

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACION · ROL

32

BILLETES POR FAVOR
Módulo Paranoia

BIMESTRAL ♦ 400 Pta.

Dossier: Leyendas Artúricas



Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas

Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

Libro de Conjuros

Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir
de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.



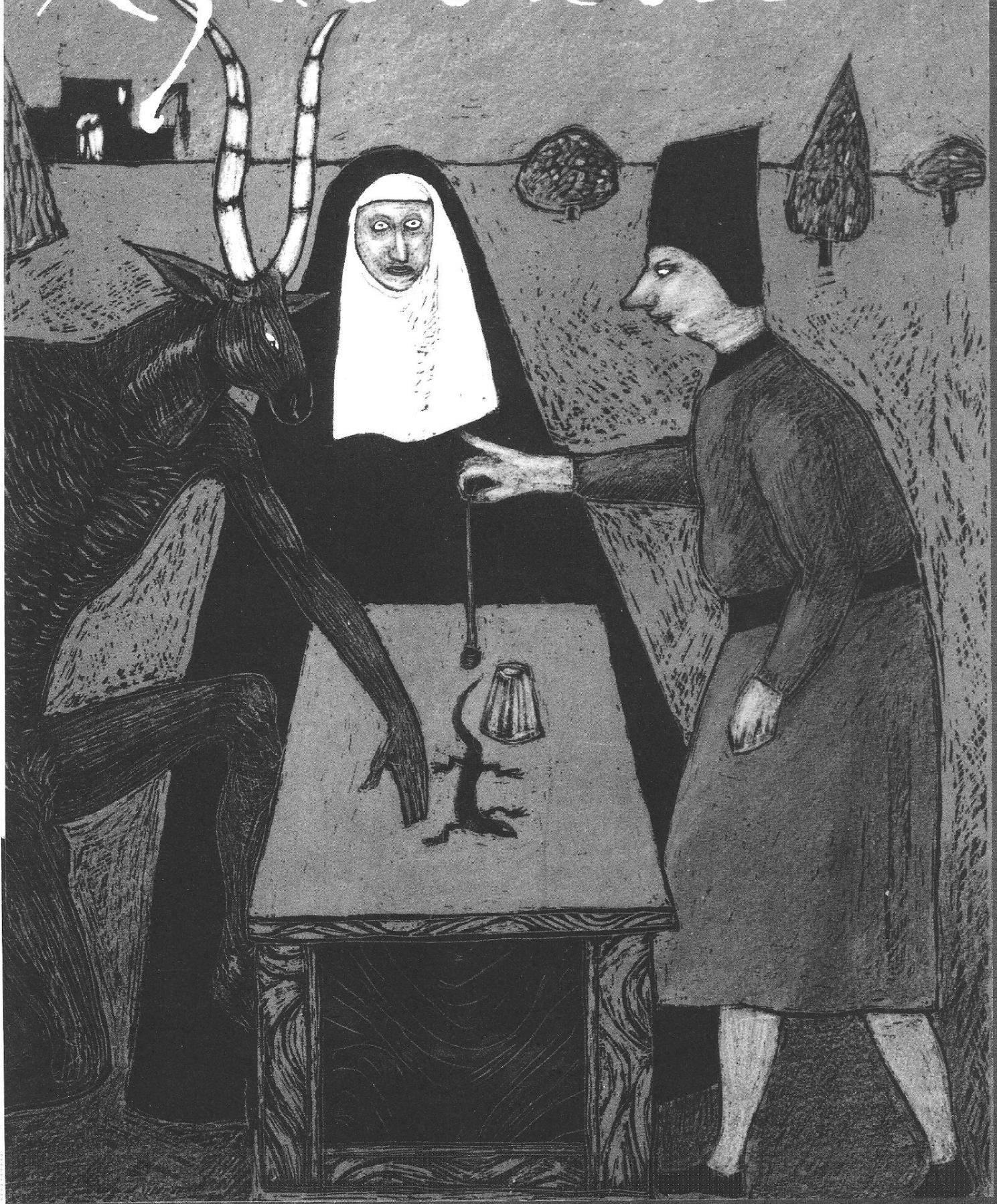
RuneQuest es una marca creada y desarrollada por
Chaosium Inc. © 1978, 1979, 1980, 1984, 1987.

JOC INTERNACIONAL, 1992.
Con licencia de The Avalon Hill Game Co.

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre





las que unos cuantos miembros del Club Sierra han levantado un asentamiento neo-hippy. Estos PNJs han escapado del complejo buscando un retorno a los modos de vida naturales. En una de sus excursiones encontraron un manuscrito que interpretaron como el libro sagrado de los Tlopizcolat (en realidad era el diario personal de Charles Manson que fue a parar allí por inexplicables razones) y lo han adoptado como credo. Los seguidores de esta extinta civilización (unos diez) están un poco por civilizar y el enfrentamiento es más que previsible (si no conoces al tal Manson, sólo te diré que estaba loco de atar y era bastante peligroso, investiga por tu parte). A parte del combate, los esclarecedores corren otros peligros: asalto de ratas (los animalitos domésticos de los Sierra), contagio de parásitos, 50% de contraer piojos, que no matan pero obligan a un intensivo trabajo de rascado (aplicar un malus cuando se realice alguna acción), 50% de salir con pulgas, más de lo mismo, y 50% de infectarse de un extraño parásito que produce un irreprimible deseo de orinar cuando se entra en contacto con el agua. Si la mortandad entre los esclarecedores es muy alta haz que sean capturados (si te viene de

gusto también), y que los Sierra les sometan a torturas y humillaciones (a tu gusto). Tienes que montártelo como sea, pero los PJs deben pasar por todas las secciones antes de llegar a los túneles del metro.

Superados estos pequeños inconvenientes, llegarán hasta los subterráneos del metro. Allí existe una máquina fantasma que recorres los túneles sistemáticamente, arrastrando cuatro vagones completos, y haciendo todas las paradas en las estaciones (15 en total, de las cuales 11 están bajo el agua) El tren está permanentemente mojado. Tarda 25 minutos en hacer el recorrido, parando 30 segundos en cada estación. Cuando detecta algo en la vía se detiene, pero a los cinco minutos y tras avisar con infinidad de mensajes pregrabados sigue su camino atropellando cuanto esté a su paso. No va controlado por ningún tipo de ordenador inteligente.

En realidad todo el interés por el tren radica en su máquina. El sistema de impulsión es por fusión, por eso el ordenador se quiere apoderar de él. Por supuesto cualquier posibilidad de que consigan coronar con éxito la misión debe ser reducida a cero (a cambio pueden capturar un par de bandas de traidores y lanzar un misil nuclear).

Cuando los esclarecedores consigan por fin encontrar el tren volverán a tropezar con problemas. La máquina no tiene entradas a la cabina, y de hecho va sellada para evitar fugas (y blindado el reactor). Su programación se hacía mediante ondas de radio desde una central de control ahora desaparecida. Es virtualmente imposible detener su curso y su reactor puede seguir funcionando 180 años como mínimo. Si desisten y prueban fortuna con los vagones (perfectamente idénticos entre sí), esto es lo que se encontrarán:

Vagón 1: va lleno de agua aunque no se aprecia. Sus puertas están cerradas y si se abren saldrá todo el agua. Es el único seguro para viajar, porque no entra casi agua (tardaría varios días en llenarse si alguien lo vaciase).

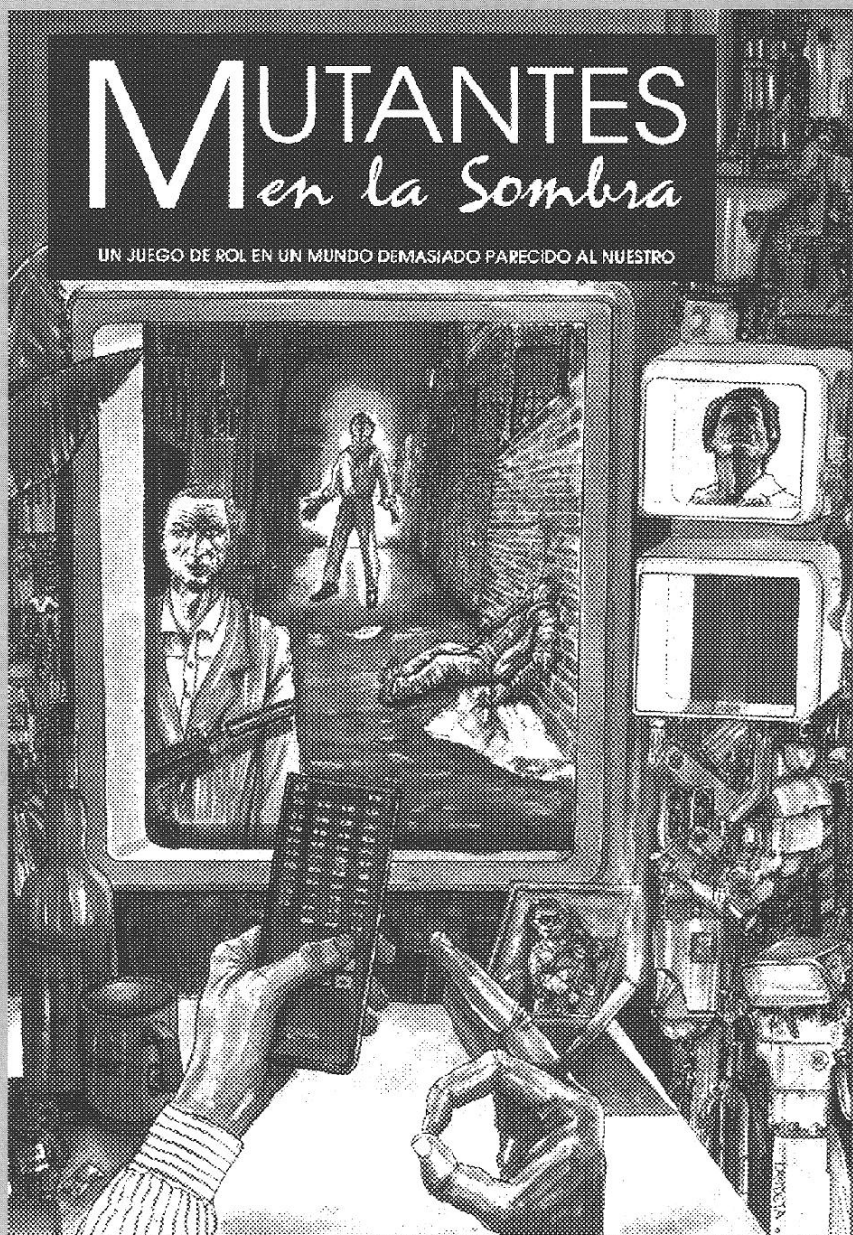
Vagón 2: sus puertas se abren sólo del lado contrario al que están los esclarecedores.

Vagón 3: perfecto estado, con algo de graffiti.

Vagón 4: la mitad de sus puertas están atascadas (abiertas unas, otras cerradas).

Entre los vagones hay puertas que los comunican. Podría ser divertido abrir la que separa el 1 y el 2.

DESCUBRE EL JUEGO DEL QUE TODOS HABLAN

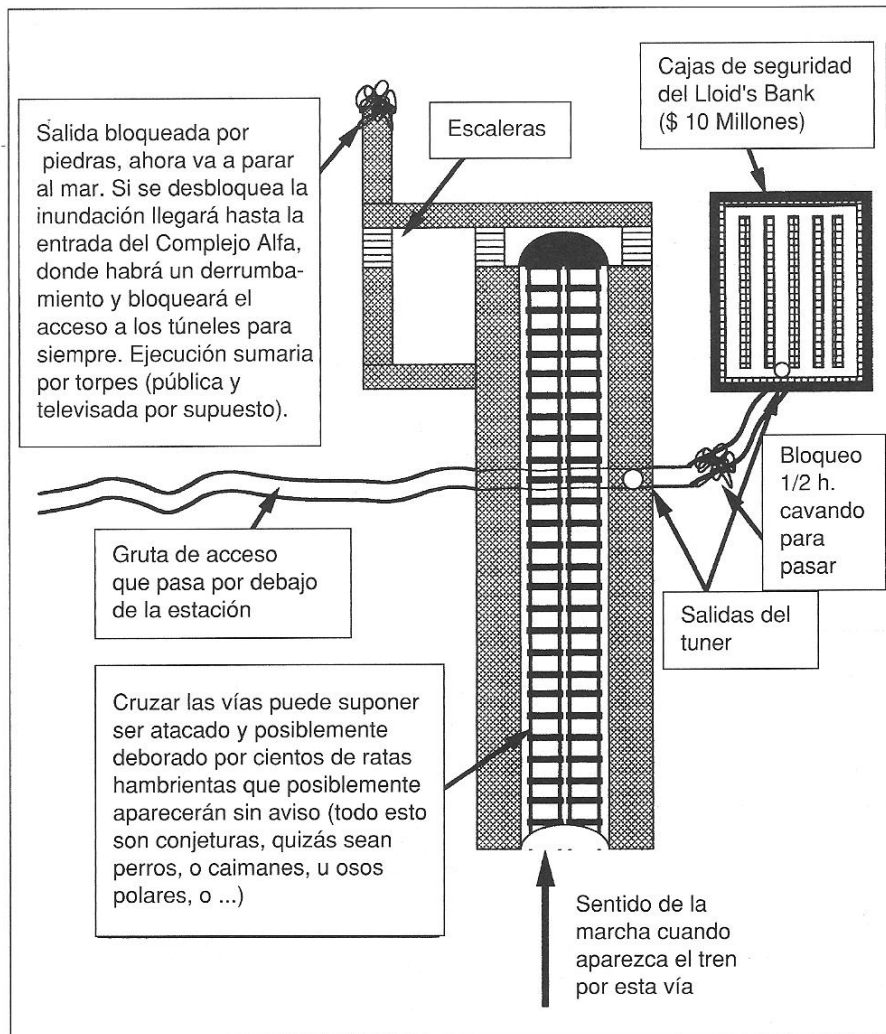


A la venta en tu librería, tienda especializada
o directamente por correo en

LUDOTECNIA: Aptdo. Correos 1028 48008, Bilbao.
Tfno. (94) 416 04 58 (24 horas al día)

BUSCAMOS ROLEROS CON GANAS DE COMPLICARSE LA VIDA

Ludotecnia, empresa puntera en el DISEÑO Y EDICIÓN de juegos de rol, busca DISEÑADORES. Si crees que puedes crear algún complemento para *Mutantes en la Sombra* o incluso un nuevo sistema de juego, no le des más vueltas y ponte en contacto con nosotros inmediatamente. No le solemos prestar demasiada atención a los Curriculum, pero si posees alguna experiencia previa (artículos en revistas, por ejemplo) estaría muy bien que nos lo hicieses saber. Tampoco nos importa demasiado tu edad, siempre y cuando sepas escribir y no te importe el trabajo duro. También sería interesante, aunque no imprescindible, que tuvieses acceso a un ordenador PC o Macintosh y un procesador de textos. Si te interesa, escribe a: José Garzón. Ludotecnia, Departamento de Diseño. Apartado de Correos 1.028, 48080 Bilbao



Personajes

Pat-R-Onn-3

Líder de la tribu que habita en el silo nuclear.

Atributos: Resistencia 15, Percepción 14, Resto 11.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Seguidores

Son unos 15.

Atributos: Todos 11.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tienen.

Hey-T-Ius

Es el jefe de los neo-hippies. Está como una cabra.

Atributos: Resistencia 13, Agilidad 12, Cinismo 16. Poder Mutante 16, Resto 10.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Poder Mutante: Telequinesis

Mal-K-Arma

Ayudante directo de Hey-T-Ius e ideólogo del grupo.

Atributos: Resistencia 13, Agilidad 12, Cinismo 16. Poder Mutante 16, Resto 10.

Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tiene.

Poder Mutante: Campo de Energía.

Hippies

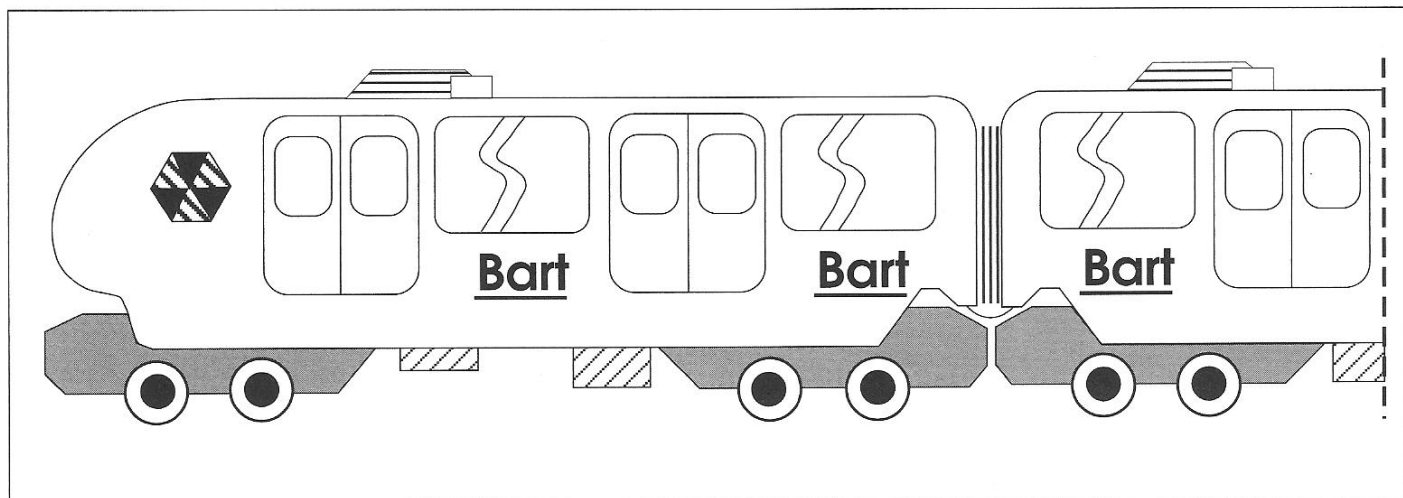
Atributos: Todos a 11 menos Percepción que es de 8.

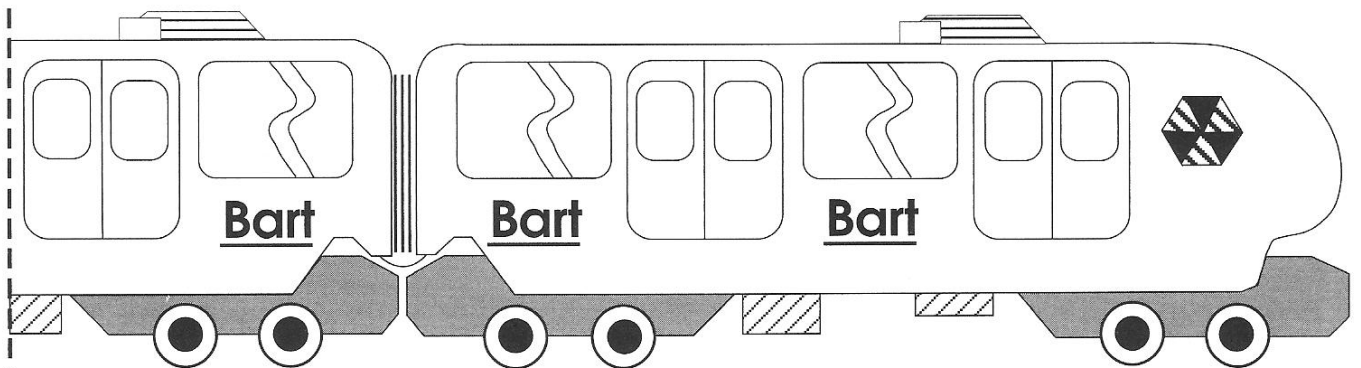
Armas: A gusto del consumidor.

Armadura: No tienen. ●

Aquí se acaba todo, pero siempre tienes la opción de complicarles la vida con algún encuentro imprevisto en los pasadizos

durante su regreso aunque de todos modos casi seguro que les esperará la ira del ordenador.





A Q U E L A R R E

La sombra en el espejo

Un nuevo módulo de Aquelarre en nuestras páginas. Esta vez la acción nos transporta a Al Andalus donde los aventureros se tendrán que enfrentar con fuerzas sobrenaturales para poder cumplir su misión y, por supuesto, salvar el pellejo. El número ideal de Pjs es entre cuatro y seis, gente ya experimentada, de los que al menos uno debería tener un elevado Conocimiento Mágico.

por Eduardo Villalobos y Luis González

*Cold as the northern winds in december
mornings cold is the cry that rings from
this far distant shore.*

*Winter has come too late too close be-
side me.*

*How can I chase away all these fears
deep inside?*

Enya: Exile

Hace muchos años existió en la ciudad de Córdoba un gran mago llamado Eleazar Ben Isaac. Eleazar pasó la mitad de su vida estudiando los secretos de la magia negra, pero al fin fabricó un poderoso espejo con el cual podía contactar directamente con Agaliaretp.

Agaliaretp al principio lo permitió, pero pronto, se dio cuenta de que el poder del espejo aumentaba con cada contacto y que no tardaría en llegar a dominarlo. Por ello mandó a una de sus Sombras más poderosas, llamada Ikunok, al mando de un ejército de Muertos para acabar con Eleazar y destruir el espejo.

Los Muertos no tardaron en acabar con los sirvientes de Eleazar, por lo que se desató un terrible duelo mágico entre el mago y la Sombra. Esta, concentrada en terminar con Eleazar, no se percató de la huida de un aprendiz del mago con el espejo. El aprendiz, un árabe llamado Amir, se refugió como sirviente del Emir de Algeciras, con la esperanza de escapar de la Sombra.

La Sombra, tras muchos años de búsqueda, lo encontró. Al darse cuenta Amir escondió el espejo en uno de los juguetes del Emir: un enorme guerrero mecánico inmune a la magia. Amir murió en manos de la Sombra, y el secreto del espejo se per-

dió. Tras la caída de Algeciras, el palacio del Emir fue saqueado y sus juguetes vendidos a un rico comerciante de Sevilla.

Ikunok nunca usó la magia delante del espejo, ni permitió que nadie lo hiciera, ya que eso sería detectado por su amo, enterándose así de que después de tantos años el espejo todavía no había sido destruido, como Ikunok le había hecho creer. Amir, por su parte, nunca usó el espejo, pues era consciente que carecía del poder necesario para enfrentarse al Demonio de la Magia.

Por todo ello, la Sombra no tuvo más remedio que buscar a un mago y a un grupo de guerreros con el alma corrompida para sacar el espejo de la estatua. Como buen sirviente de Agaliaretp, no piensa pagar nada a sus sicarios... Lo que no sabe es que un rayo (¿divino?) está a punto de acabar con ellos, y que un grupo de Pj se acerca a la zona ignorantes de lo que se les viene encima...

La Tormenta

Cercanías de Algeciras, Diciembre del año 1345. Los Pjs se encuentran de viaje, recorriendo un tortuoso sendero que avanza paralelo a la costa, alejándose progresivamente del mar. Aunque sopla un fuerte viento del norte el cielo está claro y la mañana se presenta apacible. Sin embargo, a medida que avanza el día, el cielo se va cubriendo de un tupido manto de oscuras nubes que no presagia nada bueno. Al anochecer se desencadenará la tormenta, los truenos braman y los relámpagos iluminan una vasta llanura cuya uniformidad sólo es rota por un grupo de árboles. Estos parecen ofrecer un poco de cobijo frente a la tor-

menta (y, de hecho, los Pjs pueden refugiarse bajo ellos si así lo desean). Varios rayos caen sobre la llanura provocando pequeños y fugaces incendios en la lejanía. De repente un ensordecedor trueno retumba sobre los Pjs a la vez que un rayo cae a su lado. Si se refugiaron en los árboles hay un 60% de que le dé a un Pjs, en campo abierto sólo hay un 5%. El rayo causa 3D6 de daño, o 4d6 si el Pj lleva armadura metálica. (Se tirará localización para el daño).

Si los Pjs llevan monturas, el trueno y el rayo las encabritarán. Sus jinetes deberán pasar una tirada de Cabalgar o serán arrojados de la silla, sufriendo 1D6 de daño.

Los Muertos

Al poco tiempo la tormenta parecerá amainar. Después de avanzar unos pocos kilómetros más, aparecerá ante sus ojos un horrible espectáculo. A la orilla del camino se encuentran los restos semicalcinados de una carreta, y a su alrededor varios cadáveres con graves quemaduras y sus miembros aplastados por ruedas de carreta y cascos de caballo. A unos pocos metros se pueden ver dos caballos muertos.

Parecería un simple accidente provocado por un rayo, sino fuera porque uno de los cadáveres tiene sus restos extendidos en varios metros a la redonda, y parece bañado en su propia sangre. Si se pasa una tirada de Buscar, se podrán encontrar varias armas y ciertos objetos que una tirada de Conocimiento Mágico revelarán como talismanes de invisibilidad (roto), Protección mágica, Invulnerabilidad y Aceleración.



Al seguir el camino podrán ver a lo lejos un viejo caserón semiderruido. Cuando estén a su altura los caballos enloquecerán y lanzarán a tierra sus jinetes, huyendo seguidamente. Los jinetes perderán ID6 de daño si no pasan la tirada de Cabalgar. Mientras los caballos se pierden en la lejanía, una densa niebla se formará sobre los Pjs, que no tardarán en perderse de vista unos de otros. Repentinamente, frente a cada Pj aparecerá un Muerto, que atacará al Pj en cuestión. Cuando el último de los Muertos vivientes sea un muerto yaciente, la niebla se disipará gracias a un fuerte vendaval, el cual marcará el inicio de un nuevo embite de la tormenta, que caerá sobre los Pjs con más fuerza aún que en la vez anterior. Calados hasta los huesos, los Pjs sólo tienen como refugio el viejo caserón, ante lo cual no tendrán más remedio que dirigirse hacia él. (Si alguno se hace el remolón convendría recordarle que, en este juego, las pulmonías son mortales)

El Caserón

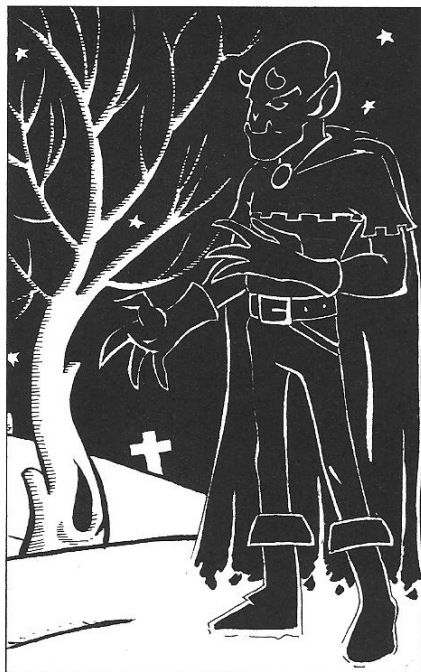
Mientras se acercan, un frío y profundo grito se alza en la oscuridad. Proviene del tétrico caserón y poco a poco va subiendo de tono hasta que se hace insoportable para los oídos. Los Pjs no tienen más remedio que tirarse al suelo y taparse los oídos hasta que el grito termine. Es un grito extraño, imposible para una garganta humana, y que, más que temor o advertencia, suena a bienvenida... la tormenta, que durante el grito parecía haber disminuido ligeramente, azotará de nuevo a los aventureros con fuerza inimaginable. Los Pjs sólo tienen dos opciones: quedarse en el exterior y morir de frío, calados hasta los huesos, o dirigirse al caserón para resguardarse en su interior, afrontando aquello que se encuentra allí.

El caserío parece estar vacío, sólo conserva un par de sus muros interiores en pie y tiene el techo lleno de goteras, pero ofrece un mínimo refugio ante la lluvia. Mientras los aventureros se están quejando de su mala suerte, del rincón más oscuro del caserón surge un ruido. Proviene de una figura encorvada con un gran manto negro sobre el cuerpo. Si se pasa una tirada de Otear y otra de Conocimiento Mágico los Pjs se darán cuenta que se trata de una Sombra extremadamente poderosa.

La figura se levanta, se dirige hacia ellos y con voz fría y profunda les dice:

"Por fin habéis llegado. Hace mucho que esperaba a alguien como vosotros. Ahora

tenéis que ayudarme: un carromato se dirige hacia aquí y quiero que me traigáis un espejo que hay en su interior. El espejo está envuelto y por nada del mundo deberéis mirarlo o hacer magia ante su presencia, pues moriréis en el acto. A cambio de éste pequeño servicio os daré 1000 monedas a cada uno. Si algún infeliz osa negarse o burlarse de la Sombra, provocará que ésta revele su identidad y use un echizo de Muerte contra él. Si el Pj resiste el hechizo, la Sombra hechará mano del resto de su arsenal (Conmoción, Maldición, Muerte a distancia, Levantar Muertos, etc) para des- trozarlo.



La Estatua

Al salir del caserío, los Pjs verán que ha parado de llover y que en el cielo de la noche brillan débilmente algunas estrellas. La Sombra les dirá que se dirijan al camino y esperen; mientras ella se situará junto al caserón, sin perder de vista al grupo.

Tras unos momentos de espera, aparecerá en el horizonte un extraño carruaje que avanza en dirección a los aventureros. En el pescante se pueden distinguir dos figuras vestidas con extrañas vestimentas. bastará una leve amenaza para que estos dos estafalorios personajes salten del carro y huyan corriendo, curiosamente felices y contentos.

El carruaje es totalmente dorado y está barrocammente adornado con extraños símbolos y pequeñas esculturas de animales fantásticos. a través de sus puertas se distinguen lujosos asientos con multitud de cojines de diversos colores y tamaños. En la oscuridad se puede distinguir algo que podría ser un hombre gigantesco tumbado en uno de los asientos.

Si entran, podrán ver como el suelo está lleno de pequeñas figuras metálicas de animales, personas, objetos, etc. Lo que parecía un hombre tumbado, es en realidad una enorme estatua de un guerrero de dos metros, armado con una gran maza pesada.

Por mucho que busquen en el carruaje, no encontrarán nada parecido a un espejo. Una tirada de Buscar, sin embargo, revelará que al parecer hay un compartimento oculto en la espalda de la estatua. Sin embargo, el más leve roce con la misma provocará su activación, y con un rechinar de su complicado mecanismo saldrá de la carroza, atacando a los Pjs, los cuales deberán hacerla pedacitos si no quieren que los hagan idem.

Una vez solventado (y despedazado) el incidente podrán por fin forzar el compartimento oculto situado en la espalda de la estatua, sacando del interior del mismo un pequeño objeto del tamaño de un libro pequeño, cuidadosamente envuelto en lienzos: es el espejo.

El Espejo

Cuando la Sombra vea que los Pjs tienen el espejo se dirigirá hacia ellos y les dirá que se lo den y que ni se les ocurra romperlo. Los jugadores tienen varias opciones:

Dar el espejo a la Sombra.

Lo recogerá y desaparecerá a continuación, sin dar a los Pjs recompensa alguna.

Romper el espejo.

La Sombra se reirá de ellos, ya que éste era su objetivo, y desaparecerá dejando una docenita de Muertos sedientos de sangre con los Pjs, como recuerdo.

Mirar el espejo o hacer magia ante él.

Todo aquél que mire el espejo deberá pasar una tirada de Irracionalidad o morirá en el acto. En el espejo se puede ver una masa oscura e informe con multitud de extremidades. Se trata de Agaliaretp.

En el momento en que miren al espejo o hagan magia ante él, la Sombra desaparecerá llamada por su amo. En el último

momento, no obstante, matará al Pj, y dejará tres Muertos por cada uno de sus compañeros como venganza.

Enseñan el espejo a la Sombra

Esta lanzará un terrible grito de muerte, y desaparecerá absorbida por el espejo, convocada por su amo.

Negarse a dar el espejo a la Sombra:

Si los Pjs insisten en cobrar el dinero prometido, la Sombra intentará que rompan el espejo; si no lo logra, los amenazará con aplastarlos con su poder. Si todavía se niegan, cederá y les dará lo prometido. Si entonces le dan el espejo desaparecerá. Si aún así los Pjs se niegan a dárselo la Sombra parecerá estallar de furia, y blasfemando en un idioma desconocido desaparecerá.

Una vez que la Sombra haya desaparecido, los aventureros pueden mirar el espejo. Si pasan la tirada de Irracionalidad verán a Agaliareph, el cual les ordenará romper el espejo. Si los Pjs se deciden a conservarlo tres Sombras poderosas aparecerán de la nada, ordenándoles que les entreguen el espejo y atacándoles si se niegan.

Si los PJs conservan el espejo y la Sombra no es llamada por su amo, sufrirán en futuras aventuras los ataques de ésta para recuperarlo o destruirlo (mediante bestias infernales, mercenarios humanos, muertos, ataques mágicos, etc)

Epílogo

Todo Pj que termine vivo la aventura recibirá 50 P. Ap: Por conseguir el dinero de la Sombra recibirán 25 P. Ap más.

Personajes No Jugadores

Estatua

FUE 45 Altura: 2'00 m. Peso: 250 kg.
AGI 10 RR: 200% IRR: 0%
HAB 20 Armadura natural: 10 puntos
RES 50
PER 10
COM 0
CUL 0

Arma: Maza 75% (8D6)

No pierde bonus al daño, ni se desmaya
La maza no se rompe

Ikunok (Sombra)

FUE 20 Altura: 1'65 Peso: 70 kg
AGI 20 RR: 0% IRR: 450%
HAB 25 Solo la magia y el sol la hieren.

RES 20
PER 15
COM 10
CUL 30

Competencias: Alquimia 99%, C. Mágico 99%, Leyendas 99%

Hechizos: Todos

Muertos

FUE 15 Altura: 1'75 Peso: 70 kg.

AGI 8 RR: 0% IRR: 100

HAB 10 Sin armadura

RES 12

PER 7

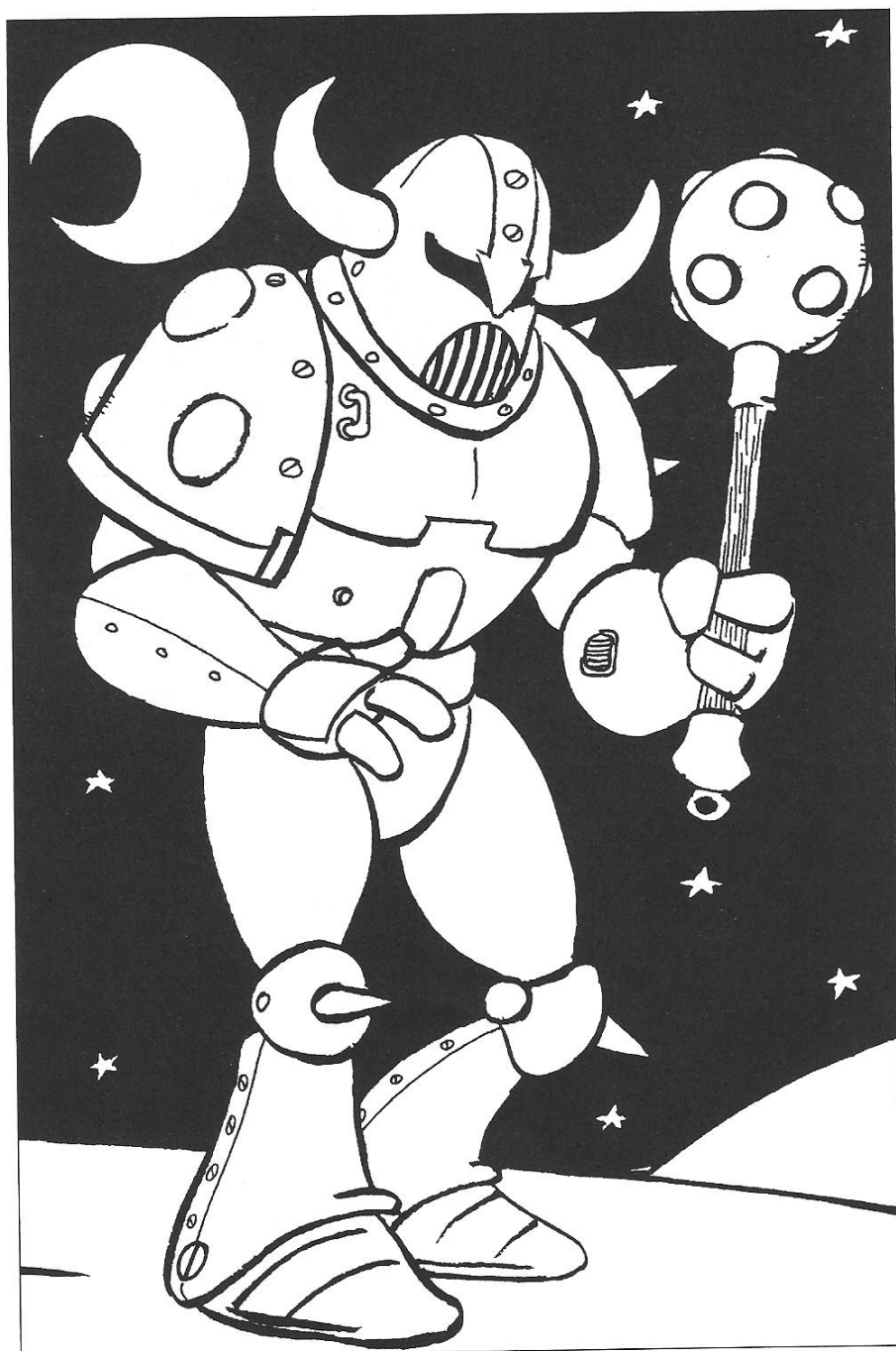
COM 1

CUL 5

Arma: Maza pesada 60% (2D6+1D4)

Competencias: A nivel base

No se desmayan. ●



¡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

JOCOS I COSES



LA LLAMADA DE CTHULHU

King's Rock

Este es uno de esos módulos que siempre deben remorder algo la conciencia del sanguinario Guardián que los arbitra, pero al fin y al cabo ¿qué son unos cientos de muertos vivientes para tus curtidos investigadores? Este escenario en principio debió acompañar a la segunda entrega del artículo La Psicología en La Llamada de Cthulhu (LIDER 27), pero al final no se pudo llevar a tiempo la masacr... perdón la prueba. Ahora sí, con vosotros, el mejor "remix" de Cecil B. de Mille y Michael Jackson.

por David Revetllat i Barba

Alguno de los PJs será contratado para encontrar a una persona. Su nombre es Jeremy Higgins; ha heredado una gran fortuna de un familiar de Boston, pero vive fuera de esa ciudad, en un pequeño pueblo algo más al norte. Se alquilarán pues los servicios de un PJ periodista, detective privado o abogado, para encontrarlo y darle a conocer la noticia. El nombre de dicho pueblecito es King's Rock, un lugar agradable y tranquilo situado un poco al norte de Lynn. Han intentado ponerse en contacto telefónico, pero los operadores de telefónica afirman que ninguna de sus líneas llega hasta ningún pueblo con ese nombre. Enviaron cartas hace ya un mes, y no sólo no han recibido ninguna respuesta, sino que las cartas les fueron devueltas por correos "por inexistencia del destinatario". Todo bastante extraño, por lo que lo mejor será ir personalmente. Lo mejor que podría hacer el PJ contratado es hacerse acompañar de sus amigos, para no hacer el viaje solo. Se le proporcionará al PJ la dirección completa del hombre al que debe encontrar. Lo que cobrará será lo que ya vaya incluido en su salario anual al crear el PJ, pero obtendrá un plus de 300\$ si tiene éxito en menos de una semana.

Información previa

Si ya de buenas a primeras ponen en marcha sus servicios de información en la biblioteca, podrán encontrar lo siguiente en una vieja enciclopedia quien supere la tirada de Buscar Libros:

King's Rock.- 1.(Geogr.) Pueblecito algo al norte de Lynn, Massachusetts. Fue fun-

dado en 1700. Habitantes en 1870: 1000. Ninguna aplicación comercial especial. 2.(Mitol.) Referente a la leyenda céltica, en la que un joven llamado Arturo, en Britania, extrajo una espada mágica clavada en una piedra, proclamándose rey. (Nota: esto último no tiene nada que ver con el módulo, pero en un LIDER como éste, la tentación era grande).

Respecto a J. Higgins, nada especial. Sólo que vive en la dirección que les han dado, donde se trasladó a vivir en 1880. Nació en 1850. Soltero. Profesión: carpintero.

De excursión

Hasta Lynn, todo irá sobre ruedas, pero en la zona no encontrarán ningún cartel ni señalización que indique la dirección hacia el pueblecito. Si preguntan a la gente del lugar, sólo algún anciano recordará por donde cae, aunque indicará que hace mucho tiempo que no ve a nadie del lugar. Les señalará qué camino deben tomar, hacia el norte, pero debiendo tomar una disimulada, casi invisible, desviación a la derecha a unos 5 Km., por un camino en muy mal estado. El resto de habitantes de Lynn ni tan sólo habrán oído hablar nunca de tal pueblo, incluida la policía. Si van en esa dirección, efectivamente encontrarán el citado desvío, pero sólo pasando una tirada de Descubrir; si no, lo pasarán de largo y llegarán hasta Arkham, debiendo dar media vuelta para volver a intentarlo. En Arkham, si preguntan, se encontrarán igual que en Lynn. Misteriosamente King's Rock no consta en parte alguna, lo que a efectos

legales significa que no existe (sólo aparecía en la vieja enciclopedia consultada por los investigadores). En los correspondientes centros oficiales lo máximo que conseguirán será que les digan que probablemente la gente abandonó el pueblo, y por inexistencia de nadie a quien censar dejó de constar como pueblo.

El supuesto camino que lleva hacia el pueblo, si lo encuentran, es francamente estrecho. Sólo cabe un coche, y aún así desbrozando multitud de ramas que lo invaden. Si bajan a examinarlo, con una tirada de Descubrir, notarán que antes era más ancho, pero que una ingente cantidad de arbustos y ramas bajas lo han reducido a lo que es ahora. Sólo podrían regresar con la marcha atrás, imposible dar la vuelta. Además se les advertirá de que es un camino de cabras; si superan los 15 Km/h hay un 50% de probabilidad de romper la transmisión y un 70% de pinchar alguna rueda. Finalmente, con coche o sin, llegarán a lo que parece el final del camino, y pueden distinguirse al fondo (si hay la suficiente luz) algunas casas.

Welcome to King's Rock

Las casas parecen antiguas, pero no están mal conservadas. Sin embargo no se ve absolutamente a nadie por las calles. Tampoco hay desperdicios ni signos de estar deshabitadas. Sólo las casas, eso sí, cerradas, y las calles vacías. De entre todas, se distinguen dos por su especial arquitectura: una casa grande y alta, en lo que parece el centro del pueblo, y el campana-



rio de lo que debe de ser una iglesia, no muy lejos de la primera. No parece haber ningún hotel, y en algún sitio tendrán que pasar, la noche o comer. Si finalmente se deciden a ir entrando en las casas por la fuerza (hay unas 200 viviendas distribuidas en manzanas de unas 15 casas) sólo encontrarán viejos muebles podridos. En las cocinas sólo hallarán comida descompuesta. Ni tan sólo agua encontrarán. La única bebida aceptable que podrán hallar será vino, de la cosecha de 1885 (nada posterior). Un pequeño detalle: desde el momento en que han entrado en el pueblo, les será imposible salir de él. Sea cual sea la dirección en que lo intenten, deberán atravesar espesas formaciones de árboles y, al final de estas, encontrarán en un claro otra vez las casas: habrán vuelto a entrar al pueblo por extremo opuesto por el que habían escapado. Incluso el camino por el que habían llegado con el coche muestra el mismo comportamiento.

Todo parece indicar, pues, que deberán permanecer en el pueblo algo más de lo previsto. Tres lugares interesantes podrán conocer en él, si deciden hacer una visita turística: el cementerio, la iglesia y la gran casa.

El cementerio

Se encuentra al norte, en los límites del pueblo. Hay unas 500 tumbas en total ... o había, porque todas están abiertas y vacías. Una tirada de cordura para los PJs; quien no lo supere pierde 1D4. Con un tiro de Descubrir (si buscan algo) encontrarán una lápida especial, donde está esculpido el nombre de Jeremy Higgins, pero su tumba está también vacía.

La iglesia

Sus puertas están abiertas, o mejor dicho, reventadas. La madera de éstas está astillada y rota; curiosamente al parecer ha sido destrozada desde dentro. En el interior todo está patas arriba, arañado y destrozado. Con una tirada de Descubrir, podrá encontrarse una pequeña libreta con algunas notas escritas a mano. Las notas dicen así:

"... Puede que esto sea lo último que escriba. Todos han sido contagiados. Todos han sido hechos prisioneros, algunos después devorados. Los desmiembran, les arrancan las vísceras en medio

de horribles gritos, y se lo comen todo mientras la pobre víctima todavía está viva. Al reverendo le cogieron mientras dormía aquí mismo. No se como pudieron entrar, yo también dormía, y no me di cuenta de nada. Tal vez no me vieron, o tal vez lo que para mí es un aparente refugio para ellos es una especie de gallinero del que se saca la gallina escogida cuando tienen hambre... Ya no me quedan fuerzas, y creo que soy el único que queda vivo. Todo empezó cuando aquel extraño extranjero llegó a nuestro apacible pueblo y se instaló en la gran casa, con sus extraños sirvientes. Oigo ruidos que vienen de debajo del suelo. Aquí no hay sótano ... ¿o sea que así fue cómo se llevaron al reverendo! Encomiendo mi alma al Señor, y me preparo para la lucha final. Ni tan sólo me quedan balas..."

Esto es lo último que hay escrito. Leer o escuchar esto habrá sido una experiencia algo desagradable: tiro de Cordura, o pérdida de 1D3 puntos. Si revolvieran entre

los escombros que cubren el suelo, con otra tirada de Descubrir podrían encontrar, en un apartado rincón de una pared, un montón de tierra blanda. Si cavan, descubrirán un túnel bajo tierra muy estrecho, con sólo espacio para una persona que andara en cuclillas. Ahora bien, justo después de leer las notas, empezarán a oírse fuera extraños lamentos, cada vez más altos y en mayor número. Si se deciden a salir, encontrarán un espectáculo horripilante.

Empieza la fiesta

Fuera, a su alrededor, hay unos 14 seres que una vez fueron humanos. Ahora, parecen muertos vivientes (bueno, lo son). En algunas partes les cuelgan gruesos trozos de carne. Algunos van arrastrando sus vísceras por el suelo. Otros tienen los miembros rotos y contorsionados de tal forma que nunca hubiera parecido posible. Y todos se dirigen, lenta pero inexorable-



mente, hacia los PJs. Tiro de Cordura, 2D4/1D2. Sólo será posible detenerlos si les despedazan o les cortan la cabeza. Contrariamente a lo descrito en el libro de reglas, esta vez se permitirá efectuar daño a las armas que empalan, pero sólo si consiguen una tirada de empalar, y haciendo entonces sólo el daño normal. Tales impactos significarán que han cortado una parte esencial del muerto viviente, ya sea por ejemplo cortándole el hueso de una pierna (con lo que iría más despacio) o incluso cortándole las cervicales de un disparo si el daño llega a matarlo. Si uno llega a alcanzar al PJ con sus zarpas, el PJ tendrá una probabilidad del 50 % de morir, convirtiéndose en uno de ellos en 2D4 horas. No debería ser difícil acabar con los 14, pero el problema, a parte de que no podrán salir del pueblo, será que cada 4D10 minutos, llegará otra nueva oleada de entre 30 y 40 muertos vivientes, tanto si es de día como de noche. Por tanto, se recomienda al Guardián que contabilice las balas que le queden a los PJs. Cuando no les quede ninguna, empezarán el combate cuerpo a cuerpo con lo que encuentren, hasta que por el cansancio no puedan más y sean derrotados. Hay unos 1.200 muertos vivientes en reserva, o sea que por eso no hay que preocuparse. Además, si el tercer día todavía no han dado con la solución, todos los que queden (supongamos aproximadamente 500) atacarán a la vez ... Probablemente ni nuestros heroicos PJs puedan con ellos, sin contar con que ver tantos zombis a la vez supondrá una tirada de Cordura especial, 2D10/1D6.

La Gran Casa

Y la solución se encuentra en el interior de esta casa. Está totalmente cerrada. Puertas y ventanas tapiadas, y muy bien por cierto. Por mucho que las golpeen, quemen o empujen, no se podrán abrir, parecen indestructibles. Lo mismo pasará en cualquier intento de entrar por cualquiera de sus tres pisos. Todo en la casa es indestructible hasta que el hechizo que acabará con todo sea leído. La única entrada se encuentra en la Iglesia: el túnel que los PJs debieron descubrir bajo su suelo. Si penetran por él, llegarán hasta el interior de la casa, en medio de su sala de estar. En ella, hay una gran cantidad de muebles cubiertos por impecables sábanas blancas. Sólo hay algo que no está cubierto: un gran cuadro en una pared, donde está retratada una gran fami-

lia. Con una tirada en Antropología, se detectarán rasgos árabes en ellos. Pero a quien observe de cerca el cuadro, o a uno de ellos, le pasará algo bastante anormal que nadie más podrá ver. De repente, uno de los personajes retratados, algo mayor, de tez morena y pelo blanco, le empezará a sonreír. Seguidamente, le dará su más sentido pésame por su cercana muerte, y empezará a carcajearse del PJ. Todo esto supondrá un tiro de Cordura, 1D10/1D4. Por mucho que insista la víctima, nadie más lo verá.

En ese mismo piso, al lado de la sala por donde han aparecido, hay una biblioteca. Está llena a rebosar de libros, la mayoría en latín, griego, árabe y egipcio. Quienes conozcan tales escrituras, notarán por los títulos que tales obras no tienen nada de especial, pueden encontrarse en cualquier biblioteca un poco especializada. Sin embargo, hay una estantería cerrada con puertecitas de madera, y encadenada unidas las cadenas con un candado. Si la abren, encontrarán en su interior algo más interesante. Dos libros: uno en latín, titulado "El regreso de los Malditos", por un tal Ignatius Morganus (ver el artículo *Psicología en La Llamada de Cthulhu*, LIDER 27, pág. 49). El otro está escrito nada menos que en hierático. El hierático era una forma abreviada de la escritura jeroglífica egipcia. Sólo con un Leer-Escribir egipcio superior a un 20% puede intentar comprenderse esta escritura, aunque con cualquier valor en dicha competencia se sabrá que se trata de hierático. El título del libro: El Necronomicón. El armario contiene un tercer objeto, un antiguo rollo de papel amarillento. Si lo despliegan, podrán observar que sobre él hay dos textos escritos. El primero está en Latín; si ninguno de los PJs supiera Latín, pero sí otras lenguas como árabe o griego, todos los textos en latín serían sustituidos por una de estas lenguas, pero sólo por una de estas. El escrito dice lo siguiente:

"Yo, Kaapt-Ka-Norafren, descendiente de la más antigua saga de sacerdotes del antiguo Nilo, he decidido encontrar aquí el reposo eterno. Por varios problemas me ha sido imposible llegar hasta el país de mis antepasados para encontrar el descanso, y ya no se me permite esperar más el viaje hacia el más allá. Por tanto, he decidido que en este pueblo descanse mi cuerpo para siempre, y hacer de esta casa mi templo. Mi ejército de muertos vigilará que mi reposo no sea turbado. Junto a mis restos descansará el papiro con el conjuro

que mantendrá en vida a mi ejército, bien protegido por mis sirvientes, y que sirve asimismo para prescindir de sus servicios si se pronuncia una segunda vez, así como para levantar el escudo que protege al pueblo de que cualquier extranjero pueda salir de él."

El segundo está escrito nuevamente en hierático. Si lo pudieran leer, los PJs averiguarían que dice lo siguiente:

"Estas son mis últimas anotaciones. Todo está listo para el reposo eterno, entre los míos. El conjuro que mantendrá en actividad a mi ejército y que asimismo me mantendrá a mí entre mi gente ya está a punto de ser leído. Se recitará una sola vez, como dicen las escrituras, ya que si fuera pronunciado una segunda, mi guardia se desvanecería y yo me vería obligado a ocupar de nuevo mi cuerpo."

Bien, estará claro para los PJs que su objetivo es encontrar el cuerpo del descendiente de sacerdotes, buscar el papiro y volver a realizar el conjuro. Los muertos vivientes se desvanecerán, podrán salir del pueblo y la momia se despertará algo irritada. Se pierde un punto de cordura por leer o escuchar cada uno de estos textos.

Buscando el conjuro

En el primer piso, donde se encuentran, no hay nada más de especial. Algunas habitaciones vacías, una cocina inservible, etc. Unas escaleras llevan al segundo piso; si suben por ellas, deberán pasar una tirada de Escuchar, con lo que oirían como si alguien estuviera arrastrando los pies en un recodo del corredor al que han llegado. Se trata de tres muertos vivientes, que se quedaron en el interior de la casa. Si no han escuchado nada, el primero de ellos atacará por sorpresa al primero de los PJs intentando alcanzarle con su zarpa, aunque el PJ tendrá derecho a su disparo si iba empuñando un arma (cuida a tus jugadores que si no se enfadan). De todos modos si no lo fulmina al primer disparo, el zombi intentará darle con la zarpa igualmente. Cuando sean visibles los tres zombis, los PJs podrán distinguir que uno de ellos lleva vestimentas de reverendo ... sin duda el que capturaron en la iglesia. Tras el corto combate, podrán seguir por el corredor, en el que hay varias puertas que dan a diversas habitaciones. Al fondo hay otra escalera que asciende hasta el tercer y último piso. Téngase en cuenta que si cuando están en el interior de la Gran Casa llega el turno de una nueva oleada de



muertos vivos, les podrán seguir el rastro (tienen buen olfato para la carne tierna) a través del túnel de la iglesia, y empezarán a aparecer de uno en uno por este.

Sea como sea, la segunda escalera da directamente a una puerta. Si la abren y siguen adelante, llegaran a una gran sala pintada de negro. En ella, hay cuatro ataúdes, uno en cada esquina, pero no se distingue ninguna otra puerta. Entra la suficiente luz por unos pequeños orificios de aproximadamente 1 cm de diámetro que se han hecho en una pared. Si miran por ellos, verían la calle a la que da la puerta principal de la casa. En cuanto hayan entrado, lentamente los ataúdes empezarán a abrirse.

seguir. No se ve ninguna puerta ni abertura. La hay, pero no está muy a la vista. Sólo si revisan los ataúdes, sacando entonces una tirada de Descubrir, notarán que todos tienen movimiento hacia un lado. Si no ha sido antes, por lo menos en estos momentos deberían oírse los conocidos lamentos provenientes desde el primer piso, conforme empiezan a llegar refuerzos de la tropa de muertos vivos. En esta ocasión no será una oleada, sino TODOS los que queden en pie. Si mirasen ahora por alguno de los agujeros de la pared, podrían contemplar que toda la calle está llena de zombis; dependiendo de los que se hayan cargado serán unos 500 o más (el respectivo

encontrarán en él un pequeño cofre dorado, y en su interior nada menos que unas 100 monedas doradas, al parecer muy antiguas. Pero ahora sus prioridades son otras. Afortunadamente, el conjuro está escrito en Latín (podría ser en hierático, si el Guardián simplemente quiere exterminar al grupo de personajes). El tiempo apremia. Para realizarlo, se necesitará gastar 2 puntos de magia por cada 5 % de probabilidad de que el conjuro funcione. Lo ideal sería que mientras uno evita que los muertos suban por la escalera, los otros realicen el conjuro (esperemos que al menos sean tres). Por cada 5 %, se necesitará estar 2 minutos cantando los salmos escritos en el

de magia para ir sobre seguro, recordando que de 96 a 100% igualmente es fallo. Si funciona, al cabo de 1D4 minutos se oirán terribles truenos y gritos en el exterior. Los muertos vivientes empezarán a desvanecerse entre horribles lamentos, hasta que se hace el silencio. Los PJs que estuvieran contagiados (zombis), dejarán de estarlo, pero se desmayarán de pronto. Desaparecerá asimismo la protección mágica que poseía el exterior de la casa, y esta empezará a crujir de una forma poco esperanzadora: se derrumbará sobre sus cimientos en unos 20 minutos. Los PJs que hayan realizado el conjuro pierden 1D3 puntos de Cordura por ello.

Cuando por fin respiren tranquilos, se oirá el grave ruido de algo muy pesado rasgando contra una superficie. La tapa del sarcófago empieza a abrirse paso a paso (tiro de cordura, 1D6/nada). Finalmente caerá con gran estruendo, y un musculoso cuerpo se levantará pesadamente de su interior. No va cubierto con vendajes (¡ojalá hubiera sido así!). Por el contrario, es posible ver su arrugadísima y asquerosa piel: 1D10/1. Las armas de fuego no le harán ningún daño. La única solución es destruirlo o cortarlo a tajos, con un enorme mandoble por ejemplo...

El camino a seguir

Obviamente, es imposible sobrevivir a 1200 zombis. La única manera es usar algo

de táctica, fortificándose en la Iglesia al primer ataque, encontrando en ella el pasadizo secreto y, ya dentro de la casa, conseguir leer el hechizo y luego vencer al cuerpo momificado del descendiente de los sacerdotes egipcios. Algunas pistolas y armas de cuerpo a cuerpo tendrían que ser suficiente para conseguirlo.

Recompensas

Aunque su mayor recompensa sería salir vivos, pueden obtener otros beneficios de todo esto. Antes que nada, se les otorga 3D10 puntos de Cordura si han resuelto el

problema. El cofre con monedas doradas lo pueden vender por 10.000 dólares si lo ofrecen a un museo, hasta por 20.000 si el cliente es un coleccionista particular. Respecto a Jeremy Higgins, su tumba vuelve a estar cubierta, como todas las demás. Todos los muertos vuelven a descansar en sus tumbas (si los PJs quieren comprobarlo podrán observar que es así efectivamente, pero no se lo recomendaría a sus Corduras). Hacer saber a quien les envió allí que en el pueblo encontraron sólo su tumba, y que estaba abandonado (todo firmado y a poder ser con testigos) sería suficiente, recibiendo los 300\$ de plus si se hizo el trabajo en menos de una semana.◆

Zombi normal.

FUE 16 CON 16 TAM 10 POD 1 DES 7 Mov. 6 P.V. 13
Garras 40% 1D6 50% contagiar a la víctima
No armadura.

Zombi Habitación Negra.

FUE 18 CON 18 TAM 12 POD 1 DES 8 Mov. 6 P.V. 15
Garras 45% 1D6+1D4
Mallo ó Mandoble 35% 2D8+1D6+1D4
Armadura por valor de 4 puntos.

Momio de Kaapt-Ka-Norafren

FUE 22 CON 17 TAM 13 INT 10 POD 15 Mov. 6 P.V. 15
Puño 70% 1D6+1D4
Armadura por valor de 2 puntos.

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



K I L L E R

Terminator

Y volvemos a ampliar nuestro surtido de juegos, esta vez nos estrenamos con Killer. Deja los dados y sal a la calle para luchar contra los implacables terminators antes de que éstos te descubran y acaben con tu vida.

por Carlos Mesa

El 29 de agosto de 1997 estalla la Tercera Guerra Mundial. Los supervivientes del holocausto viven bajo tierra en las antes grandes ciudades, bajo constante tensión, enfrentándose a un nuevo gobierno fascista dominado por máquinas, ordenadores y un gran dictador: Skynet. Ante esta situación no tarda mucho antes de que la revolución estalle. Algunos ciudadanos se revelan contra el nuevo orden y otra guerra da comienzo, la Guerra Civil. Skynet intenta poner fin a esta situación con la creación de unas potentes máquinas de destrucción, cyborgs con apariencia humana llamados *terminators*. Su finalidad es infiltrarse entre sus semejantes y acabar con ellos a cañonazos.

La identidad de un grupo de estos revolucionarios es descubierta por el dictador, por lo que aplica su solución antisubversiva, los terminators. Viéndose en peligro y sin posibilidad de sobrevivir a estos mortíferos engendros, los revolucionarios localizan la máquina que utilizó Kyle Reese, un combatiente enviado al pasado para evitar el asesinato del líder de la revolución (claro que sí, el tipo que se las ve con Schwarzenegger en Terminator), y la utilizan para escapar hacia el pasado.

Han llegado a la década de los 90. Gracias a Dios han conseguido escapar de la tiranía de Skynet. De repente una explosión les devuelve a su dura realidad. Del mismo modo que ellos han llegado hasta allí, otros invitados también han venido. De entre el humo ven aparecer la amenazadora silueta de un terminator... Para este escenario se requiere un número estándar de jugadores según la cifra de participantes. De 6 a 10 jugadores un terminator; de 16 a 20 jugadores dos terminators; de 26 a 30



jugadores tres terminators, así sucesivamente (siguiendo esta misma regla).

El terminator (o terminators) emplea una sola arma, un cañón fusil que de un solo disparo elimina literalmente a cualquier víctima por mucho chaleco antibalas o escudo que lleve puesto. La víctima no tiene tiempo ni de rechistar. El muerto tendrá que caer hacia atrás por la violenta explosión producida por este arma en cualquier parte del cuerpo. El DJ puede puntuar las mejores muertes y las más espectaculares en cuanto a interpretación. El muerto debe producir mucho estruendo. El terminator puede coger el arma del muerto y utilizarla en su provecho.

Un terminator dispone de diez vidas, es decir, por mucho que lo maten una y otra vez siempre volverá a levantarse del suelo, aun con partes del cuerpo destrozadas, quemado, envenenado, electrocutado, etc. Sin el blindaje de la piel el cyborg todavía puede andar. Se convertirá en un monstruo mecánico que seguirá haciendo mucho daño. El terminator sólo puede morir con su propia arma o con la décima muerte.

Al inicio del juego el DJ especificará a

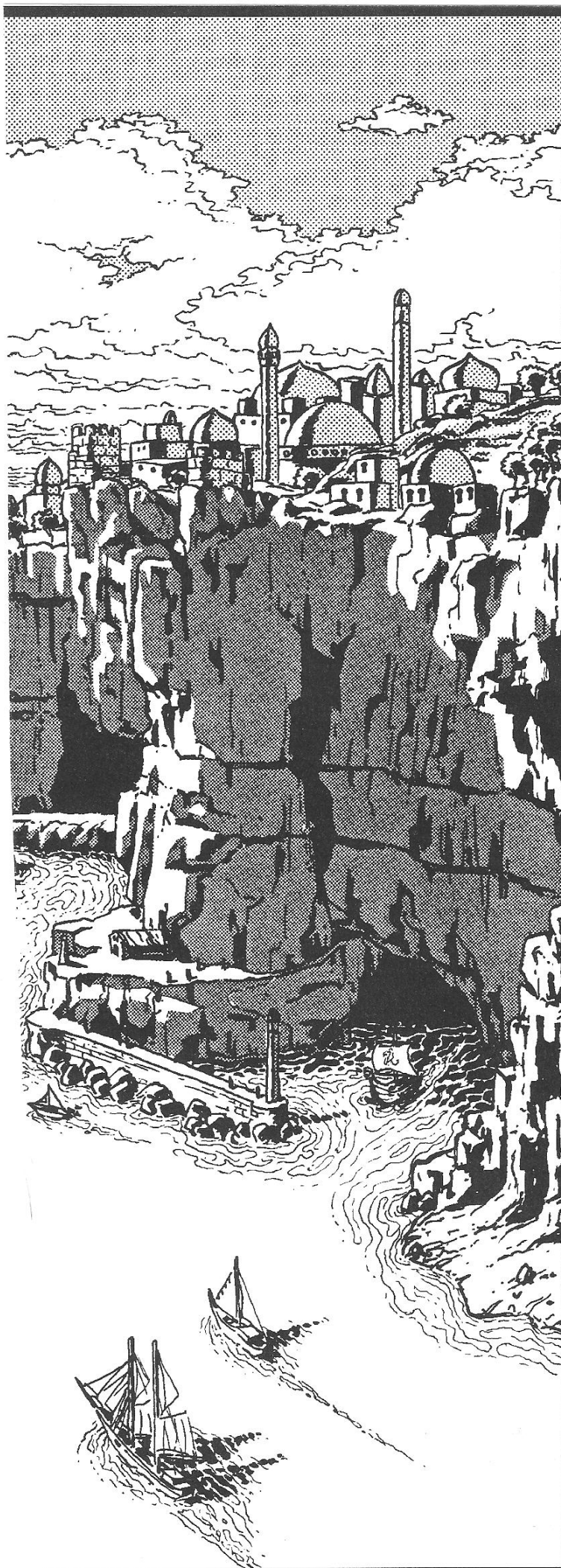
todos los jugadores quienes son los que hacen el papel de revolucionarios y quien o quienes de terminators. El juego termina cuando el jugador que hace de terminator es eliminado o el último revolucionario es masacrado por el cyborg. Se puede establecer un tiempo límite, con lo que el juego entra en un sistema de puntos. Cada muerte del cyborg vale 10 puntos, cada muerte de un revolucionario 5 puntos y cada muerte espectacular otros 10 puntos, tanto para el terminator (que además tiene que volver a levantarse con soltura produciendo el temor entre sus atacantes) como para los revolucionarios. El DJ establecerá una puntuación extra (la que él crea necesaria) para las muertes más impresionantes. Si el juego tiene límite de una semana por ejemplo, al cabo de esta se sumarán los puntos obtenidos por cada jugador y el que más posea gana. Por lo general estas partidas suelen ser cortas.

Las armas utilizadas por los revolucionarios serán las de esta década (se olvidarán de llevarse su armamento al entrar en la máquina para viajar en el tiempo). El DJ decidirá de antemano cuál es el armamento

a utilizar. Por el contrario el terminator usará una sola arma, su cañón-fusil. Para conseguir una interpretación mejor en las escenas de persecución y tiroteos se recomienda la compra de una de esas armas de juguetería que parecen bazookas pero que tan sólo producen ruido. Cuanto más grande sea el arma, más impresionará. Si se quiere hacer más divertida la partida sería recomendable que el bazooka proyectase proyectiles, como pequeñas pelotas. De esta forma el que hace el papel de terminator siempre deberá apuntar antes de disparar.

No es el escenario ideal para utilizar las reglas de rol pues se supone que los jugadores ya interpretan uno. Si se desea, además del indicativo o chapa de muerto (como puede comprobarse no se aplica la posibilidad de heridas), el revolucionario muerto puede maquillarse adecuadamente simulando el impacto de bala del cañón-fusil. Da más vistosidad al juego, pues parece que éste sea un muerto viviente. Es solo un comentario, no una regla. ¡A divertirse!





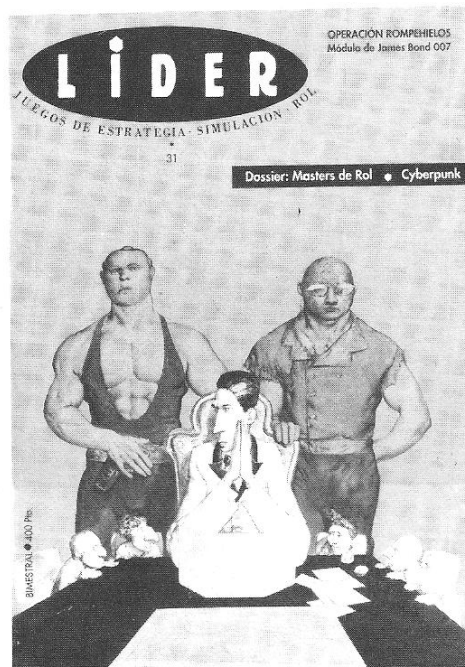
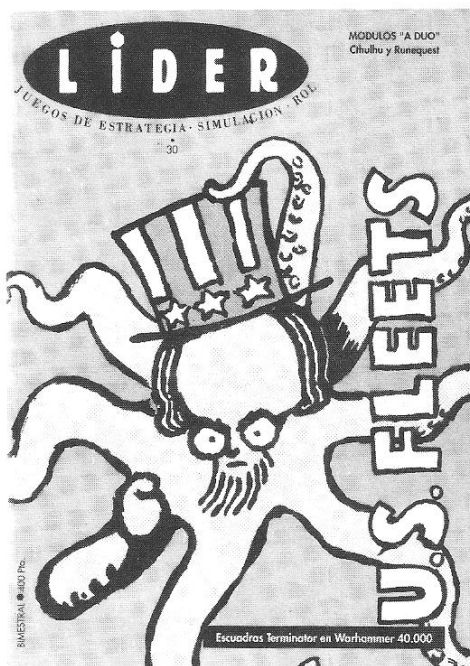
LA TORMENTA DE ARENA

Grupo Editorial Larshiot
Apdo. 5161 - 50014 ZARAGOZA
Tlf. (976) 51 55 96

Pedidos contra reembolso sin recargo.

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

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 contrarrembolso, 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 29	<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"/>	LIDER 30	<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.

Joaquim Micó

ORACULO



EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue *El Hobbit* una gran lectura y *El Señor de los Anillos* insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

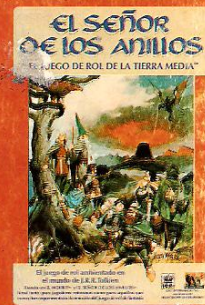
Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

IRON CROWN ENTERPRISES posee los derechos exclusivos para todo el mundo con respecto a los juegos de rol y de tablero basados en *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit* de J. R. R. Tolkien.

Editado por JOC INTERNACIONAL con autorización de I.C.E.

© 1991 Tolkien Enterprises, *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y todos los personajes y lugares en ellos mencionados son marcas registradas de Tolkien Enterprises, una división de Elan Merchandise, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

Todos los lugares y personajes derivados de la obra de J. R. R. Tolkien son marcas registradas usadas bajo licencia de Unwin, Hyman, Ltd., sucesores de George Allen & Unwin, Ltd., London, UK.

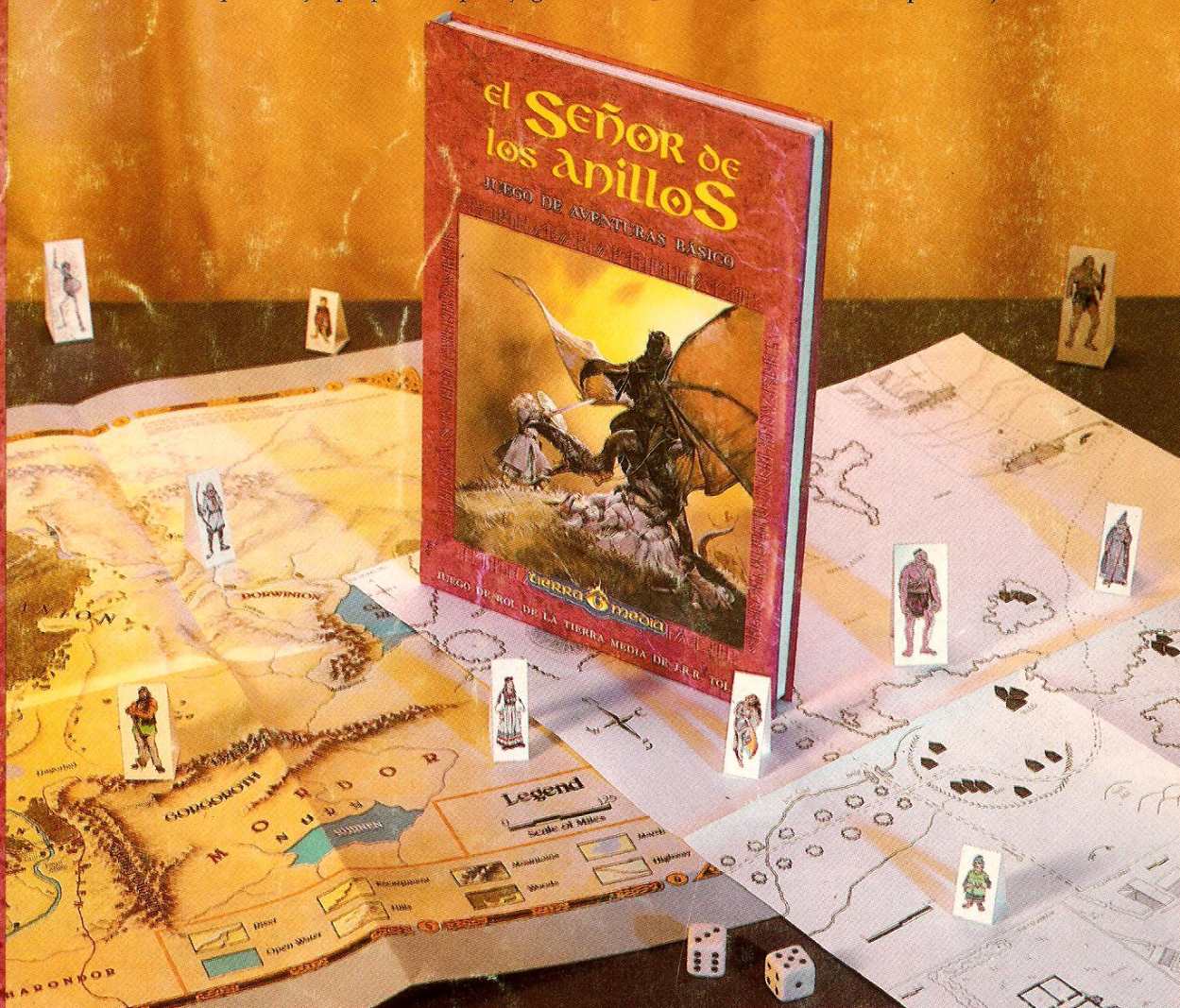


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

- **El amanecer llega temprano**; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas.
- **Los consejos**, corto y ameno resumen de las reglas.
- **Mapa en color**. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media.
- **Mapa de las tierras de Bree**.
- **Planos** donde te enfrentarás a tus enemigos.
- **Fichas** de personajes preparados para jugar.
- **58 figuras troqueladas** de tus personajes a color.



De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras