

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

MODULOS
Aquelarre y Runequest

29

BASICO
Y
AVANZADO

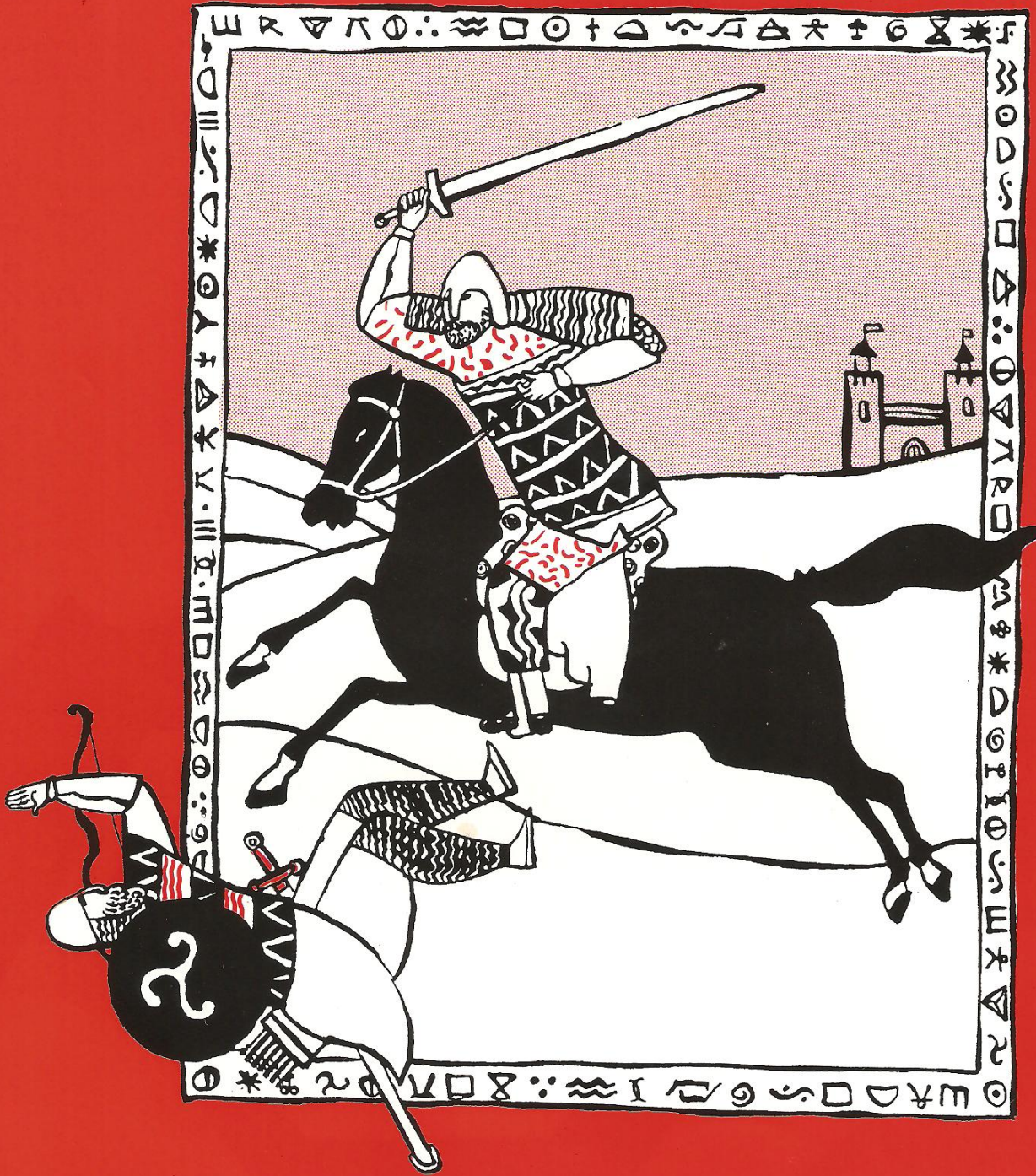
D&D

BIMESTRAL • 400 Pta.

Cihulhu: Veteranos de la Gran Guerra • Battletech

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo antiguo lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Los dioses conceden poderes fantásticos a sus creyentes mortales y pueden interceder por ellos. En RuneQuest, cada aventurero es un ser único, perteneciente a una cultura definida y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



el SEÑOR de los anillos

JUEGO DE AVENTURAS BÁSICO



la Tierra Media

JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA DE J.R.R. TOLKIEN

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



S

UMARIO

Lider 29
Junio 1992

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego
Secretario de Redacción: Javier Gómez
Redacción: Joan Parés, Xavier Salvador
Andrés Asenjo, Jordi Zamarreño
Portada: Eduardo García Segura
Ilustraciones: Albert Monteys, Alex Fernández
Colaboradores: Alejo Cuervo, Jesús M^o Cortés
Meoqui, Paul Harrington, Bosco Curtu, Juan An
Romero-Salazar, Igor Arriola Fernández, David
Revellat i Barba y Pedro Amal Puente.
Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà
Planas -tesorera-, M^o Asunción Vilà Planas -secreta-
ria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez,
-vocal-.
Redacción, administración y publicidad:
Mallorca, 339, 3^o 2^o - 08037 Barcelona
Tel. (93) 257 73 34
Composición y maqueta: Edilúnia, S.L.
Tel. 377 97 03 - 08940 Cornellà de Llobregat
Publicidad: Joaquina Díaz
Suscripciones: Xènia Capilla
Imprime: Europe, S.A. Recared, 2 - Barcelona
D.L.: B-33.472-1991
Tirada: 6.000 ejemplares
Nº de suscriptores: 1474

Esta es una revista libre y plural. La redacción no com-
parte las opiniones de sus colaboraciones. Ni ellos las
nuestras.

Battletech está editado por Diseñor Orbitales bajo licen-
cia de Fasa; D&D es un juego de TSR; AD&D está edi-
tado por Ediciones Zinco bajo licencia de TSR; La
Llamada de Cthulhu, Stormbringer y Runequest están
editados por Joc Internacional bajo licencia de
Chaosium; Aquelarre es un juego de Joc Internacional;
Mutantes en la Sombra es un juego de Ludotecnia; Los
Cazafantasmas está editado por Joc Internacional bajo
licencia de West End Games.

E	l Estado de la Afición	6
	Clubs	6
	Comunikado	7
	Novedades	8
	Actividades	10
	Desafíos y Mercadillo	11
	Mirándonos el ombligo	12
	Ranking	13



L	a biblioteca de Ankh-Morpork	14
	Cómic	15



E	l Consultorio del Orco Francis	16
	Y a todo esto ... ¿dónde están ellas?	16
	Guía para Lobeznos Blancos	17



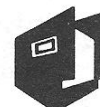
S	ilencio, se juega	20
	Battletech, juego de guerra mecanizada	20
	Al asalto	22



P	lomo en las mesas	26
	La Batalla de Cacabelos	26



D	ossier	29
	Ya están aquí. Bienvenidos	30
	D&D. El origen del juego de rol	31
	Reglas avanzadas de D&D. Guardad el diccionario	35
	AD&D 1ª y 2ª edición. Pasar de un universo a otro	37
	Hojas no oficiales para personajes de AD&D	41



L	a voz de su máster	44
	Peor fue Verdún	44
	Los Cazafantasmas	50
	Prostituta y Pastor: nuevas profesiones para Aquelarre	53
	La influencia del alcohol en Mutantes en la Sombra	54



M	ódulos	56
	Aquelarre	56
	Runequest	63



EL ESTADO DE LA AFICION

Los Señores de las Espadas de Fuego y Angeles Negros

Este club de Motril (Granada) de tan largo nombre (para abreviar les podéis llamar S.E.F.A.N.) escribe a nuestra redacción para darse a conocer a los demás clubs. Integrado por más de 40 personas y en vías de crecimiento aún, dedican su tiempo a una larga lista de juegos, casi todo el rol publicado en castellano y temáticos como *Blood Bowl*, *Heroquest*, *Cruzada Estelar*, etc. Estarían interesados en contactar con la *Sociedad Tolkien de Granada* y el club de rol *Dark Sorcerer*. Si perteneces a alguno de estos colectivos o estás interesado en obtener más información: Cruz de Conchas 6, 3º C. 18600 Motril-Granada.

El Ultimo Hogar de Figueres

Este nuevo club de Figueres no es demasiado numeroso, pero de momento no admiten nuevos miembros en su seno ya que tienen serios problemas para encontrar un lugar donde realizar sus partidas. De todos modos están interesados en intercambiar información y módulos con otros clubs, y aceptarían gustosamente cualquier tipo de ayuda para conseguir un local en condiciones. Juegan a todo lo traducido, siendo sus favoritos *Star Wars*, *La Llamada de Cthulhu* y *M.E.R.P.* Podéis escribir o llamar a: c/ Xaloc 4. 17740 Vilafant (Girona). Tel: (972) 505122.

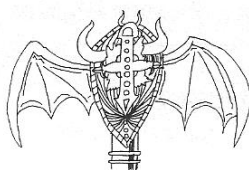
Vae Victis en Segovia

Este grupo lleva tres años existiendo, aunque aún no habían dado señales de vida en nuestra revista. Gracias a *Horizonte Cultural*, una asociación segoviana, que les subvenciona y les presta un local, *Vae Victis* goza de una buena organización, que les ha permitido organizar sus *Terceras Jornadas de Rol*, *Simulación* y *Estrategia* dentro del *Séptimo Ciclo de Primavera de Horizonte Cultural*. Por des-

gracia el desfase entre el momento en que hemos recibido la información, y la fecha en que este número saldrá a la calle, no nos ha permitido anunciar el acontecimiento y de este modo darle mayor publicidad (estas jornadas tuvieron lugar el 4 de abril). Lo sentimos, pero tenemos que trabajar con un margen de tiempo muy grande. Si os interesa contactar con ellos: c/ Trinidad 16. Segovia. Tel: (911) 432690.

Club Darkland

Este club cordobés está formado por siete componentes que se declaran viciados por el rol. Sus juegos favoritos son *D&D* y *M.E.R.P.*, aunque también suelen jugar a *Aquelarre*, *Star Wars* y *La Llamada de Cthulhu*. Tienen local propio y buscan chicos y chicas que se quieran unir a ellos, con edades comprendidas entre los 11 y los 15 años. Son de Córdoba capital y podéis ponerlos en contacto llamando al (957) 252366 y preguntando por José Miguel.



Falta de personal

Este reducido club de Albacete (en estos momentos no son más que dos) buscan desesperadamente nuevos componentes. Al parecer la pasión desatada por el fútbol en la capital manchega ha hecho mella en las vocaciones roleras, dejando desiertas las mesas los fines de semana. Demonios no es para tanto, aquí somos todos más culés que el Casaus y seguimos dándole al juego. En el club no hay ninguna cuota, lo único necesario es tener una mínima experiencia en el rol, temáticos y demás. Además de esto este club (por cierto no nos has dicho el nombre en tu carta) busca colaboradores para crear un juego de tablero en solitario. No tenemos aquí espacio para explicarte las características de este proyecto, así que escribe a: Virgilio Gómez Rubio, c/ Muñoz Seca 2º 1ª A. 02002 Albacete.

Errata de La Paranoia del Master

LA PARANOIA DEL MASTER
主人 魔 物 部



En la información en la que aparecían los datos sobre este club de Tarragona la dirección que nos facilitaron no era la correcta, por lo que es necesario enmendar el error. La dirección a la que os podéis dirigir es: *Club Escacs Tarragona (Sección Juegos de Mesa)* a la atención de Jordi Orte. c/ Cristòfor Colom 24, 2º. 43001 Tarragona, o Jordi Orte del Molino, c/ Sevilla 2, 2º 1ª. 43001. Igualmente si queréis contactar por teléfono el número es el (977) 227222 preguntando por Jordi Orte (preferible viernes y sábados de 19 a 21 horas). En la carta aprovechan para informarnos sobre sus adelantos en la creación de dos juegos de rol e invitan a otros clubs a colaborar con ellos en este aspecto.

Un club a lo grande

Aula de Cultura, Club de Rol es una asociación dedicada al juego que se mueve dentro de la Escuela Superior de Ingenieros Industriales de Sevilla con nada menos que 120 socios. Se dedican a gran variedad de juegos, organizando así mismo jornadas y roles en vivo. El club está abierto a nuevos fichajes, por lo que su dirección te puede ser de gran utilidad si buscas compañeros de partida. Avenida Reina Mercedes s/n. Escuela Superior de Ingenieros Industriales Sevilla.

La Pifia de Barcelona

No es que nadie haya metido la pata, éste es el nombre de el

siguiente club. El club está formado por 21 jóvenes entre 15 y 18 años que se dedican a pasar sus "aburridos días de vida estudiantil" jugando a toda clase de cosas. Tienen en mente producir sus propios juegos y editar un fanzine, aunque éstos son proyectos aún por desarrollar. Si queréis consultar algo, módulos o información: *Centro Cívico Ciudad Meridiana, Club de Rol La Pifia*, c/ Rasos de Peguera 25. 08033 Barcelona. Tel: (93) 3598619, preguntad por Dani.

Club Fantasy Games

Este club ha sido recientemente creado en Las Palmas de Gran Canaria, y desearía darse a conocer e intercambiar ideas y material con otros aficionados. En su carta no indican preferencias lúdicas, así que tendréis que informaros directamente en la siguiente dirección: Explanada Tomás Quevedo s/n. Apdo. 2507. 35008 Las Palmas de Gran Canaria. Tel.: (928) 462670 y 262005.

Goblin Hood de Valladolid



El juego preferido de este club es *RuneQuest*, aunque también se inclinan por *Cthulhu*, *Killer*, *Stormbringer*, *Aquelarre*, *D&D* y algún wargame sencillito de NAC. Están terminando la producción del primer número de su propio fanzine, que tendrá un precio de 100 ptas para socios y 125 para los que no lo sean. Su dirección es: Alberto Díez Domínguez, c/ López Gómez 28, 4º C. 47002 Valladolid.



El Círculo Olucric

Peña de roleros de Girona, exactamente de Sarrià de Ter, que se pone en contacto con nosotros para aumentar su campo de acción, invitando a todos los que compartan su hobby en Girona y sus alrededores. Su idea es crear un gran punto de encuentro para todos los que se mueven alrededor del mundo del rol y el juego en general. Si estás interesado: Av. de Francia 206. 17840 Sarrià de Ter (Girona) o llamad al (972) 209627, Ramón.

Blitzkrieg en Sevilla

A diferencia de lo que ocurre con otros clubs, en este parece existir un mayor equilibrio entre rol y wargame, aunque declaran que su juego estrella es *El Señor de los Anillos*. Otros juegos practicados son *Squad Leader*, *Third Reich*, *Star Wars*, *Kingmaker* y otros creados por ellos mismos. El club está abierto para todo el que quiera apuntarse, así que no tienes más que dirigir tus pasos hacia: c/ Juan Antonio Cavestany local 8, Sevilla.

NOVEDADES

Novedades 3W y Omega-Games

ZITADELLE

Duel for Kursk



Game Design Masahiro Yamazaki 3W ©1992 Copyright 3W Inc.

Hemos podido tener en nuestras manos los últimos wargames publicados por la firma californiana 3W. *Zitadelle, Duel for Kursk* recrea a nivel brigada/regimiento/batallón el conflicto de blindados más grande, no sólo de la Segunda Guerra Mundial, sino de los registrados hasta la fecha (y que dure), durante la ofensiva alemana del 43 en

Rusia. Es un wargame que podríamos clasificar como "clásico", con todos los ingredientes que el jugador veterano aprecia y agradece. De la serie de las *Últimas Batallas de Napoleón*, *Smolensk-Lubino* te brinda también la posibilidad de desplegar sobre la mesa otro clásico del wargame. La campaña de Napoleón en Rusia puede ser jugada

en solitario, algo que siempre se agradece por si escasean los rivales. Respecto a *Omega-Games*, la marca americana nos ofrece una expansión para su juego *Carrier War* centrado en la guerra en el Pacífico entre el 41 y el 45. En el kit de expansión aparecen las erratas del juego, lo que hace de él algo más que un simple complemento.



COMUNIKADO

29

Nos vais a permitir que empecemos este *Comunikado* con efemérides: con éste, la Redacción cumplimos 10 números de LIDER intentando hacer de ésta una revista atractiva para todos vosotros. Más que felicitarnos, os felicitamos, por seguir ahí, porque sin duda sois vosotros la única razón que nos motiva a seguir adelante.

Y con este número 29, dos satisfacciones, una más general y otra más personal. La satisfacción general la refleja el Dossier, dedicado a la publicación en castellano de las *Reglas Avanzadas de Dungeons & Dragons*, el clásico *AD&D*; un insigne veterano que, lejos de resignarse a morir ahogado entre la multitud de juegos que han nacido tras sus pasos, ha alcanzado a los pocos días de salir a la calle el nº1 de nuestro Ranking (que aunque no muestra cifras absolutas de mercado, es nuestra manera de sondear la opinión de buena parte de la afición).

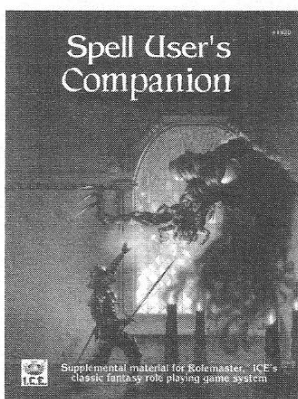
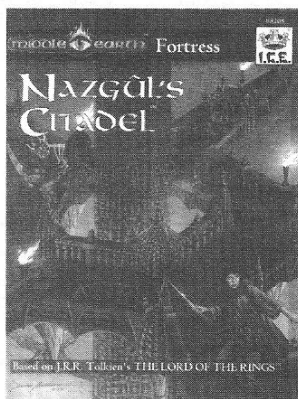
Nuestra satisfacción más particular es que en este número empezamos a publicar una serie de artículos de ayuda de juego para *La Llamada de Cthulhu* que nos ha enviado desde Dinamarca Paul Hartvigson, "alma mater" de la revista *Saga*. Además de ser interesantes ayudas, inauguran la tribuna que ofrecemos a compañeros que trabajan en otras revistas sobre nuestra afición fuera de nuestras fronteras. Esperemos que os gusten tanto como a nosotros.

Y si el módulo de *Stormbringer* del LIDER 28 os pareció "algo fuera de lo normal"... ¡esperad a leer el que incluimos en este número para *Aquelarre*!

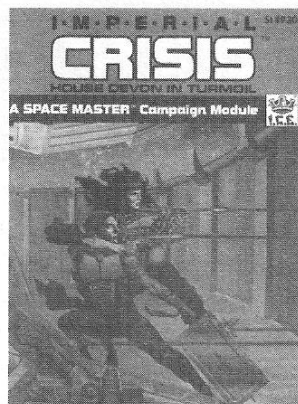
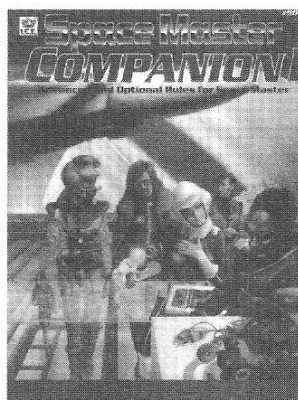
Paranoicamente vuestra

La Redacción

Muchas novedades
en I.C.E.



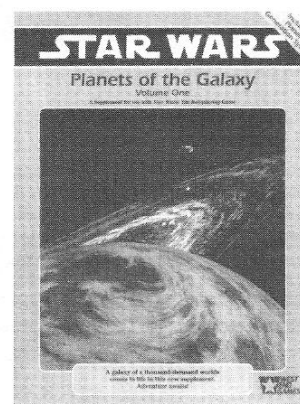
Un buen montón de nuevos libros de esta marca están ya en las tiendas especializadas. Para *Middle Earth* ha sido editado *Nazgûl's Citadel*, un extenso compendio de planos y material de juego sobre esta ciudadela situada fuera de la zona más transitada de la Tierra Media. Además de los innumerables planos de los que te



hablo (parece el callejero de una ciudad), tienes cuatro propuestas de aventura en este libro de 112 páginas. El suplemento también es utilizable en *Rolemaster*. Para este juego en concreto sale *Spell User's Companion*, ampliando temas de magia. Nuevas habilidades mágicas, nuevas hierbas mágicas, lenguajes para ahondar en este aspecto del mundo de *Rolemaster* y mucho más material que descubrirás a lo largo de sus 160 páginas.

Dando un giro de 180 grados, nos vamos a las novedades que la marca

edita para sus juegos ambientados en la ciencia ficción. Dentro de *Space Master* hay tres nuevos libros: *Aliens & Artifacts*, *Space Master Companion I* e *Imperial Crisis*. El primero es un repaso a la serie de alienígenas que te puedes encontrar en el universo de este juego y su tecnología. Tienes 14 razas alienígenas descritas a conciencia, así como casi un centenar de bestias extraterrenas agrupadas en once diferentes ecosistemas, desde la jungla hasta las profundidades marinas. Con el libro puedes crear tus propios personajes o PNJs alienígenas, y se ofrecen docenas de ideas y sugerencias para aventuras. El segundo libro es un compendio de reglas opcionales con nuevas profesiones, habilidades, background, equipo extra, etc. El último de los tres es el único que propiamente es una campaña, ambientada en el Terran Empire. También hay un nuevo complemento para *Cyber Space*, se trata de *Chicago Arcology*, y consiste en un repaso intensivo a todas las posibilidades de juego que tiene la megapolis de Chicago en el 2090. Además de todo el material de background, el libro incluye un mapa desplegable de la zona de juego y tres aventuras completas que introducen al jugador en este nuevo escenario.



del primer libro de una serie sobre los diferentes mundos de la galaxia. En él tienes además ideas para crear aventuras y usar de inmediato los planetas que aparecen descritos, y un sistema para generar tus propios mundos.

Heroquest y Cruzada Estelar

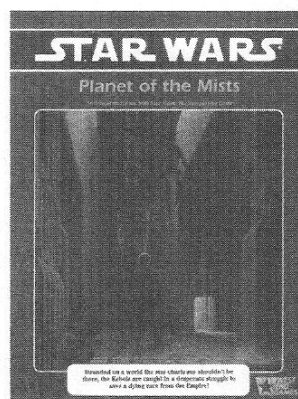
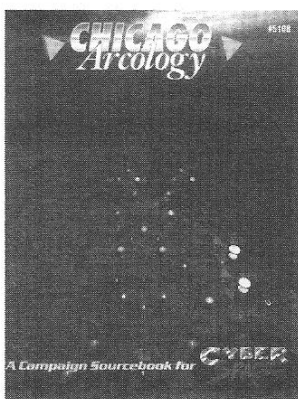
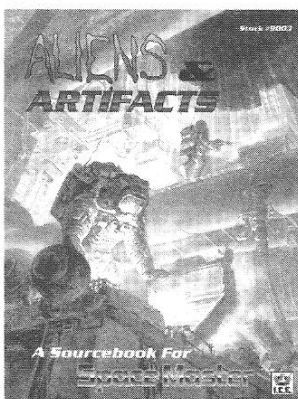
Nuevo material para Star Wars

West End Games no descuida en lo más mínimo la colección de este juego, y ofrece a la multitud de seguidores de este clásico de la ciencia ficción dos suplementos que los mantendrán ocupados. El primero es *Planet of the Mists*, una aventura completa en el planeta Marca. La otra novedad es *Planets of the Galaxy*, un suplemento que contiene diez planetas diferentes. Se trata



MB Juegos lanza al mercado diferentes complementos para dos de sus juegos más populares. Los heroquesters tienen ya a su disposición *Los Hechiceros de Morcar*, una caja con 16 miniaturas y su respectivo libro de aventuras que también dispone de nuevas reglas, mapas y diversos accesorios. *Contra la Horda de Orcos* dispone de 7 miniaventuras y siete figuras, mientras que *El retorno de Lord Brujo* incluye nada menos que 10, 16 figuras y un tablero. Para el final de esta serie hemos dejado *Kit de Diseño de Mazmorras*, que leyendo el título no necesita demasiada explicación. Es ni más ni menos que eso, con el valor añadido de un bloc en el que puedes encontrar 80 hojas de personaje para habitar los lugares que tu imaginación cree.

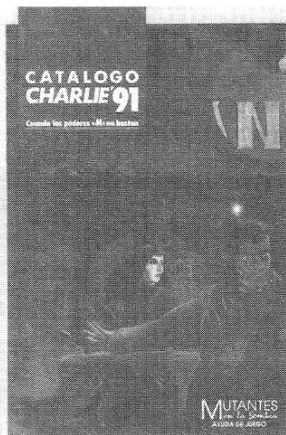
También *Cruzada Estelar* ofrece novedades, dos exactamente. *Eldar Attack* es una caja con 10 miniaturas y diversos mapas y accesorios, y





Objetivo: Dreadnought una colección de 12 miniaturas también con accesorios, mapas y tableros.

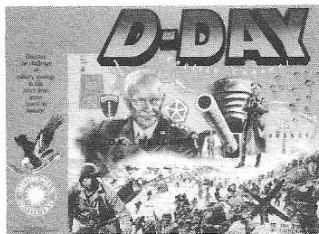
Catalogo Charlie'91



La gente de *Mutantes en la Sombra* no pierde el tiempo. Ahora LUDOTECNIA ha puesto en la calle *Catalogo Charlie'91*, un exhaustivo inventario de material que complementa al libro en el que aparecían las reglas de este juego de rol. Este suplemento de más de 100 páginas te ofrece las características de 505 vehículos y más de 200 armas (realmente parece difícil necesitar más información en este as-

pecto), así como la descripción de nuevos aparatos de alta tecnología diseñados por los expertos de la Fundación Kaufmann. En el libro también se da introducción a nuevas reglas para el combate aéreo, en embarcaciones, explosivos, chalecos antibalas... y se explica como crear personajes pertenecientes a los Equipos Charlie (dedicados a prestar apoyo logístico al resto de miembros de la organización). En el libro hay un pequeño capítulo dedicado a las drogas y sus efectos, incluyendo el alcohol, que será desarrollado en un próximo suplemento pero del que te damos un pequeño avance en este número de LIDER.

D-Day



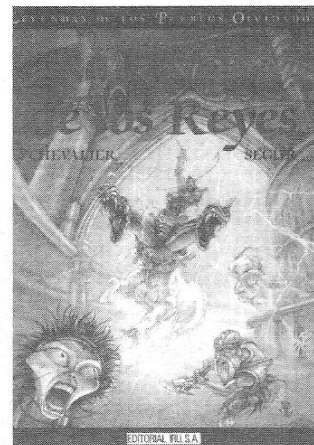
Interesante novedad para los amantes del wargame este *D-Day* de Avalon Hill. El juego, como es obvio por su nombre, retrata el momento en que las tropas aliadas se lanzan sobre las defensas alemanas en la costa francesa en

la que será la ofensiva definitiva en el Frente Oeste. A parte de cambiar el curso de la historia de ese 6 de junio de 1944, ya sea terminando con la resistencia alemana mucho más rápido o frustrando el avance de los aliados por parte del jugador alemán, tienes también la oportunidad de analizar las posibilidades de una invasión en 1943, finalizando la guerra un año antes. La partida tiene una duración de una hora y media a cuatro, con turnos que abarcan un mes de tiempo de juego. Las reglas no son nada complicadas y *D-Day* está muy indicado para partidas en solitario. El juego está distribuido en España por *Joc Internacional*.

Leyendas de los Pueblos Olvidados

En las recientes encuestas más de uno nos habéis cuestionado el por qué no se habla de cómic en nuestra revista, siendo éste un sector tan próximo al nuestro y con tanta relación entre ambas aficiones. Tomamos nota y empezamos a remediarlo con alguien muy vinculado al juego de rol. Hace poco ha salido publicado el álbum *La Sangre de los Reyes*, tercer volumen que nos ha permitido acabar de disfrutar de la saga concebida bajo el (algo tópico) título genérico de las *Leyendas de los Pueblos Olvidados*. Sus autores, Chevalier y Ségur son los padres del primo francés del Tío Trasgo, Kroc le Bô, la mascota de la revista francesa

Casus Belli. El dibujo rebosa calidad y fantasía, y la historia, algo clásica (enanos-bárbaro-ladrón en misión difícil con malos que al final igual no son tan malos) si bien no es tan brillante como la parte gráfica, tampoco desmerece el conjunto. Un cómic, en definitiva, que puede servir de argumento para gene-



rar unas buenas sesiones de juego (AD&D, por ejemplo) si cae en manos de un DJ avisado. El único problema de los álbumes a color y en tapa dura, como siempre, es el precio... pero a esto la afición del cómic ya está, si no resignada, al menos acostumbrada. Las otras dos anteriores entregas, *La Estación de las Cenizas* y *El País de los Sueños* fueron publicadas en el 87 por la misma Editorial Iru.

naipe

Meléndez Valdés, 55 - Tel. (91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS
JUEGOS DE MADERA, SOLITARIOS Y ORIENTALES
WARGAMES, SIMULACIÓN, FANTASÍA Y ROL,
DEPORTIVOS Y TEMÁTICOS

EXCLUSIVOS
PUZZLES DE MADERA
Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo

ACTIVIDADES

Partidas de tal y tal

Durante esta pasada Semana Santa fuimos invitados a acudir a las (terceras) 1^{as} Jornadas de Rol Ciudad de Marbella. Decimos terceras-primeras porque la gente de los clubs nos insistía reiteradamente en que ya se habían realizado varios esfuerzos por hacer

nos sacaron del local los rugidos estomacales. Como resumen, destacar la total participación de los asistentes (un centenar de preinscritos, que al final resultaron ser algunos menos) en las partidas de tarde (no había curiosos, sólo adictos), lo exótico de los premios (una auténtica espada de acero templado o una bola de cristal tipo mago), el tiempo totalmente veraniego (que permitió disfrutar de partidas al aire libre) y el buen rato que pasé jugando a *Aquelarre* (aunque la historia ni llegó a empezar, reí como hacía tiempo que no lo hacía).



Divertida partida de *Aquelarre* en Marbella

unas Jornadas de Rol en la ciudad, pero el hecho de cambiar la organización en cada intento, les hacía iniciar de nuevo la numeración. En éstas, que por primera vez contaron con la colaboración de la Delegación de Juventud del Ayuntamiento, las actividades se desarrollaban en dos espacios (el patio y una sala de exámenes) del Instituto de Bachillerato Río Verde. El tríptico de propaganda, que en su interior lucía una ilustración pirateada de "nuestro" Albert Monteys, se repartió en Institutos y bares donde frecuenta la juventud local, mientras que la inscripción para las partidas se coordinó desde *La Cripta*, única tienda especializada de la ciudad y auténtico punto de encuentro de la afición en Marbella.

Volviendo a las Jornadas, por las mañanas se programaron actividades abiertas, mientras que la tarde se dedicaba a las partidas (*Señor de los Anillos*, *Stormbringer*, *Aquelarre*, *Marvel*, *AD&D*, *Cthulhu*, *D&D*, *RuneQuest*, *MegaTraveller* y *Cyberpunk*) en las que estaban en juego varios premios a los mejores jugadores. Entre las actividades de mañana, básicamente centradas en proyecciones de películas y partidas de demostración, se nos encargó organizar una charla-conferencia sobre el papel del DJ en los juegos de rol; aunque quede feo decirlo, tras tres horas largas de ameno debate sólo

En fin, un abrazo para la gente de los clubs *Walhalla*, *Alter Vita*, *Alter Anima*, *Fantasy Compedium* y 9 partidas y media, que son los que estaban tras la organización del acontecimiento, y a todos los demás, por la acogida que nos dispensasteis. ¡Que las siguientes sean las 2^{as}!

En Sarrià la cosa va en serio

Uno de los Casals de Joves de Barcelona que más impulso ha tomado en cuanto a actividades relacionadas con el mundo del rol es el del barrio de Sarrià, gestionado por la gente de *Transit*, de los que constantemente os estamos hablando por su organización de roles en vivo en nuestra ciudad. Para este mayo-junio tienen previstos talleres de efectos especiales de maquillaje y confección de armas para juegos de rol en vivo, así como de pintado de figuras de plomo; talleres que llevarán en paralelo con la celebración de unas jornadas de rol en la Tierra Media (homenaje al maestro Tolkien) y la celebración de otro rol en vivo medieval para justo antes de las vacaciones de verano. ¡No les perdáis la pista!

Ligas de Central de Jocs

En el mes de mayo darán comienzo las Ligas que organiza Central de Jocs para *Command Decision*, *Warhammer 40.000*, *Space Marine* y *Blood Bowl*. Las dos primeras ya están calentando motores y se prevee que serán las que abrirán el fuego. Si te apasiona alguno de estos cuatro juegos no tengas miedo y decídetelo, pasa a apuntarte por las tiendas de Central de Provença o Numància. No lo dudes, enfrentarte a rivales desconocidos es la mejor manera de ponerte a prueba. Para que los que no residís en Barcelona podáis disfrutar igualmente del evento, nos comprometemos a seguir el campeonato y planteamos alguno de los enfrentamientos más equilibrados en forma de escenarios para que los disfrutéis en vuestros clubs.

II Jornadas en la UPC

El fin de semana del 25 y 26 de abril, tuvieron lugar las II Jornadas de Rol, Simulación, Wargame y Juegos de Ordenador de la Universitat Politècnica de Barcelona. Nos pusimos en contacto con la organización, el *Club de Rol de la UPC*, ya que no teníamos ninguna referencia de ellos. Pedro Aliacar, el presidente, nos lo aclaró todo: debido a que en un futuro bastante próximo se prevee que las ingenierías de telecomunicaciones, caminos e informática pasarán a ser una misma carrera aunque con distinta especialización, se ha producido una fusión en las organizaciones estudiantiles de las tres citadas facultades; en esta línea, el ya veterano *Club de Rol de la Facultad de Informática* ha recibido con los brazos abiertos a sus compañeros de las demás ingenierías y ha nacido el nuevo *Club de Rol de la UPC*, que cuenta así con

algo más de 80 socios. Pedro nos promete más información en breve sobre su sede y actividades.

Volviendo a las Jornadas, decir que las fechas en que se celebraron les dieron la oportunidad de organizar el primer Torneo de Advanced Dungeons & Dragons desde que se dispone de las reglas en castellano, aunque al pasearse por las mesas inevitablemente todavía se oía hablar de spells y warhammers. Como otras actividades a destacar, se dispuso de una mesa donde se enfrentaron las "lanzas" de Mechs en el Torneo de Battletech, se jugó la Copa UPC de Blood Bowl (la liga la juegan regularmente en el Club) y el domingo se jugó el rol en vivo de "Los hombrécillos verdes ...", que ya se había organizado anteriormente en otros encuentros en la ciudad. No se debe olvidar que el hecho de ser los organizadores informáticos, les brindó la posibilidad de disponer de 10 PC's para la gente que prefiriera los juegos de ordenador, tanto rol como arcades.

Jornadas en Cantabria

Sí, Jornadas y en plural, porque nos llegan noticias desde Santander de dos en dos. Por seguir un orden lógico, hablaremos en primer lugar de las que tuvieron lugar el pasado mes de enero en Torrelavega. Las V Jornadas de Rol de Cantabria estuvieron organizadas por el club *Lords of Legend* en colaboración con otros clubs, *The guardian* y *Warlock & Warlords*, y la *Casa de la Cultura de Torrelavega*. El patrocinio corrió a cuenta de la *Concejalía de Juventud* del ayuntamiento de la ciudad santanderina. A parte del éxito de las jornadas lúdicas (algo que parece viene siendo habitual por allá) cabe destacar que se jugaron a cosas poco conocidas como *Paladium RPG*, *RIFTS* o *In Nomine Satanis* (un juego francés inédito en España), dando así oportunidad



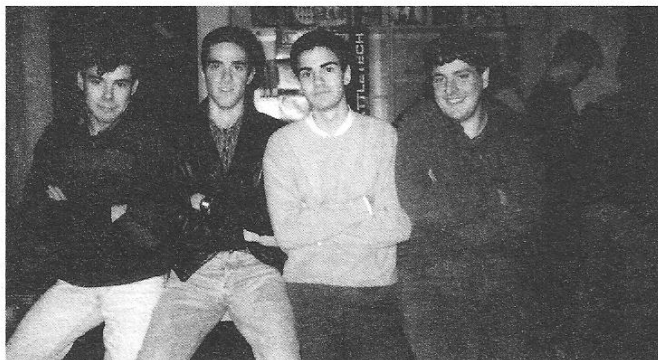
Partida final de Torneo AD&D en la UPC



a aumentar el bagaje de todos los asistentes. Otra de las actividades durante esos días de enero (exactamente el 2, 3, 7, 8 y 9) fue la proyección de las películas "El retorno del Jedi" y "Los Inmortales", una exposición de figuras, libros y cómics, y las habituales partidas.

Cerca de Torrelavega, en la capital cántabra, los integrantes de *Los Prolapsos de Nyarlathotep* (me encanta este nombre), *Perros de Tilforst* y *Troll-Heros* celebraron los pasados 27, 28 y 29 de febrero las III Jornadas de Rol y Simulación. Nos comentan que el encuentro fue todo un éxito, y no sólo en la asistencia de jugadores sino, y es más difícil, de másters, por lo que

se pudieron jugar más de 40 partidas durante los días que duraron las jornadas. Además de los habituales juegos, ya clásicos en cualquier encuentro, se jugó a *Comando C.I.A.*, un juego de factura santanderina que el propio creador presentó. También fue novedad ampliar el campo lúdico a los juegos de tablero como *Diplomacy*, *Car Wars*, *Battletech*, *A Mighty Fortress* y *Blood Bowl*. Hubo también taller de pintado de figuras, y una mesa redonda en la que precisamente se trató el tema que hoy encontraréis en la sección del Orco Francis. Aprovechamos para saludar a toda la gente que se está moviendo tanto en Santander y animarles a seguir montando cosas.



Los organizadores de las V Jornadas de Rol de Cantabria.



DESAFIOS

Acepto cualquier clase de duelo o juego de rol en vivo. José Miguel (957) 252366.
Me gustaría jugar a *La Llamada de Cthulhu* y *Aquelarre* por correo. Quiero contactar con buenos másters para jugar a estos juegos. Escribid a: Jesús Mayoral Peña, c/ Colón 38, 4º 4ª. Alcorcón (Madrid).

Me gustaría contactar con clubs o grupos (colectivos o individuales) de jugadores/másters de *Star Wars*. Aurelio López Monge, c/ Retama torre 3 Bis. 08840 Viladecans (Barcelona).

Busco gente para jugar a wargames de la Segunda Guerra Mundial, preferentemente en la zona de Tres Cantos (Madrid). Llamad al (91) 8036807 Juan Luis. (Respecto a lo del índice temático consulta el LIDER 22 y 23).

Busco gente para jugar a *Squad Leader*, *ASL*, *Cry Havoc*, *War & Peace*, *Flat Top* o cualquier otro wargame. Zona norte de Madrid (sector Dehesa de la Villa y alrededores). Luis A. Melgar, c/ Valderrey 53, 4º. 28039 Madrid. Tel: (91) 3164300.

Estimado Tanis: escribe a Miguel Angel Olivares c/ Sánchez Arjona 45, 1º B. Sevilla, tel: (95) 4274828.

Busco un club de rol y wargame en Vitoria y alrededores. Tengo 23 años. Jesús Mari Cristobo, c/ Don vela 28, 2º izq. 01009 Vitoria (Alava).



MERCADILLO

Cambio o compro juegos, dados o accesorios de cualquier juego (preferiblemente D&D y M.E.R.P.). José Miguel (957) 252366.

Compramos Julio Cesar de TSR/SPI, interesados escribid al Apdo. 24-22, Cádiz 11009.

Vendo: *SS-Amerika*, *Crimean War*, *Edelweiss*, *Red Army*, *Rommel at Bay*, *Bloody Buna*, *Last Panzer Victory* y muchos otros juegos (AH, WG, SPI, WE, GDW). José Luis Rodríguez, c/ Príncipe de Vergara 203, 3º izq. 28002 Madrid. Tel: (91) 5610639.

Busco *Machiavelli* (incluso de segunda mano o reglas). José Hilario Moya Saez, c/ Uruguay 16, Atico A. 03600 Elda (Alicante).

Vendo juego *Avalon Hill*, *The Guns of August* en perfecto estado. Precio a convenir. Antonio Navarro Castro, Rua Estrella 3, 3º. 15407 Narón (La Coruña).

Vendo o cambio: *James Bond*, *La Llamada de Cthulhu*, sólo contra la Oscuridad, sólo contra el Wendigo, El Guardián de los Arcanos. Llamad al (91) 6434568 y preguntad por Jesús.

Mirándonos el ombligo

¿Recordáis aquella página con unas cuantas preguntas? Sí, aquella con unas preguntas muy sencillas que publicamos para saber que pensabais de LIDER. Bien por culpa del de siempre (Correos), bien porque tardáis bastante en reaccionar, todavía seguimos recibiendo vuestras cartas; un goteo lento pero constante. Aun así, en algún momento nos teníamos que plantar para hacer una valoración de lo que nos contáis y conocernos un poco más. Una primera conclusión previa es que sois unos vagos de cuidado y las respuestas han sido bastantes menos de las que esperábamos (¿Cómo queréis que acertemos así?). La segunda es que muchos no os habéis cortado ni un pelo y habéis arrancado de cuajo la página de la encuesta (¿avería general de las fotocopadoras?). En ambos casos, que sea la última vez que nos hacéis esto. Y tras agradacer de corazón a todos los que habéis mandado vuestra respuesta, pasemos a analizar lo que nos decís en ellas.

por el Cabo Te-Yin

Realmente lo de la dificultad para enganchar sellos es algo que se extiende como una lacra por este país. Sé que me pongo pesado pero al empezar a analizar los datos de la encuesta la primera va en la frente. ¿Es posible que sólo nos lea una persona en toda Barcelona? ¿Son mancos todos nuestros amigos? ¿Han subido los sellos por la olimpiada? Bueno, dejémoslo correr, a pesar de todo ha sido muy constructivo revisar las 67 encuestas que han llegado hasta nuestras manos, aunque me temo que es más que arriesgado sacar conclusiones a partir de esta cifra. De todos modos siempre se pueden extrapolar un poco los datos y hacerse una idea de por donde van los tiros. Por ejemplo, nos hemos dado cuenta de que nuestros lectores son más jóvenes de lo que pensábamos (o vuelve a ser lo de antes, que a los veteranos ya les tiembla el pulso), y también que son (casi) todos una panda de vividores que declaran dedicarse a estudiar (ja), cuando en realidad se pasan el día empujando el codo, jugando y persiguiendo zagalas. Más del 85% de los que han respondido a nuestra encuesta son estudiantes. Si observamos la edad de nuestros lectores, vemos que por encima del 55% tienen entre 15 y 18 años. Siguiendo con este tema, también llama la atención el que ni una sola chica se haya dignado a escribir. Sabíamos

que el porcentaje de jugadoras no es excesivamente elevado pero no suponíamos que fuera tan bajo. Donde no habían demasiadas sorpresas es en la cuestión de los hobbies. La mayoría dice leer (26), oír música (15), matar el tiempo con el ordenador ya sea jugando o programando (20), mirar tebeos (8) y hacer algún tipo de deporte (33), pero yo sé que la verdad está del lado de los que han confesado su inclinación por la cerveza, el parchís y, en especial, por el valiente que dice ser aficionado al porno (estamos discutiendo con el director abrir una sección especialmente para ti, por supuesto codificada y con llave). También nos alegra saber que muchos de vosotros sentís pasión por el pintado de figuras y el modelismo, y nos hace pensar que nunca en recuperar una sección que duró poco en nuestras páginas, El Pincel de Marta.

Demasiados juegos para mí

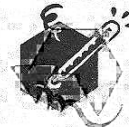
Entrando en la materia más importante, los juegos, también aquí hemos encontrado sorpresas. De sobras esperábamos una gran variedad de títulos en este apartado, pero no que algunos juegos olvidados por nosotros tuvieran tantos seguidores. La cosa no es tan sencilla como pensarlo y hacerlo,

pero cada vez es más fuerte nuestra voluntad de dar entrada a nuevos contenidos, lo que también hay que comprender es que son tantos los juegos, que no se puede publicar algo de ellos en cada revista, y algunos quedarán inéditos. Lo sentimos si tú eres el perjudicado. De todos modos no tenemos excusa para seguir ignorando títulos como *D&D*, *AD&D*, *Warhammer 40.000*, *Blood Bowl*, *Rolemaster* o *Battletech* por citar a los ausentes más votados. Para hacerlo posible también necesitamos de vuestra colaboración. Si en el rol la cosa es difícil, en cuestión de wargames raya con lo imposible debido a la gran variedad en vuestras preferencias.

Y aquí entramos en la eterna lucha entre roleros y wargameros. Unos nos acusáis de privilegiar el rol mientras que otros nos piden que reduzcamos las páginas dedicadas a los juegos de guerra. Pues no vamos a hacer caso a unos ni otros, creemos que estamos llevando una línea bastante equilibrada y la seguiremos. Las votaciones sobre mejores artículos así nos lo demuestran. En el 25 el artículo más votado es el Dossier sobre *Touch Down* (14 votos), un temático seguido por uno sobre wargame, *Desde Rusia con Hexágonos* (10) y otro de wargame dentro de un juego de rol, *Reglas de Asedio para Aquelarre* (8). En el siguiente número el mejor artículo es el

dedicado a la *Prensa Lúdica* (18), en segundo lugar *Los Puñales* (15) y siguiéndole de cerca *Todavía no has jugado a ASL* (9). Como veis existe cierto equilibrio entre las familias lúdicas, y esto es algo que sería interesante conservar. Si observamos la votación sobre los mejores artículos en general, la cosa se decanta más claramente hacia el rol, algo que temíamos y esperábamos, pero sin excesivo demérito para nuestros colaboradores en wargame.

Respecto al ranking de secciones, como cabía esperar está encabezado por los *Módulos y Dossiers*, 19 y 11 votos respectivamente. La sorpresa, aunque relativa, nos la hemos llevado con la sección del amigo *Francis*, que con once votos lucha por la disputada segunda posición. A corta distancia le sigue *La Voz de su Máster* con 9 votos. Lo del *Orco* se puede considerar un gran éxito, ya que si le sumamos los dos votos otorgados a las *Runeconsultas* y otro más de las *Consultas* en general, *Las Llamadas de Cthulhu* y *Los Secretos del Diablo*, se queda con el preciado segundo lugar al llegar a la cifra de 16 votos. También *El Estado de la Afición* tiene una salud envidiable, con 16 votos si se considera en su totalidad, desbancando al dossier para igualarse con el *Orco*. En este punto no podemos más que fe-



licitarnos, ya que queríamos hacer una revista con mayor variedad de contenidos y no un simple variado para avidas a metal. Acto seguido verán como se abre otra puerta. Fuera de la jaula, y por ella tan sólo dos seres desfilan anteriormente una aplicación inmediata a los juegos como el *Trasero de Pjs*. Los Pjs pueden intentar esquivar todo lo que quieran, que, al fin y al cabo, darán con un disparo u otro. En concreto, los seres escogerán a aquellos que se hayan contagiado de la Peste Bubónica del viejo de la introducción. Lo que les disparan (un extraño tubo transparente y duro, en cuyo interior hay un líquido amarillento que es mundo barre para casa. Hay sugerencias de lo más interesante. Aumentar el número de páginas, hacer la revista en color, periodicidad mensual... este tipo de cosas tendrán que esperar de momento, pero ¿por qué no? Nuestra intención es hacer cada vez mejor LIDER. Un ejemplo puntual de lo positivo que puede resultar este contacto con los lectores, es que nos hemos dado cuenta de que estamos dejando fuera de nuestros contenidos todo un gran conjunto de juegos, los de ordenador. En la sección de Hobbies, en la de Juegos, en las de Mejores Artículos, y en ésta de Sugerecias hechas podida ver que a muchos de vosotros os gustaría ver en nuestras páginas algo sobre juegos de ordenador. No vamos a hacer oídos sordos, pero no hay nada más lejos de nuestro objetivo que convertirnos en una revista para usuarios de ordenador en la que tengamos al día a la gente sobre las últimas novedades. En este sentido sólo nos ha resar los juegos de ordenador que tienen relación con el rol o la simulación. Pasamos de Arcades. Para eso hay otras revistas. No son éstas las únicas sugerencias, pero no tenemos aquí espacio para repasarlas una por una. Toda la serie de consejos que nos dais intentaremos ponerlos en práctica en los números siguientes de una u otra manera para conseguir que la revista os resulte más interesante cada día.

introducido en los cuerpos de los Pjs a través de una finísima aguja que parece hueca por dentro) los inmunizará de la enfermedad. Los efectos durarán hasta un año, eliminando cualquier nueva posibilidad de contraer dicha epidemia. Acto seguido, se abrirá una trampilla y todos caerán por ella yendo a parar al suelo ya en el exterior. Inmediatamente, ante sus perplejos ojos, toda la caverna empezará a elevarse y en un segundo se perderá en el cielo.

Quien no pase una tirada de Racionalidad, perderá 20 puntos de dicha característica. Las ropas y objetos personales de los Pjs se encuentran al lado, en unos extraños arcones de forma cúbica hechos con un material bastante débil (cajas de cartón).

La verdad

Dos destacados estudiantes que están al punto de doctorarse en cerebrológica xenológica de diversas especies animales y en especial las semi-inteligentes, Skimar y Okiist y Warstorm Dike Kôh, han llegado al planeta Tierra con ese fin.

Por desgracia han tenido una avería en su nave-laboratorio, y tendrán que quedarse algo más de lo previsto en el planeta. Realizan sus reparaciones de noche, porque les molesta muchísimo la elevada temperatura que produce la cercanía a la estrella amarilla, y sus ciclos circadianos les tienen acostumbrados a dormir de día. En concreto para su tesis buscan grupos de sujetos (no individuos aislados, ya muy estudiados) interesantes para observar cómo interactúan en el medio ambiente en conjunto, qué conductas muestran cuando están acompañados de otros congéneres, y otros aspectos sociales.

Eso sí, están más que hartos de que planeta al que van, planeta que los confunden con seres mitológicos encarnadores del mal, probablemente por su aspecto físico. Miden unos dos metros y, aunque son también bípedos con dos brazos y cabeza, todo su cuerpo recuerda a un gran lagarto, cubiertos de escamas, y con un gran y alargado hocico con múltiples y afilados dientes.

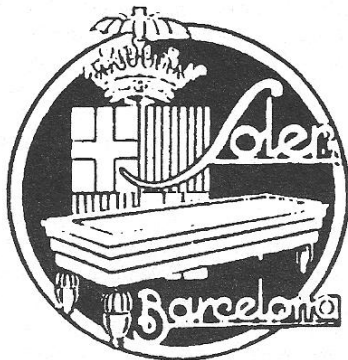
Si los Pjs llegan a verlos desde los árboles, deberán hacer una tirada de RR. Si no la pasan, querrá decir que los habrán confundido con los demonios de los que habla la leyenda, y se desmayarán creyendo que sus almas se han vaporizado y perdiendo 10 puntos de RR. Cuando los extraterrestres salen al exterior, llevan siempre consigo en una de las manos una especie de media luna esférica, con sus dos puntas unidas por una barra por donde las sostienen. Se trata de dos armas aturdiroras. El usuario sólo tiene que enfocar hacia algún sitio, y el ser vivo animal que se encuentre

en él, aunque esté escondido, queda enfocado. El aparato se ocupa de calcular la descarga necesaria para dejarlo solamente aturdido en el caso de que el usuario se decida a disparar. Por ello, los que no se desmayen y crean por ejemplo que son humanos disfrazados, serán aturdidos inmediatamente por los disparos de los visitantes (pueden hacer tres disparos por asalto a tres blancos diferentes, con un porcentaje del 100%).

Si no encuentran el lugar en el que se encontraban los dos investigadores, entonces habrán visto como de noche se les acerca un robot aturdiror, con mecanismos de propulsión que dejan ver una gran luz, que han enviado de inmediato al haber registrado en los sensores de su nave actividad neural de un grupo de seres semi-inteligentes. Los Pjs también tendrán que hacer una tirada de RR en este caso, con los mismos resultados que los citados anteriormente. Si no hubieran superado la tirada de RR, simplemente confundirán a los lagartos y a la luz con demonios menores y una bruja respectivamente, también con efectos de desmayo si fallan y pérdida de 5 puntos de RR. Los puntos de RR que habrían perdido son los mismos que ganarían en caso de que pasaran la tirada.

Las cavernas que han visitado forman parte en realidad del laberinto instalado en la parte inferior de la nave-laboratorio. Está completamente iluminado, adecuado a la visión de los humanos. Hallarán algunas salas, en las cuales tendrán que resolver pequeños problemas para poder seguir adelante. La nave tiene en su totalidad, tanto por fuera como por dentro, aspecto rocoso (sus constructores habitan en casas-caverna, y han seguido con su estilo familiar). Esta compuesta de tres pisos de tres metros cada uno en su interior, y las paredes exteriores miden un metro. Aunque el aspecto sea rocoso, está hecha completamente por un metal casi indestructible. En el piso superior se encuentran las habitaciones y la sala de control. En el medio y a cada lado, un cañón láser de alta potencia, y la sala de máquinas. Finalmente, en el inferior están el espacio destinado al laboratorio convertido en un gran laberinto, la sala de carga y algunas celdas. Diversas escalerillas conectan todas las zonas, excepto el laberinto, que está aislado, a excepción de una puerta que da a la bodega y que sólo se puede abrir desde ella, y la que da al exterior y que los Pjs pueden que hayan visto, por donde se hace entrar o salir a los sujetos experimentales. Las reparaciones hechas tuvieron lugar en el caso exterior, debido a un meteorito que chocó contra éste causando daños muy leves pero que era necesario reparar por medidas de seguridad.

¡DOS TIENDAS!



Gran Via C.C., 519
08015 Barcelona
Tel. 454 6750



"PEDRALBES"
Tienda n.º 26
Av. Diagonal, 609-615
Tel. 419 0674

BILLARES SOLER

Jocs i coses





Bambú y barro

Seguro que más de uno ya estaba pensando en venir hasta la redacción a clavarnos astillas debajo de las uñas. Pues tendrá que esperar, porque con este módulo creemos que se aplacará algo la furia de los "runequesters", que no son pocos.

por Pedro Arnal Puente

Una aventura para *Runequest Land of Ninja*. Pensada para 2-4 aventureros con experiencia, al menos uno de ellos samurai.

Ken, Den y Jen son tres Oni ligados por Bokaku a una pequeña parcela del pantano que raramente visita ser humano alguno. Bokaku, cansado de que la paz del pantano fuera continuamente perturbada por las atrocidades cometidas por los tres demonios, combatió contra ellos y los atrapó en el pantano, condenándoles a quedar por siempre confinados en su parte más oculta (casualmente por donde los errantes PJs han pasado). Ahora van a intentar engañar a los PJs para que les ayuden a liberarse, robándole a Bokaku unas gemas de jade, único modo de ver las runas que cierran el encantamiento, talladas de tal modo que son invisibles a simple vista.

Los alegres diablillos se presentan

Los PJs han tenido que realizar un imprevisto viaje por tierra. Por desgracia el segundo día de camino les ha cogido una tormenta y, sin refugio alguno a la vista, han tenido que continuar la marcha, perdiéndose. Después para recuperar tiempo se han tenido que adentrar, muy a su pesar, en un pantano.

Llevar ya varias horas caminando por senderos embarrados, con agua muchas veces hasta las rodillas, entre cañas de bambú y árboles raquíticos (hasta el momento han perdido 12 PF), y no han salido aún del pantano. En ese momento una voz suena a sus espaldas. Si se dan la vuelta, verán a una criatura pequeña, jorobada y con un cuerno entre los ojos, en medio de la cara, que se presentará como Ken. Una tirada de Otear permitirá ver a otras dos, medio ocultas entre los arbustos y las cañas que flanquean el camino. Son muy semejantes, pero una (Den) es más alta y tiene el cuerpo lleno de verrugas, y la otra (Jen) tiene una llamativa piel roja y tres ojos.

Mientras Den y Jen se mantienen ocultos, Ken les contará a los PJs su triste historia. Ellos son lo que queda de (sólo dirá de sus compañeros que están vagando por

el pantano, atormentados por su destino) tres guerreros que una vez se perdieron en el pantano, siendo atrapados por Bokaku. Bokaku es un maligno mago que, oculto bajo la apariencia de un gran perro, encanta a todo aquél que no escapa a tiempo. Ellos no pudieron y quedaron con el horrible aspecto que los PJs pueden ver, por lo que no se atreven a dejar el pantano. Si los nobles señores se dignaran a ayudarles, matando a Bokaku y recuperando unas gemas que les ayudarán a romper el maleficio, les quedarían por siempre en deuda. Por desgracia no saben ni donde vive el hechicero (a más preguntas, dirá que es hacia el norte), ni como son las gemas (simplemente que se trata de jade pero que ignora su aspecto o tamaño).

Si los PJs piden algún pago por su servicio, Ken les asegurará que los tres guerreros les acompañarán durante dos semanas poniendo su valor de samurais a su servicio. Si los PJs piden más, se lo pensará unos instantes, y después señalará al PJ samurai, murmurando unas palabras. El PJ samurai sentirá un gran dolor en el rostro, y cuando se lo toque (u otro PJ lo mire) notará como sus facciones han quedado horriblemente deformadas, adquiriendo proporciones grotescas (-2D6 APA y -1 PG en la cabeza). Ken se desvanecerá y lo último que oirán los PJs es un coro de carcajadas y un verso: "*si tu noble aspecto quieres recuperar, las gemas me debes dar. A este sitio tráelas, antes de que el sol se ponga otra vez más*".

A través del pantano

Cada vez que los PJs pasen una hora caminando por el pantano o lleguen hasta el final de algún camino, deberán tirar en la siguiente tabla de encuentros. El número entre paréntesis es el número máximo de veces que el encuentro puede ocurrir, si después pasa, volver a tirar en la tabla.

1-2 Ningún efecto.

3-4 Laguna cenagosa: El PJ que vaya delante debe tirar Descubrir para distinguirla entre el barro, las hierbas y el agua, caso de fallar, caerá al agua y

sorprendido, deberá tirar un nadar para no comenzar a hundirse, y luego obtener dos más para salir del agua. Si se ve antes de caer, con dos tiradas de DESx5, si se va a pie o una de Montar (con un -20) si se va a caballo se evita caer.

5 Encuentro con animales salvajes (6). A determinar por el Señor de las Runas.

6 Encuentro con Kappa (2): Aparentemente se trata de una laguna de agua pantanosa (Ver encuentro 4), pero en ella se ocultan 1D3 Kappa degenerados (caóticos, tirar en la tabla de RQ básico), víctimas de una cruel broma de Ken, Den y Jen. Si alguno de los PJs se acerca al agua o cae en ella, es atacado. En caso de que caiga con el caballo, éste será atacado en primer lugar (si hay tres Kappa, dos irán a ahogar al caballo y otro al PJ).

Cara a cara con Bokaku

Una vez los PJs lleguen hasta el claro al pie de la montaña, se encontrarán frente a la casa donde vive Bokaku. El terreno que la rodea está cubierto por hierba. La casa es de un solo piso, de madera. A ambos lados del caminito de roca que lleva hasta la puerta hay un jardín de grava, exquisitamente cuidado. Colgados a los lados de la puerta hay dos carteles con grandes caracteres pintados a pincel (Pasando una tirada puede leerse: Bienvenido Visitante). Tras cruzar la puerta los PJs se encontrarán en la sala principal de la casa. En el centro, en el suelo, hay una mesa baja, y tras ella, sentado sobre un cojín de seda azul, está Bokaku.

Su aspecto es de un anciano de pelo largo, muy largo y gris. Se levanta y saluda a los PJs, honrado por su visita. Se presenta y les invita a tomar un té en su compañía. Su voz es tranquila y conversa con gran fluidez con los PJs (si algún PJ se interesa por ello, habla como un cortesano).

Si los PJs le atacan, Bokaku huirá volando, pero sólo para adoptar su verdadera apariencia, la de un gran perro, y volver para atacar a los PJs antes de que éstos



abandonen su cabaña. Su mayor interés será capturarlos vivos, antes que matarlos. Después les interrogará. Si los PJs le cuentan todo lo referente acerca del encuentro con Ken, Den y Jen, él les explicará la verdadera historia del trío. Después prometerá perdonarles su ofensa si acaban con los tres demonios antes de la próxima puesta del sol. Si se niegan, les dejará marchar sin más dilación.

Si matan a Bokaku y registran la casa, además de una gran cantidad de pinturas y tallas en madera de boj, todos los PJs podrán (pasando una tirada de buscar) encontrar uno de los siguientes objetos (tirar 1D4 para ver cual):

- Bolsa con 2D6 esferas de jade (finalmente pulidas (80 mon. cada una). Estas son las piedras que necesitan los demonios, ya que son el único medio de ver las runas que cierran el área a la que están ligados, aunque sólo dos son necesarias para ello.

- Un estandarte, matriz del conjuro espiritual Vigor-3. Sólo puede ser utilizado por iniciados budistas adoradores del Buddha Amida.

- Un largo poema religioso delicadamente redactado en dos rollos de fino papel de arroz. Enseña Invocación hasta un máximo de 45%.

- Un abanico de plata y seda (Matriz de 4 PM y del conjuro espiritual Confusión, con su uso restringido a Buke).

Si los aventureros ayudan a Bokaku a acabar con los demonios, éste les recomendará, bien enseñándoles alguno de los hechizos que conoce, bien regalándoles uno de los objetos anteriores.

Los Oni libres

Una vez tengan los Oni las gemas, si los PJs han creído sus historias, los harán marchar jurándoles por su honor reunirse con ellos en un plazo de una semana. Después buscarán las runas y las destruirán en 4D6 minutos, quedando libres.

En caso de que alguno de los PJs hubiera sufrido los efectos de las deformaciones de Ken, Den y Jen comenzarán un simulacro de conjuro curativo, que alargarán todo lo posible (cualquier hechizo de Detectar Magia revelará que todo es una farsa) con cánticos y danzas. Mientras tanto, Ken intentará destruir las runas para romper la ligadura (tarea que le tomará 4D6 minutos). Después atacarán a los PJs.

Una vez libres, si los PJs no han dejado la zona todavía, los tres Oni los perseguirán para matarlos, en agradecimiento por su ayuda. En cualquier caso, si dos de los demonios mueren, el tercero huirá. Si ven- cen, se dirigirán entonces hacia la cabaña de Bokaku, para vengarse por los años que han pasado presos de su magia.

Bokaku, Hengeyokai perro

Animal	Localizaciones
FUE 17	Cuerpo 3/13
CON 16	Mov.: 7
TAM 9	PG: 13
INT 14	PF: 33
PER 15	PM: (15+10)=25
DES 19	MR DES: 2

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Mordisco	9	65	1D8+2D4	—	—

Esquivar: 60%

Armadura: 3 puntos de pelo y piel

Humano	
FUE 13	Piernas 3/6
CON 24	Brazo 3/5
TAM 9	Abdomen 3/6
INT 10	Pecho 3/8
PER 10	Cabeza 3/6
DES 11	Mov. 4 PG 17
APA 12	PF 37 PM 10

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Masakari	8	40	1D8+2	25	8

Esquivar: 60%

Armadura: 3 puntos de protección mágica, bajo la forma de ropa ligera de campesino.

Conjuros: (Magia espiritual 75%/50%), Curación -2, Detectar enemigos, Protección



-3. (Magia divina) Relámpago, Ilusión visual -3, Ilusión móvil -1.

Poderes mágicos: Transformación (75% de lograr una transformación perfecta de forma animal a humana), Despejar el cielo (mientras se oye un lejano toque de campanas), Curar locura.

Ken, ONI

FUE	15	Pierna D	3/6
CON	17	Pierna I	3/6
TAM	19	Abdomen	3/6
INT	13	Pecho	3/8
PER	8	Brazo D	3/5
DES	12	Brazo I	3/5
APA	2	Cabeza	3/6
Mov:	4		
PG:	18		
PF:	32		
PM:	8		
MR DES:	2		

Arma MR A% Daño D% PA
Espada 5 60 1D8+1+1D6 35 10
(Ken usa dos Espadas, una en cada mano).
Esquivar: 30%

Armadura: 3 puntos.

Habilidades: Oler humanos 80%.

Magia: (espiritual) Curación -4, Pared oscura, Rielar -2.

Poderes mágicos: Volverse Invisible, Causar Deformaciones.

Den, ONI

FUE	13	Pierna D	3/4
CON	19	Pierna I	3/4
TAM	8	Abdomen	3/4
INT	5	Pecho	3/5
PER	12	Brazo D	3/3
DES	15	Brazo I	3/3
APA	1	Cabeza	3/3
Mov:	4/14 volando		
PG:	11		
PF:	21		
PM:	12		
MR DES:	3		

Arma MR A% Daño D% PA
Yari 7 50 1D8+1 45 10
Esquivar: 30%
Armadura: 3 puntos.
Habilidades: Oler humanos 75%.

Magia: (espiritual %) mano de hierro -2, Protección -3, Curación -2, Enlentecer -2.

Poderes mágicos: Provocar miedo (como el conjuro divino), volar (Mov: 14).

Jen, ONI

FUE	18	Pierna D	20/6
CON	19	Pierna I	20/6
TAM	13	Abdomen	20/6
INT	9	Pecho	20/8
PER	5	Brazo D	20/5
DES	9	Brazo I	20/5
APA	3	Cabeza	20/6
Mov:	4		
PG:	16		
PF:	37		
PM:	5		
MR DES:	4		

Arma MR A% Daño D% PA
Wakizashi 9 60 1D6+1+1D4 35 12
Esquivar: 30%

Armadura: 20 puntos.

Habilidades: Oler humanos 70%, Rastrear 75%.

Magia: (espiritual %) Curación -2, Movilidad -3, Detectar magia, Detectar oro, Fanatismo, Fuerza -1.

Poderes mágicos: Piel Dura, Desaparecer a voluntad, Causar parálisis (Tratar como una enfermedad que ataca la DES).

Kappa

FUE	18/12/20	Pierna D	4/5
CON	18/21/20	Pierna I	4/5
TAM	7/4/8	Abdomen	4/5
INT	8/9/11	Pecho	4/6
PER	13/6/6	Brazo D	4/4
DES	15/15/16	Brazo I	4/4
APA	9/4/11	Cabeza	4/5
Mov.:	3/6 nadando		
PG:	13/13/14		
PF:	36/33/40		
PM:	13/6/6		
MR DES:	3/3/2		

Arma MR A% Daño D% PA
Puño 6 60 1D6+1D4 55 -
Lucha 6 80 1D6+1D4 - -

(Es recomendable usar algún tipo de reglas especiales sobre daño con armas naturales).

Esquivar: 60%

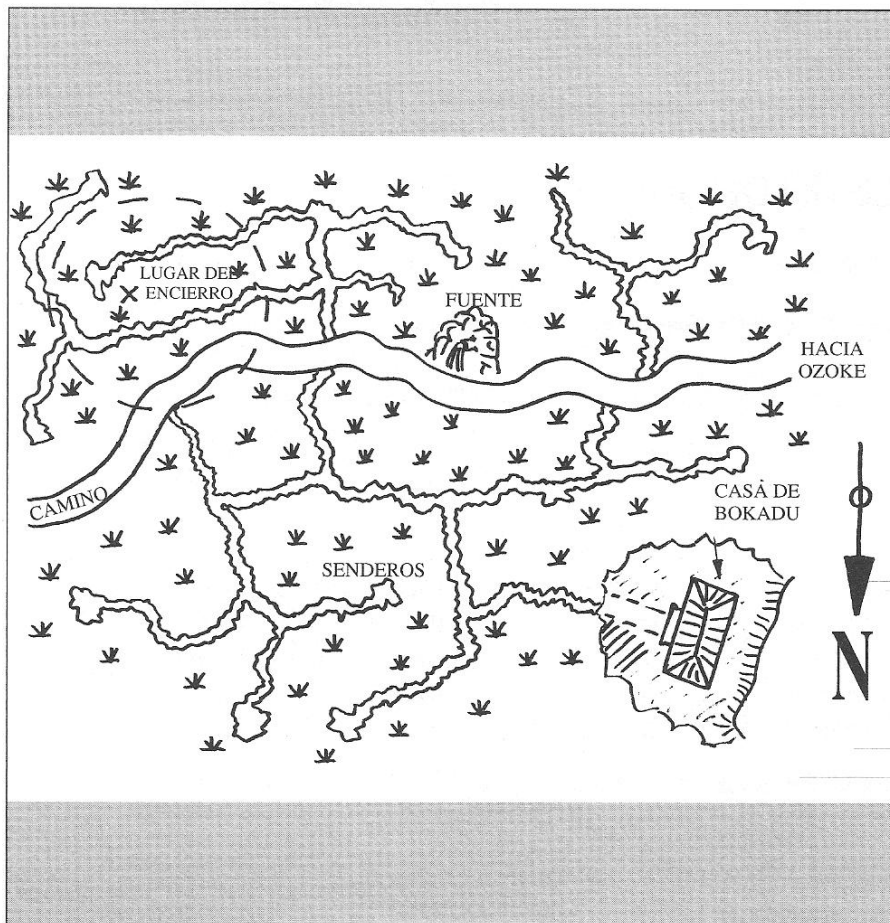
Armadura: 5 puntos de escamas.

Habilidades: Artes Marciales 40%.

Magia Espiritual: Curación -4, Coordinación -2.

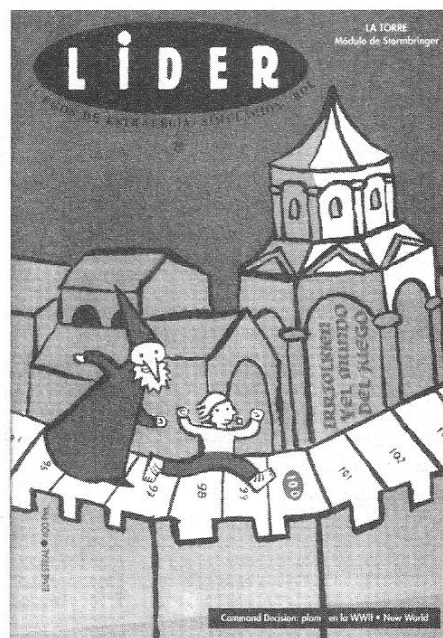
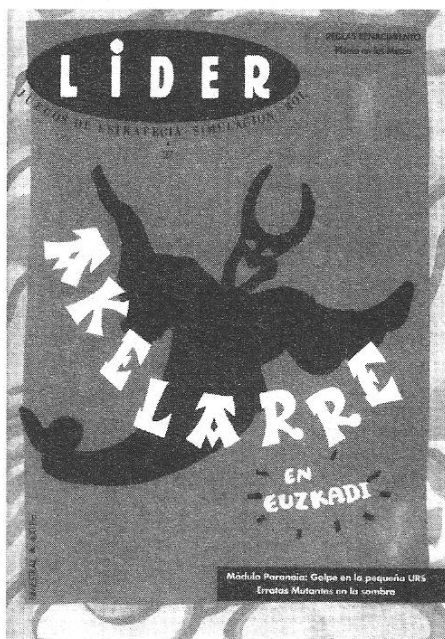
Poderes mágicos: Calmar agua, causar inundación, Crear remolino, Curar hueso roto.

Nota: Tirar rasgo caótico para cada uno en la tabla de RQ básico. ●



¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!! SUSCRÍBETE A LÍDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el númerorecibiendo el primero a contrareembolso (2.100,- ptas. más gastos de envío).

Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: _____ Edad: _____

Dirección: _____ Tel.: _____

Localidad: _____ C.P.: _____

Deseo recibir, también a contrareembolso, los siguientes número anteriores:

LIDER 1	<input type="checkbox"/>	LIDER 6	<input type="checkbox"/>	LIDER 11	<input type="checkbox"/>	LIDER 16	<input type="checkbox"/>	LIDER 21	<input type="checkbox"/>	LIDER 26	<input type="checkbox"/>
LIDER 2	<input type="checkbox"/>	LIDER 7	<input type="checkbox"/>	LIDER 12	<input type="checkbox"/>	LIDER 17	<input type="checkbox"/>	LIDER 22	<input type="checkbox"/>	LIDER 27	<input type="checkbox"/>
LIDER 3	<input type="checkbox"/>	LIDER 8	<input type="checkbox"/>	LIDER 13	<input type="checkbox"/>	LIDER 18	<input type="checkbox"/>	LIDER 23	<input type="checkbox"/>	LIDER 28	<input type="checkbox"/>
LIDER 4	<input type="checkbox"/>	LIDER 9	<input type="checkbox"/>	LIDER 14	<input type="checkbox"/>	LIDER 19	<input type="checkbox"/>	LIDER 24	<input type="checkbox"/>		
LIDER 5	<input type="checkbox"/>	LIDER 10	<input type="checkbox"/>	LIDER 15	<input type="checkbox"/>	LIDER 20	<input type="checkbox"/>	LIDER 25	<input type="checkbox"/>		

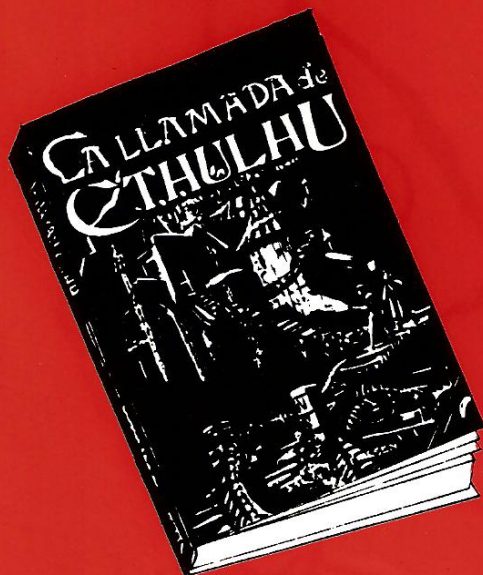
☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.100 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.

AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

LLAMADA de CTHULHU

*Adéntrate en el
horrible universo
de los Mitos de
Cthulhu...*



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™

Este es el juego de rol de La Tierra Media, el mundo creado por Tolkien, en el que puedes interpretar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron.

Podrás conocer la Tierra Media palmo a palmo, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

En librerías y
especialistas en juegos

Sant Hipòlit, 20
08030 Barcelona
t.: 93. 345 85 65

