

32 PAGINAS A TODO COLOR CON LAS MEJORES AVENTURAS DE "EL CAPITAN TRUENO"































































































































EL CAPITÁN TRUENO, QUE DESDE DONDE SE HALLA ADVIERTE LA ESCENA, TIENE UN PRESENTIMIEN-TO...

¡HUM! ¡NO ME GUSTA ESO!NO SÉ EXACTA-MENTE POR QUÉ,PERO NO ME GUSTA...

























































































































































































































































ES INÚTIL TODA RESISTENCIA... PORQUE LOS NUMEROSOS ESBIRROS DE LA GUARDIA CONDUCEN A NUESTROS AMIGOS HASTA...



































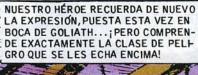




































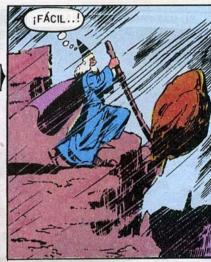












PERO NI A WOLWANG NI A SU HERMANA LES QUEDA MUCHO TIEMPO PARA CON-JETURAR EN TORNO A LA DESAPARI-CIÓN DEL MAGO...







¡DIOS TE BENDIGA!





























MANIOBRA... ¡AH!

















































































EL CAPITÁN TRUENO Y LA AVENTURA (2)



Pero el mar fue sólo uno de los medios por los que discurrió el héroe para llegar a la aventura, porque los viajes terrestres e incluso los aéreos alentaron también su valor para configurar sus renovadas hazañas. Sus exploraciones por tierra le llevaron a lugares muy diversos pero quizá el más recordado sea el corazón de África, donde Trueno y sus amigos vivieron auténticas aventuras selváticas rodeados de negros primitivos y luchando con fieras salvajes de todas clases.

Y también por el aire, elemento inexplorado en su tiempo, se movió el Capitán Trueno gracias a las previsiones científicas de su amigo el mago Morgano, que al comienzo de las correrías de aquél le proporcionó un globo aerostático así como los planos para poder construir otro en caso necesario. En el aire el heroico capitán sorteó un huracán sobre tierras mejicanas, se enfrentó a una banda de vampiros gigantes que no eran otra cosa que hombres disfrazados de murciélagos al estilo de Batman, y combatió desde su globo a un enorme reptil volador escapado de la prehistoria.

La aventura aérea del Capitán Trueno entronca con la aventura científica, pues aún cuando él nada tenía que ver con la ciencia. Morgano, que varias veces se le unió en distintos lugares del planeta, era el prototipo del sabio benefactor, adelantado a su tiempo, dedicado a la invención de ingenios mecánicos en aras del progreso. Algunos de estos ingenios inciden aún hoy en el campo de la ciencia-ficción del que se nutrieron ciertas aventuras del Capitán Trueno. No es extraño, por eso, encontrar a lo largo de ellas un submarino metálico perteneciente a una tribu vikinga, que se repite con los años en una especie de Nautilus, o la

Relativamente vinculada a la ciencia ficción suele considerarse a la fantasía heroica que contempla las hazañas de los llamados héroes bárbaros. El Capitán Trueno jamás fue un héroe bárbaro por más que la revista italiana «Gulliver» lo haya tildado, al igual que al Jabato, de epígono de Conan. Y es que Trueno se halla vinculado a la realidad de un lugar y un tiempo determinados, lo que sin duda no ocurre en la fantasía heroica, desvinculada totalmente del mundo real y regida por unas coordenadas éticas propias, diversas de las que gobiernan el mundo del Capitán Trueno.



utilización de modernas escafandras de inmersión para la búsqueda de buques náufragos. Y al mago Morgano se debe un juego de ajedrez con fichas mecánicas autodesplazables de tamaño humano y dos gigantescos robots manipulables desde su cabeza que recuerdan "La guerra de los mundos".



Es cierto que éste luchó con su espada contra seres irreales y tropezó en alguna ocasión con la magia y la brujería, pero ello no es suficiente en este caso para configurar en sus aventuras la «espada y brujería» propias de la fantasía heroica, porque para Trueno todo al final tenía una explicación lógica y racional.