, que las armas son de verdad, pero que las imágenes que ve corresponden a seres incorpóreos, pero que si son atacados responden.

Cada fantasma tiene las siguientes características:

INT 16 PER 18 y a pesar de ser espíritus atacan con una FUE 16.

Armas: Espadas de 2M, lanzas, ballestas, ..., todas las que quiera el DJ, manejadas todas ellas con un 90%

SAID les dirá que le sigan, pues los importantes no son éstos, sino los cuatro guerreros inmortales.

Tras una larga caminata de cinco horas entre la

batalla de los espíritus, llegarán al río MÍDIR, pero antes de pasarlo verán que cuatro fornidos hombres vestidos con ropas de cuero y con largas melenas se han plantado ante ellos con los brazos en jarra y los músculos en tensión.

Sus datos son:

FUE 20 CON 18 TAM
18 INT 17 PER 19 DES 20
ASP 15

Uno de ellos lleva una espada de doble puño, otro un hacha danesa, otro un gran martillo y el cuarto un garrote Troll.

El de la espada pregunta: "¿Por qué has vuelto SAID?". SAID dirá: "por fin voy a casar a su nieta". El del hacha responderá: "ya sabes que no puede ser contigo, no es posible la boda con un espíritu". SAID: "lo sé". El del martillo señalará al PJ que esté enamorado o si no elegirá uno al azar y dirá: "¿Eres tú?". El PJ si está enamorado dirá sí y entonces el del garrote preguntará a LHOURA: "Quítate tus postizos (lo hará y descubrirá su figura) y dime: ¿le amas?". Ella dirá que sí, pero si miente no la creerán.

Para pasar exigirán que un aventurero se quede de rehén para sacrificarlo al DIOS DE LA GUERRA. Los PJ pueden intentar convencer a ARNOLD BERENGNER con PER*4 y algún regalo (algún objeto inservible de los que encontraron en la casa más algún arma de valor o algo por el estilo).

Hecho les dejarán pasar a OCKLESS y en caso de haber mentido sobre su amor la princesa dirán a la vez: "Sólo el amor liberará al

pobre espíritu". Pasado un rato oirán un grito de dolor procedente de Arnold.

Si la princesa no había enamorado a alguien ahora se dedicará a intentar seducir a todos los PJ y si había enamorado a uno ahora empezará a enamorarse de él.

Cuando lleguen a OCKLESS se deben enfrentar a la entrada con una guardia de 6 soldados orcos cuyos datos son:

FUE 15 CON 11 TAM
10 INT 9 PER 9 DES 15 ASP 5

Armas: Cimitarra (40%), lanza (50%) y puñal (60%)

Escudos: escudo medio (40%).

Si los vencen entrarán en la ciudad en la que circulan patrullas orcas con posibilidad de encontrarse con ellas de 20%, cada patrulla es de 4 orcos. También se pueden encontrar con patos mercenarios (15%) que generará el DJ a su juicio y que pretenderán únicamente arrebatarles las mujeres del grupo.

De vez en cuando un grifo volará por encima de la ciudad y es posible que incluso establezca una lucha con una WYVERNA, lo que no afectará a los aventureros.

Estos deben encontrar el templo de la ciudad (es lo que les dice BELISEA), para lo cual SAID les dice que se dividan en grupos de dos y que cuando encuentren el templo silben como un buho. El que consiga una tirada de con. mundo exitosa se dará cuenta de que suele estar en el centro de la ciudad, pero aún así deberá entrar en una posada para preguntar.

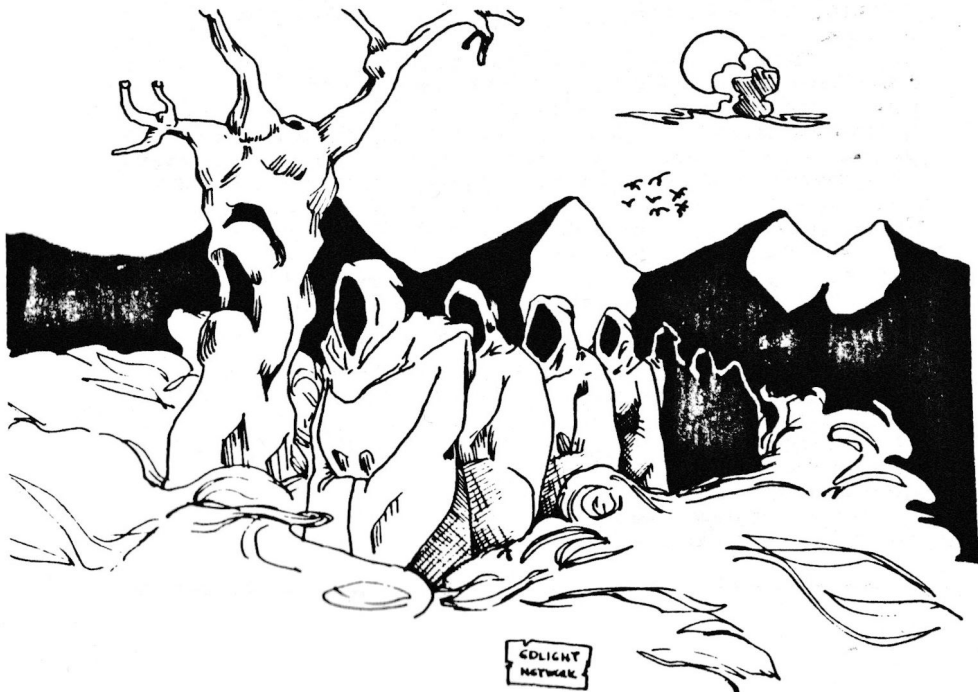
Dentro de las posadas hay un 20% de posibilidades de que esté un guardia orco bebiendo en cuyo caso se establecerá una lucha en la que éste perderá 10% en sus habilidades por estar algo bebido. El posadero será amable con ellos y les indicará el camino del templo. No obstante, tras la marcha de los PJ llamará a la guardia para que les persigue.

El primer grupo que llegue verá como el templo es simplemente un pequeño altar descubierto en el cual hay una tela con la imagen de un viejo hombre. Si consiguen una tirada exitosa de con. animal silbarán como un perfecto buho. Si no, silbarán muy raramente y además de alertar a sus amigos alertarán a la guardia, que llegará dos asaltos después de que se reúnan todos. Si tiran con éxito BUSCAR, PER*3 o RASTREAR verrán que en la base

del altar hay una estatua a la que le falta un ojo, si le colocan el ojo de cristal que consiguieron en el pueblo parece que no pasa nada, pero si tras esto cogen la tela el altar se correrá hacia un lado y dejará ver que debajo de él hay unas escaleras que se dirigen hacia una zona muy oscura.

Si no han avisado a sus amigos la misión no podrá acabar con éxito (sobre todo si faltan SAID y BELISEA).

Si deciden bajar las escaleras (como deben hacer, si no no hay final) tras de ellos se cerrará el altar y de inmediato se encenderán unas luces al fondo de la gruta. Si llevan la tela con la imagen del viejo, ésta empezará a volar hacia el fondo. Cada tres escalones hay un 25% de posibilidades de que haya un líquido resbaladizo, si tienen éxito en rastrear



podrán verlo y evitarlo, si no pueden resbalar y caer produciéndose 1d6 ptos. de daño. Hay 30 escalones, modera el daño si se caen muy abajo.

Cuando lleguen abajo les atacarán 5 fantasmas (como los de antes) de cinco ejércitos distintos a los que deben vencer (les ayudará SAID, pero BELISEA no, ella pegará gritos de vez en cuando).

Una vez pasado esto los cuatro inmortales volverán a hacer la prueba del amor, o sea, preguntarán a BELISEA si está enamorada, si no está ella no saldrán, pero si está y ella no ha podido enamorar a nadie verán cómo el espíritu de SAID va saliendo de su cuerpo (estuviera él o no allí) y se convierte poco a poco en la imagen de la tela, la imagen del padre de ella. Tras ello todos dormirán y se encontrarán al despertar en puerto soldado, en la taberna de la cerveza.

Si, como es lógico, BELISEA ha enamorado a alguien uno de los inmortales le retará a muerte y le pedirá que elija a un amigo suyo para que le ayude. Deberá elegir a un PJ que junto con él se enfrentará al inmortal. Si lo vencen, su cuerpo desaparecerá esfumándose en cenizas y polvo que volarán por el aire hasta disolverse y se repetirá el proceso con otro inmortal, si bien esta vez debe ayudarle un PJ distinto al anterior; así hará hasta el último inmortal y en caso de que anteriormente no quedaran PJ distintos para ayudarle luchará solo. En fin, el último inmortal exigi-

rá que luche contra él junto con BELISEA y cuando le vencen (si lo hacen) verán como aparece el cuerpo del padre de ella (mientras va desapareciendo el de SAID) y éste con una extraña voz y una gigantesca hacha igual a la del inmortal reta al enamorado. Haga lo que haga éste perderá, aunque puedes prolongar su derrota. Una vez que el PJ enamorado esté muerto el padre dirá: "Ya puedo descansar en paz" y lentamente se transformará en un extraño y asqueroso ser que gritará: "No, no, no. Y atacará con sus garras y sus colmillos (75%, 2d6 de daño) a los PJ, cualquier arma sólo le hará 1 pto de daño (tiene 60), pero el puñal de oro le matará de ser clavado con éxito (es un arma encantada, 65%, quita todos los puntos de golpe). Tras ello el PJ se despertará como si estuviera aturdido por un mal sueño y verá que está en la posada de Puerto Soldado junto con BELISEA y que ella le lleva a la suite nupcial, pues ya son marido y mujer.

Al llegar al pueblo derrocarán al falso rey y ellos dos serán proclamados monarcas, por lo que recompensarán a sus amigos (Arnold Berengener incluido) con un título nobiliario, 6.000 p. y, si lo quieren, un viaje a la Isla de los Grifos. Y fueron felices y

FIN

ANTONIO PELAEZ BARCELO

La liberación de Silvania

Aventura conversacional para PC

Me es muy grato poder comentar una aventura conversacional para PC hecha en nuestro país por manos de compañías de aficionados. Lo cierto es que a parte de la que yo mismo realicé son muy pocas las aventuras que se han acabado lo cual es muy comprensible si tenemos en cuenta la falta de medios y otras condiciones adversas. En efecto, en PC no existe ningún *parser* como el PAW con el que se nos facilite la tarea de programar la aventura, con lo que las buenas ideas quedan muchas veces limitadas por la falta de conocimientos en cuanto a programación se refiere. Además en PC existe una terrible diferencia entre las aventuras programadas por las multimillonarias compañías norteamericanas y cualquier aventura que un aficionado se proponga poner en circulación. Sin embargo Juan Manuel del Aguila de la Puente, programador de *La liberación de*

Silvania, ha sabido realizar una aventura entretenidísima y que puede, perfectamente, hacernos pasar ratos tan agradables como muchas aventuras de presupuesto millonario.

La idea de *la Liberación de Silvania* está tomada de un libro de programación de aventuras, si bien el desarrollo ha sido muy ampliado y los textos mejorados. Es una aventura sin gráficos, pero la presentación en pantalla es bonita, y no se hace tediosa. Es un detalle a agradecer que la descripción del sitio en el que nos situamos sea la única en aparecer en pantalla, evitando así la confusión y favoreciendo la orientación geográfica. El resto de los aspectos técnicos están bien cuidados, se permite salvar y recuperar, leer las instrucciones y los consejos y algunos detalles más que la hacen muy jugable. Fue programada en *Pascal*.

Ya más metidos en lo que es el juego, diré que se trata de la típica aventura fantástico-medieval que encantará a los amantes de este género. Se trata de explorar montañas, luchar contra feroces jabalíes, escapar de las huestes del señor del mal y liberar a los silvanos de su opresión. El desarrollo del juego es muy interesante y prefiero que lo vayais descubriendo poco a poco en vez de contároslo y destripar la aventura. Solo

insistir en lo logrado de la ambientación y lo interesante de los rompecabezas, que aunque a veces puedan hacer desesperar, al final siempre será más gratificante resolverlos.

Bueno, esta es una aventura que a buen seguro engatusará a más de uno, si todavía no te has estrenado en este mundo de las aventuras conversacionales, este puede ser un buen momento para empezar, si ya eres zorro viejo, te la reco-

miendo no solo por su calidad, sino por el deber de aventurero de promover y ayudar la creación de aventuras en España. La liberación de Sylvania la podeis conseguir en el CAAD, Apto. 319 /46080 Valencia.

Carlos Martínez Aguirre.



CIENCIA-FICCIÓN

LOS CRONONAUTAS O LOS VIAJEROS DEL TIEMPO

Desde siempre le ha fascinado al hombre la posibilidad de volver a vivir sus recuerdos, de poder modificar sus errores y de poder escudriñar el futuro. Sin embargo, la única manera efectiva para viajar en el tiempo ha sido, es y supongo que será, la memoria para volver al pasado y la imaginación para el futuro. A pesar de todo la C.F., saltándose todo tipo de leyes físicas y connotaciones filosóficas, ha podido solventar todos los posibles problemas.

Los primeros viajes literarios en el tiempo se remontan a 1843. En este año dos relatos se publicaron casi simultáneamente, se trataba de "Cuentos de Navidad" de Charles Dickens e "Historia de las Ragged Mountains" de Edgar A. Poe. En el relato de Poe un hombre retrocede sesenta años aunque en el fondo todo parece deberse a una alucinación por morfina. Sin embargo, Dickens se acerca mucho más al viaje del tiempo. El personaje principal Mr. Scrooge visita su propio pasado y futuro como observador independiente. En base de todas estas observaciones toma la decisión de cambiar de vida modificando, en cierta forma, su futuro.

En 1889, Mark Twain publica "Un yanqui en la corte del rey arturo" en la que, un poco ingenuamente, el protagonista se encuentra en la edad media, donde

podrá demostrar su poder gracias a la tecnología moderna yanqui. En cierta manera, un alegato al americanismo.

Hay que esperar hasta 1895 para encontrarnos con la genial "La máquina del tiempo" de H.G. Wells, novela fundamental no sólo en lo relativo a los viajes temporales sino en la historia de la C.F.; en esta novela el personaje de Wells construye y usa una máquina del tiempo que le permitirá viajar al futuro, donde descubrirá la transformación no sólo tecnológica sino también física de los hombres a lo largo de milenios. Toda una maravilla de la C.F. que sigue sorprendiendo al aficionado tras sucesivas lecturas.

Una vez entrados en el siglo XX, los relatos acerca de los viajes temporales se multiplican por lo que comencemos con los viajes al pasado. Así, en 1904 aparece "Alrededor de una estrella lejana" de John Delaire en la que abordo de una astronave que viaja a dos mil veces la velocidad de la luz (j) se puede observar a Cristo gracias a un telescopio potentísimo (jij). Desde luego en estas fechas casi nadie conocía las extrañas teorías de Einstein y, si las hubieran conocido, lo más seguro es que las hubieran arrojado al cubo de la basura y continuaran escribiendo.

En 1932, Jack Williamson tenemos "La era de la luna" en la que la tierra sufre un transformación de dudosa confirmación científica y vuelve a una época en la que la luna estaba habitada. Clifford D. Simak nos

explicará en 1965 con "Small Deer" cómo los dinosaurios fueron exterminados gracias a la afición deportiva de unos cuantos extraterrestres aburridos. Más difícil le va a parecer a Poul Anderson el viaje en el tiempo, en "El hombre que vino temprano" de 1965 nos señala la imposibilidad para un hombre de sobrevivir en una época en la que no ha nacido, un observación desde luego realista teniendo en cuenta las fantasmadas de autores como Twain.

Si invertimos nuestro imaginario reloj y lo ponemos en marcha hacia el futuro nos encontraremos con el viaje acelerado al futuro (acelerado, ya que todos viajamos al futuro a baja velocidad). Una primera solución para el viaje al futuro fue la hibernación. Un hombre congelado y medicado con ciertas drogas debería despertarse siglos después y descubrir con asombro un lejano futuro. Así, en Armageddon 2419 AD (1928) de Philip F. Nowlan el protagonista despierta tras su sueño y se encuentra en una Norteamérica dominada por los mongoles (todo un subproducto del llamado peligro amarillo). Uno de los mejores relatos es "Puerta al verano" de Robert A. Heinlein en el existe un servicio público de hibernación para la población, aunque en este caso el protagonista sea obligado por la fuerza a realizar el experimento. Algo parecido le sucede a Woody Allen en "El dormilón" de 1973.

En cuanto a las aplicaciones, una de la más curiosas es la propuesta por Edmond Hamilton en 1927 en

"El aventurero del Tiempo", el relato nos enseña cómo en el futuro los ejércitos estarían formados por soldados reclutados en todas las épocas históricas. Un tema parecido es tocado por Van Gogh en 1942 con "Estación de reclutamiento". También la arqueología puede ser un buen impulso para los crononautas, en "Maratón fotográfico" (1974) de Clifford D. Simak los protagonistas van a buscar un extraterrestre que se encuentra en alguna parte del pasado de la tierra.

La mayor parte de los viajes presuponen un retorno para los protagonistas aunque a veces esto no es así como en "The legion of Time" (1928) de Jack Williamson. En todos estos viajes se habla de la existencia de una serie de realidades probables. El adjetivo "probable" toca muy de cerca todo lo relativo a las paradojas temporales. Así, el viaje en el tiempo se usa en cierta manera para resolver los errores del pasado para producir una realidad probable que nos satisfaga más. Dejando a un lado los relatos donde se intenta salvar la vida de Abraham Lincoln o de Jesucristo, nos encontramos con dos novelas fundamentales. Se trata de "El fin de la eternidad" (1955) de Asimov y "Crónicas del gran tiempo" (1958) de Fritz Leiber. En la primera nos encontramos una organización que vive fuera del tiempo y que trabaja con el afán de modificar la historia para llevarla según sus objetivos; en la segunda nos encontramos con una historia que cambia constantemente según cual de las dos organizacio-

nes rivales tome la delantera en su combate atemporal.

Un detalle curioso se encuentra en "Counter-Clock World" (1967) de Philip K. Dick en la que el tiempo retrocede, la gente sale de la tumba, rejuvenece progresivamente y vuelve a encontrarse en forma de feto; incluso a veces el tiempo se detiene excepto para el protagonista. Un ambiente puramente "Dickniano" como veis.

Hemos dejado para el final la paradoja por excelencia: vuelvo atrás en el tiempo y mato a mi madre cuando era joven. Pero si mi madre ha muerto antes de poder engendrarme a mi mismo yo no existo y si no existo no puedo regresar para matarla y así hasta que nos cansemos de pensar en ello. Un ejemplo de ésto lo tenemos en la ya mencionada "Puerta al verano" de Heinlein y en "Un ladrón del

Tiempo" (1954) de Robert Sheackley en la que el protagonista visita varias épocas del futuro encontrándose con problemas que él mismo provocó y generando otros que más tarde deberá resolver.

Nada más, terminamos diciendo que la imaginación en este caso si está reñida con la realidad, ya que nos parece muy difícil la posibilidad del viaje temporal. A pesar de todo, siempre nos quedan los sueños, la memoria y nuestro peculiar viaje a baja velocidad al futuro que estáis realizando todos vosotros mientras leéis este artículo. Hasta el próximo número.

DAVID A. PÉREZ MART_ NEZ

CRISIS

- COMIC
- CINE/VIDEO
- FANTASIA/C.F.
- ILUSTRACION
- POSTERS/POSTALES
- CAMISETAS



¡COMPRÁ TAMBIÉN TUS DISCOS
O COMPACT DISC EN CRISIS!
PRECIOS SORPRENDENTES

C/ LUNA, Nº 26
TEL. 832 78 83
28004 MADRID

NETO NOVICIADO
(CERCA DE GRAN VÍA)

DUNE

Juego de Estrategia

Hace unos meses salió al mercado este juego de la compañía Cryo, cuyo éxito en España no fue muy grande. Sin embargo las críticas en los distintos países, incluidas las de España, coincidieron: se trataba de un gran juego. Y así es sin duda. Este juego sabe mezclar perfectamente los aspectos de una videoaventura con los de un juego de estrategia, con unos gráficos realmente espectaculares. Todo ello en menos de dos megas, una memoria mínima para quien está acostumbrado a jugar las videoaventuras de Lucasfilm o Sierra. Este juego, como todos sabemos, está basada en la película Dune, de Dino de Laurentis, y ésta a su vez, en



una novela de Frank Herbert.

La presentación es impecable, ni demasiado extensa ni adornada, y en todo momento, podremos consultar una pequeña información sobre distintos aspectos del planeta Dune (eso sí, bastante breve), sobre los Fremen, la especia, etc. En el juego, encarnarás al protagonista, Paul Atreides. Nuestro objetivo será expulsar del planeta Dune a los Harkoone, crueles tiranos que explotan a los Fremen para obtener el mayor número de especia. La especia es una de las sustancias más importantes del Universo (también de las más escasas) y sirve para poder viajar en el espacio (en rasgos generales).

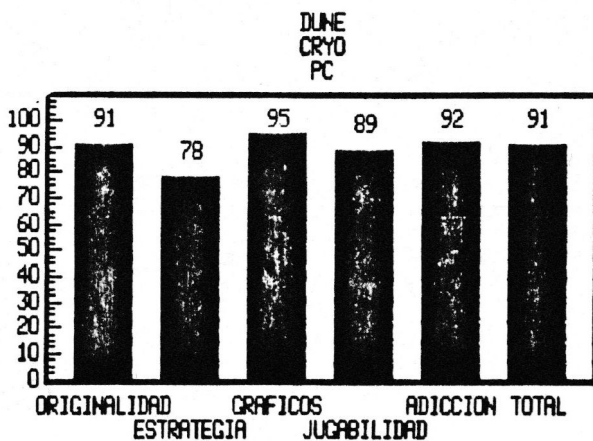
En el transcurso nos iremos encontrando con distintos personajes que nos ayudarán (Leto y Jessica, padres de Atreides, Chani, futura esposa de Atreides, etc) y nos comentarán aspectos importantes de Dune. Al comienzo del juego, el guión nos puede parecer bastante lineal (ir de un sitio a otro encontrando lo que vamos a necesitar), pero posteriormente cuando tengamos los componentes necesarios y gente trabajando (explotando especia) entrará el factor estratégico. Saber dónde colocar tropas de defensa, mover trabajadores de especia a lugares de mayor producción, saber dónde atacar a fuertes Harkoone e ir buscando más sietch (cuevas donde viven los Fremen) para poder dominar más zonas del planeta, son algunos de los factores que deberemos de tener en cuenta en nuestra labor. Además, posterior-

mente, nuestro contacto con la especie nos irá ganando poderes telepáticos que nos permiten contactar con tropas Fremen en lugares alejados. Más adelante descubriremos cómo crear vegetación en un planeta tan desolado como Dune, lo que motivará a nuestras tropas. Sin embargo, los Harkoone no se darán por vencidos y nos impedirán por todos los medios que consigamos nuestro objetivo, atacando nuestros sietch, infiltrando saboteadores, secuestrando a personajes,... Encima de la presión a la que nos someterá el Emperador exigiendo cantidades de especia cada vez mayores en intervalos de cuatro o cinco días. El único detalle negativo del juego, es la lentitud en la que transcurren los acontecimientos, que nos obliga a esperar al anochecer o movernos por el planeta para que transcurra el tiempo, o la lentitud para moverse de

un sitio a otro. Aunque en este aspecto, con la práctica se puede agilizar bastante. La traducción, al español, es, también, bastante pobre.

A pesar de todo, un guión bien estructurado, unas buenas dosis de adicción y estrategia, ambientado por unos gráficos realmente buenos hacen de Dune un juego realmente entretenido. Destacable es, sin duda, el anochecer y amanecer de los días en Dune y la caracterización de algunos personajes. Es, desde luego, un juego de una gran calidad.

ALFONSO PEREZ MARTINEZ



NOTICIAS

-Una de las grandes noticias de este mundo si nos referimos a las aventuras por ordenador es la creación del SINDICATO DEL SOFTWARE. En este nombre tan peculiar se alberga lo que es en realidad la fusión de dos grandes compañías de aventuras para Spectrum (y que próximamente parece que también se dedicarán al PC): YEAR ZERO y AAC. El SINDICATO va a tener, pues, el catálogo mayor de aventuras para Spectrum de España (y según ellos mismos el de mayor calidad); su dirección sigue siendo la de YEAR ZERO, que os recordamos: Avda. das Camelias, 28, 2°C/ 36202 VIGO.

-Por cierto, que parece que Fran Morell (cabeza visible de los extintos YEAR ZERO) no deja la aventura, por lo menos ahora es el redactor jefe del Z FOR ZERO.

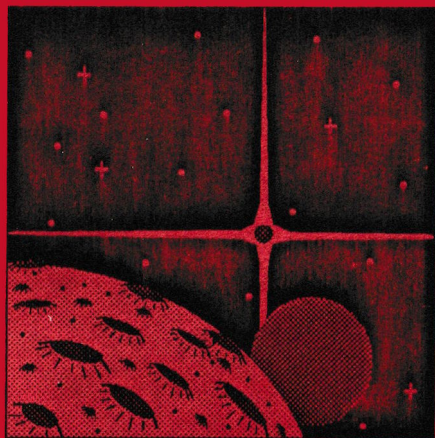
-3PSOFT acaba de lanzar FREEZE ALIENS, una fabulosa aventura de ESQUIZOFRENIA (el grupo dirigido por DANIEL VALIENTÉ) y programada por el famoso JON. El ambiente está basado en la película ALIENS y el juego promete ser uno de los éxitos del 93. Por otro lado próximas novedades de 3PSOFT para SPECTRUM son: LA GRAN AVENTURA DE LAS ISLAS SALOMON, CAPUTXETA'S NEW TALE y el esperado nuevo juego de A. Peláez ACHUS PIL, además de la nueva aventura de Pablo Jordi. En PC sólo faltan los gráficos para que los hermanos Ruiz acaben por fin CASTLE.

-ESQUIZOFRENIA sigue promocionando la aven-

tura para AMIGA, acaban de lanzar LA GRAN AVENTURA ESPACIAL (que vereis comentada en el próximo número) y que según nos ha dicho BORIS es una auténtica gozada tanto gráficamente como en su desarrollo general. Su precio es de sólo 800 pts. e incluye dos discos. Pero como estos aventureros de pro no paran ya están preparando su próximo lanzamiento: AVENTURA EN TIERRA MEDIA, un juego de rol conversacional que como mínimo tendrá cuatro discos compuestos por distintos módulos, una interesantísima mezcla de rol y aventura. La dirección es: ESQUIZOFRENIA/ APDO. 1.544/ 50.004 ZARAGOZA

-Respecto al rol nuestro colaborador Pablo Topico nos ha dado la primicia de que Ludotecnia tiene ya en imprenta el juego RAGNAROK, de momento lo único que sabemos es que es un juego de terror ambientado en la época actual y que dentro de muy poco (si no es ya) lo tendreis en todas las tiendas.

-El propio Pablo también nos informa de que el grupo Chonk Comics va a lanzar próximamente un fanzine que abarcará rol, comics, historias de escritores noveles, comics de aficionados, relatos cortos, ..., todo ello a tamaño folio y en blanco negro ocupando un total de 8 ó 12 páginas. La dirección a la que podeis escribir para informaros es: David Facal Mayo/ Polígono Defluina, 2ª FASE, BLOQUE 12, PORTAL 9, 8º DER./ 15008 LA CORUÑA



En 1990 apareció un juego que se salía de lo común. Durante varios meses fue probado por más de medio centenar de voluntarios. Posteriormente el proyecto tuvo que ser 'estacionado'.

Estos son algunos de los comentarios que realizaron sus jugadores:

Muy buena presentación... *(Javier San José)*

Parece ser que esto va a ser muy divertido... *(Juan Diego Sintes Orfila)*

Una idea bien conseguida *(David Mancera Araujo)*

... el primero en cuanto a calidad y seriedad *(Francisco A. Heredia de la Hoz)*

... enhorabuena por el gran trabajo realizado *(Víctor Martín Cacho)*

Sus posibilidades son fantásticas. Esto promete *(Daniel Pérez Espinosa)*

Me ha sorprendido grátamente... *(Jonathan Walter)*

Es la primera vez que me siento algo así como Rambo o Terminator *(José A. Narvaez)*

La puesta en juego me ha parecido muy buena *(Sir Crazymoon)*

Más interesante y entretenido de lo que esperaba *(David Sanchez Sanchez)*

¡Todo perfecto! *(Josep M^a Oriol Martí)*

Felicitaciones por el estupendo trabajo *(Antonio Clemente Meco)*

Esto se pone cada vez más emocionante *(Rafael Cano Zuriquel)*

Ahora que ya está esto en marcha, puedo decir que de verdad me gusta *(Pedro F. López)*

Algo maravilloso va a ocurrir...

...en el próximo número de "El Aventurero".

¡ ¡ ATENCION ! !

3PSOFT CONVOCA SU PRIMER CONCURSO DE AVENTURAS PARA SPECTRUM Y PC.

TODOS LOS QUE TENGAIS UN ORDENADOR PC/COMPATIBLE O SPECTRUM (48K o 128K) PODEIS PARTICIPAR EN EL CONCURSO BAJO LAS SIGUIENTES NORMAS:

1. Para participar se deberá enviar una aventura conversacional con o sin gráficos a la dirección de 3PSOFT: APDO. 45.076/ 28080 MADRID.

2. La aventura debe ir acompañada de instrucciones y solución completa y siempre que sea posible debe ir acompañada del codigo fuente o simplemente no estar protegida.

3. Para PC se podrá enviar en diskettes de 5 1/4 y 3 1/2 indistintamente y para SPECTRUM en cinta o disco de 3".

4. Cada aventura será evaluada por un jurado compuesto por miembros de 3PSOFT y EL AVENTURERO que la calificarán de 0 a 100, siendo la ganadora la que consiga mayor nota media. Se tendrá en consideración la calidad global, no influyendo la diferencia de memoria (48 ó 128k en SPECTRUM) o la inclusión de gráficos. Habrá dos jurados distintos (uno para PC y otro para SPECTRUM) compuestos por comentaristas especializados en el ordenador de que se trate y la nota que alcance la aventura será notificada, si lo desea, a su autor así como una breve reseña sobre la misma.

5. Si el autor quiere que se le devuelva su aventura sólo debe incluir 50 pts. en sellos y un sobre con su dirección.

6. Se podrán enviar tantas aventuras como se desee e incluso para los dos ordenadores.

7. Habrá un ganador único en cada categoría. En caso de empate en las votaciones se reunirá el jurado para decidir el vencedor.

8. El plazo para enviar la aventura es el 15 de septiembre de 1.993. Se considerará la fecha de matasellos en el caso de llegar más tarde.

LAS AVENTURAS PREMIADAS RECIBIRAN:

1. Una suscripción gratuita por un año a la revista EL AVENTURERO.

2. Un lote de aventuras de 3PSOFT para el ordenador en que se haya hecho la aventura premiada.

3. La publicación de la aventura por 3PSOFT recibiendo todos los beneficios que se consigan con la misma.

4. Estos premios son insustituibles aunque sí se podrán ver aumentados.

5. 3PSOFT podrá considerar la publicación de aventuras no ganadoras sólo mediante consulta a su creador, ya que éstas quedan liberadas de todo compromiso y pueden ser comercializadas por otras empresas.