

ENTREVISTA A GARY GYGAX
El padre del Juego de Rol

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA · SIMULACIÓN

36

¡MADELMANS!
¡¡ESQUIROLES!!

ESCENARIOS
NATURALES
¡¡YA!!

¡NO SOMOS
CLIPS
DE FAMOBIL!!

EE!

¡BASTA
DE
EXIN CASTILLOS!

NO AL
CARTÓN
PIEDRA!

EXTRA VERANO
ESPECIAL ESCENARIOS

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.

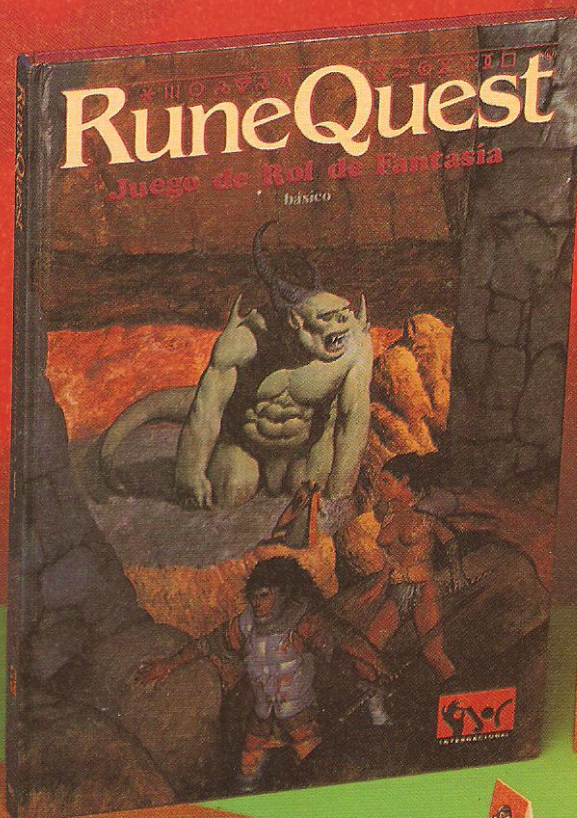
Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.

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.



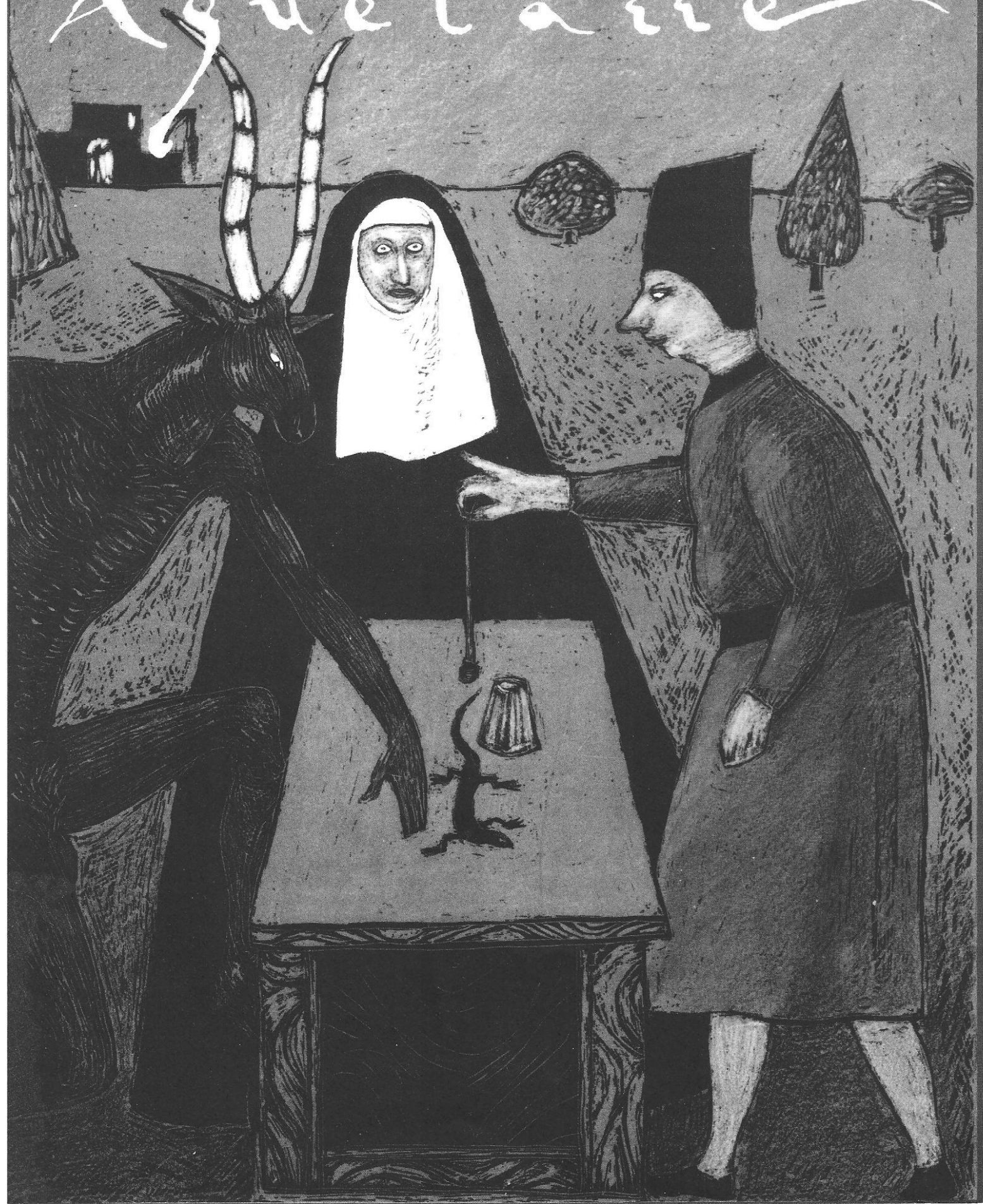
RuneQuest es una marca creada y desarrollada por Chaosium Inc. © 1978, 1979, 1980, 1984, 1987.

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

JUEGO DE ROL

DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre

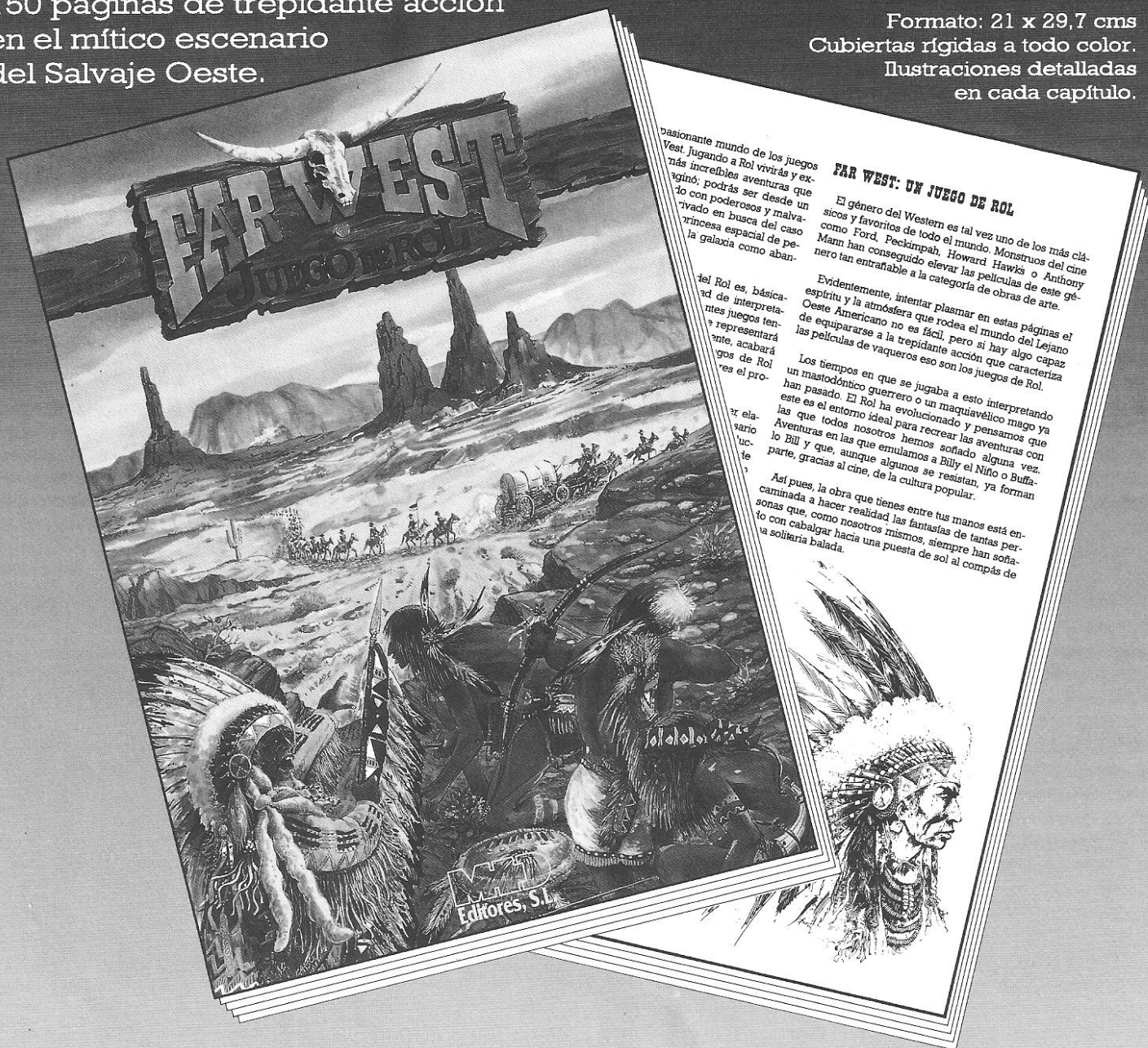


FAR WEST

EL JUEGO DE ROL MAS BUSCADO DEL OESTE

150 páginas de trepidante acción
en el mítico escenario
del Salvaje Oeste.

Formato: 21 x 29,7 cms
Cubiertas rígidas a todo color.
Ilustraciones detalladas
en cada capítulo.



FAR WEST: UN JUEGO DE ROL

El género del Western es tal vez uno de los más clásicos y favoritos de todo el mundo. Monstruos del cine como Ford, Peckinpah, Howard Hawks o Anthony Mann han conseguido elevar las películas de este género tan entrañable a la categoría de obras de arte.

Evidentemente, intentar plasmar en estas páginas el espíritu y la atmósfera que rodea el mundo del Lejano Oeste Americano no es fácil, pero si hay algo capaz de equipararse a la trepidante acción que caracteriza las películas de vaqueros eso son los juegos de Rol.

Los tiempos en que se jugaba a esto interpretando un mastodónico guerrero o un maquiavélico mago ya han pasado. El Rol ha evolucionado y pensamos que este es el entorno ideal para recrear las aventuras que todos nosotros hemos soñado alguna vez. Aventuras en las que emulamos a Billy el Niño o Buffalo Bill y que, aunque algunos se resistan, ya forman parte, gracias al cine, de la cultura popular.

Así pues, la obra que tienes entre tus manos está encaminada a hacer realidad las fantasías de tantas personas que, como nosotros mismos, siempre han soñado con cabalgar hacia una puesta de sol al compás de una solitaria balada.

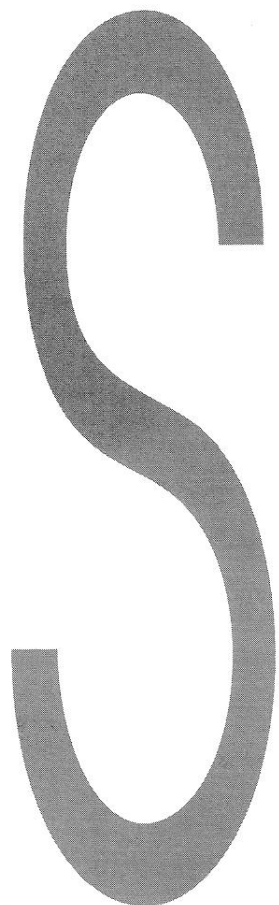
- 20 tipos de aventureros diferentes.
- Más de 50 armas de la época.
- Sistema de combate innovador y eficaz.
- Descripción de más de 50 tribus indias.
- 23 tipos de PNJ's pregenerados.

- Cuadernillo adicional para el Personaje.
- Aventuras diseñadas para jugar inmediatamente.
- Mapas geográficos, cronología de hechos históricos, personajes míticos reales con datos de juego, filmografía recomendada, lista de equipo con los precios de la época...

HAZTE CON ÉL EN TU TIENDA,
LIBRERÍA ESPECIALIZADA O
O SOLICITANDOLO CONTRA REEMBOLSO A:

MED
Editores, S.L.

M+D EDITORES
Plaza de las Cortes, 4
TELF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54
28014 MADRID



SUMARIO

Lider 36
Julio 1993

E	l Estado de la Afición	6
	Clubs	6
	Novedades	6
	Comunikado	7
	Fanzines	8
	Actividades	8
	Cómic	11
	Gary Gygax, entrevista al gran culpable	12
	Ranking	13
	Desafíos y Mercadillo	16



L	a Biblioteca de Ankh-Morpork	18
----------	-------------------------------------	-----------



E	l Consultorio del Orco Francis	20
----------	---------------------------------------	-----------



S	ilencio se juega	22
	Empezamos por el principio	22
	Belchite '37	24
	Combate callejero	25

P	lomo en las mesas	26
	La batalla que nunca existió	26



M	ódulos	30
	Oráculo	30
	Rolemaster	38
	Aquelarre	42
	Far West	47
	Mili KK	53
	Star Wars	58



Edita: EDILUDIC

Francesc Matas Salla -presidente-, Montserrat Vilà Planas -tesorera-, M. Asunción Vilà Planas -secretaria-, José López Jara -vocal-, Javier Gómez Márquez -vocal-, Eduard García Castro -vocal-.

Director: Eduard García Castro

Redactor Jefe: Carlos Muñoz Gallego

Redactor: Daniel Alento, Mar Calpena

Secretario de Redacción: Jordi Cánovas

Portada: Julio Das Pastoras

Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández

Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Francesc Berrueto, Javier Gómez, Alfonso Cánovas, Lluís Vilalta, Agustín Sánchez, Ricard Ibáñez, Jordi Cabau, Carlos Alós.

Redacción y administración:

Mallorca, 339, 3º 2º - 08037 Barcelona

Tel. (93) 457 73 34

Composición y maqueta: Edilínia, S.L.

St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat

Imprime: Hurope, S.A. Recard, 2 - Barcelona

Publicidad: Victor Fontanet Herrero, Jordi Cánovas

Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 419 71 81

Suscripciones: Xènia Capilla

Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62

Distribuye: JOC Internacional, S.A.

Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.: B-8358-1986

Tirada: 10.000 ejemplares

Nº. de suscriptores: 1581

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Cry Haroc es un juego de Eurogames; ASL es un juego de Avalon Hill; Battletech es un juego de FASA; el reglamento de Antigüedad es de WRG; Oráculo y Aquelarre son juegos de JOC Internacional; Rolemaster está editado por JOC Internacional bajo licencia de ICE; Far West es un juego de M+D; MILI KK es propiedad de sus autores; Star Wars está editado por JOC Internacional bajo licencia de West End Games.

Club Silmaril de Barcelona

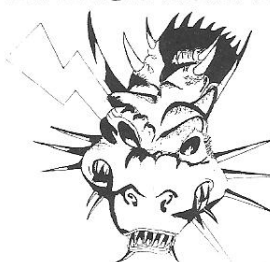
Club de aquí cerquita con el que nos unen lazos muy importantes. Su panorama lúdico es extenso, incluyendo tanto el wargame y el rol como los juegos temáticos. Algunos de sus favoritos son *Empires in Arms*, *AD&D*, *Aquelarre* y *Far West*, por nombrar a los más solicitados. Su horario es de lunes a viernes desde las 6 hasta las 9 de la tarde. Si estás interesado en obtener más información puedes contactar con ellos en el Centro Social de Sants, en la calle Olzinelles 30 de Barcelona.

MERC'S de Manresa

Desde hace varios meses funciona en Manresa un club de estrategia y rol llamado MERC'S (Club d'Estrategia, Rol i Simulació de Manresa) integrado en la asociación Xaldiga, encargada de diferentes actividades recreativas en aquella ciudad barcelonesa. En él puedes jugar a *AD&D*, *La Llamada de Cthulhu*, *Mutantes en la Sombra*, *Civilización*, *Battle-tech*, etc. Una de sus próximas actividades es organizar unas jornadas de rol, y quizá de estrategia, los días 24, 25, 31 de julio y 1 de agosto. Desde nuestras páginas quieren animar a todos los jugadores de Manresa y su comarca a ponerse en contacto con ellos. Llamad a Xavier al (93) 8751998.

Dragón Emporium de Sevilla

DRAGON EMPORIUM



Club sevillano dedicado al rol que se pone en contacto con nosotros para darse a conocer al resto de la afición. Por lo que se desprende de la carta (el grupo no tiene local y juega en casa de uno de sus miembros) parece que no están abiertos en principio a nuevos componentes, aunque esto es algo que no sabrás a menos que les escribas a: Av. Sánchez Pizjuan s/n. Nucleo residencial Macarena 5, Bloq. 5, 5º D. Sevilla 41009.

Los 5 Jinetes del Apocalipsis

Nuevo club andaluz, concretamente de Córdoba, formado por cinco jóvenes que disfrutan con juegos como *El Señor de los Anillos*, *Oráculo*, *RuneQuest*, *Pendragón*, *Aquelarre* y *Rolemaster*. El club invita a cualquiera a introducirse en este mundillo, y en concreto al resto de clubs españoles, a entablar una relación directa con el fin de intercambiar experiencias y aunar esfuerzos. La dirección es: Librería Mª Auxiliadora, c/ Mª Auxiliadora 9, bajos. 14002 Córdoba.

La Rosa Negra de Madrid



Cuarenta rol-maniacos, y algún wargamero, forman este club de jugadores con títulos en su ludoteca como *MERP*, *Rolemaster*, *Vampiro*, *La Llamada de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Star Wars*, etc. Si quieres conocerlos pasa los jueves por la tarde, entre las cinco y las nueve, por el Centro Cultural de Hortaleza, en la calle Santa Virgilia 15 de Madrid, o escribe a: Jesús Mérida Sanabria, c/ Mata del Ciervo 27. 28043 Madrid. Respecto a vuestro ofrecimiento para colaborar, sabed que estamos deseosos de recibir vuestras cartas.

Los Roleros Muertos de Valencia

El club lleva funcionando desde enero de este año todos los jueves por la tarde y algún fin de semana. Formado por dos másters y cuatro jugadores, juegan a *MERP* y *La Llamada de Cthulhu*. El club no tiene interés en aumentar su número de socios, pero sí en cambiar material y contactar con otros clubs de España. Oscar Sánchez Jiménez, c/ San Pedro Pascual 13, 5º 9ª. Valencia 46008.

Strat de Zaragoza

Esta asociación cultural surge con la intención de ofrecer una serie de servicios al aficionado que en ocasiones los clubs tradicionales o las empresas dedicadas a los juegos no les pueden brindar. Además de actividades de carácter más multitudinario como pueden ser la realización de jornadas o las de promoción de tiendas y productos, la asociación dispone de un Boletín Informativo de periodicidad mensual y un juego de estrategia por correo. Strat ofrece sus servicios a los aficionados, incluso los no zaragozanos, para ayudarles en lo posible a realizar sus actividades. La dirección es: Apdo de correos 5185. 50014 Zaragoza.

Club de Juego de Alfíl Juegos

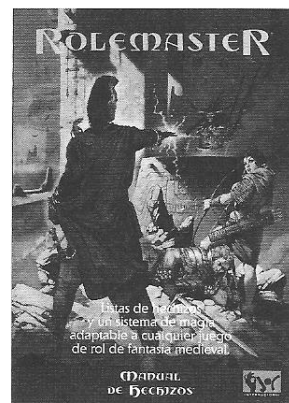
No se trata en esta ocasión de un club formado por un grupo de jugadores, sino de una buena iniciativa de *Alfíl Juegos* que, de esta manera quiere aumentar la difusión de diferentes juegos al mismo tiempo que permite a los aficionados disfrutar de su hobby. El club funciona desde las 17:15 hasta las 19:45. Si quieres más información puedes obtenerla en las dos tiendas de *Alfíl Juegos*, en la calle Fundadores 18 y Bolivia 1, en Madrid.

NOVEDADES

Rolemaster al completo

Es de esperar que cuando tengamos este número en las manos a tu

lado esté ya la tercera entrega de *Rolemaster*, el Manual de Hechizos. Con esta tercera y última entrega que nos ofrece *JOC Internacional* se completa el sistema de juego en su versión castellana. El Manual de Hechizos es el complemento obligado para desarrollar las partidas, ya que en él viene ingente cantidad de información sobre magia, con la descripción de más de 2000 hechizos. Además de ser una parte básica del sistema de juego *Rolemaster*, el nuevo suplemento puede ayudarte para completar el apartado mágico de cualquier otro juego de rol de fantasía medieval.



Los asesinos de Anubis

Te presentamos una de las últimas obras de Gary Gygax, aunque en esta ocasión no se trata propiamente de un juego. *Los asesinos de Anubis*, publicada por *Timun Mas*, es la primera novela de la trilogía *Los Mitos*, perteneciente a su vez a la serie *Mundos Misteriosos*. Lo que en realidad nos interesa sobre esta novedad editorial (más susceptible de aparecer en nuestra Biblioteca), dejando de lado el indudable interés que sentimos por cualquier trabajo del autor de *D&D*, es que en realidad se trata de material de contexto para el juego de rol *Mundos Misteriosos* que pronto aparecerá en el mercado. En este libro conocerás Terra (el mundo donde se desarrolla el juego) de la mano del gran magister Setne Inhetep, un ex-miembro de los servicios secretos del faraón, y de su ayudante Rachelle.

Nueva serie de Eurogames

La firma Eurogames ha sacado a la calle una nueva serie de war-



games ambientados en el Frente Ruso de la II Guerra Mundial bajo el nombre de *Etoile Rouge contre Croix Noire*. La serie es comercializada en España por JOC Internacional y constará de seis títulos. De momento ya están disponibles los tres primeros: *Moskva, Khar-kov* (que tiene el atrayente añadido de otra batalla, Rostov) y *Koursk* (juego utilizado en el 10º Campeonato de Francia de Wargame). Toda la serie utiliza unas reglas comunes, aunque en cada escenario se ven complementadas con normas para las diferentes particularidades de cada batalla. La serie está basada en los antiguos juegos de *International Team*, pero le será fácil al que ya los conocía detectar el trabajo de Frank Stora, colaborador en wargames de la revista francesa *Casus Belli*, puliendo y modificando el reglamento. Los juegos están diseñados para ser jugados por dos personas en aproximadamente dos o tres horas y con una dificultad lo suficientemente sencilla como para ser asequibles a cualquier tipo de jugador.

Y otra novedad que os adelantamos de la misma marca es la salida en castellano de *Dragon Noir 2*. El juego dispone de 6 o 7 mapas combinables con los que puedes crear unos magníficos y laberínticos "dungeons". El juego original se queda muy pequeño al compararlo con éste.

Figuras para Cry Havoc

Esta es otra novedad que presenta Eurogames para los aficionados, dispuestos a mejorar el aspecto de sus partidas de *Cry Havoc*, y también distribuida por la firma catalana JOC Internacional. Tres cajas con figuras de 15 mm. son las que tienes a tu disposición, la primera con los Caballeros, la segunda con los Hombres de Armas, y la última con figuras de Campesinos. Pero no acaban aquí las novedades ya que también están disponibles reproducciones en resina de las construcciones que aparecen en los tableros de *Cry Havoc*. La idea es sacar todas las construcciones (¿también el Castillo Templario?) y de momento te podemos señalar que tienes la Abadía de Viking's Raiders o el Molino de *Dragon Noir*.

Figuras oficiales para La Llamada de Cthulhu

De la mano de JOC Internacional llegan a nuestro país las figuras oficiales de *La Llamada de Cthulhu* que funde la firma canadiense *RAFM Company*. El catálogo es amplio, repasando los diferentes investigadores PJs y por

supuesto el monstruoso panteón cthulhuniano, incluyendo al mismísimo Gran Cthulhu. Por cierto, si quieres verlo busca nuestro número 34 y ábrelo por la página 42.

Un dragón de lujo

No se puede calificar de otra manera a este The Great Red Dragon de TSR,

figura que la firma norteamericana ha fundido para conmemorar las Jornadas Americanas. Se trata de una figura preciosa de edición limitada.

Dark Sun

Ediciones Zinco, con licencia TSR, sigue ampliando el universo de *Advanced Dungeons & Dragons* con

un nuevo escenario de juego, el mundo del Sol Oscuro, un mundo al que la utilización indiscriminada de la magia ha convertido en un inmenso desierto. La dureza de las condiciones de vida en este nuevo mundo ha provocado la transformación de todas las razas existentes, y la aparición de alguna nueva. Los halflings han dejado de ser aquellas divertidas criaturas y se han convertido en unos peligrosísimos cazadores de humanoides -su manjar preferido-, los elfos son el terror de los páramos por sus incursiones de bandidaje,



COMUNIKADO

36

Llegó el verano. Y con el verano, esta sorpresa que tenéis entre manos. La demanda más repetida en vuestras cartas era que nos decidiéramos a hacer un número "Especial escenarios", y aquí lo tenéis, para poderlo disfrutar a gusto en vacaciones. Y como pequeño "contra-favor", ya que os damos lo que nos pedís, os volvemos a rogar que completéis la encuesta que aparece en las páginas de este LIDER. Sabemos que el verano es época de juego, y que en el período de vacaciones la afición se multiplica. Así pues, queremos tener noticias de todos los que empezáis en esto ... y, como no, de los que seguís en el empeño. Aparte de satisfacer nuestra inagotable curiosidad, la encuesta nos servirá para ofreceros bien pronto una actualización del Censo de Clubs que ya publicamos en el LIDER 20. Sirva esto como última llamada a quienes quieran inscribirse en él o deban modificar algún dato, que bastante ha llovido desde entonces.

Y además de los módulos, queremos destacar de este número la entrevista realizada nada más ni nada menos que a Gary Gygax, padre del juego de rol e insigne veterano del panorama lúdico mundial. Personaje real de Carisma 18, el viejo lobo cuenta a los lectores de LIDER cómo se le ocurrió inventar una cosa tan rara.

Para acabar, agradeceríamos que comunicarais a la redacción cualquier indicio que tengáis sobre el paradero del Orco Francis. Cuanto antes, por favor. Nos tememos que ha sido secuestrado por un grupo de Amazonas sufragistas.

Calurosamente vuestra

La Redacción

mientras que los enanos se dedican exclusivamente a trabajar en sus cosas. Las nuevas razas en el mundo de Athas son los muls (cruce de enano y humano), los semigigantes (cruce de humano y gigante) y los thri-kreen (humanoides insectos). Este nuevo universo de Dungeons vive bajo el terror del Dragón, el único que existe, que va asolando las zonas por las que pasa.

Dark Sun se presenta en una caja que incluye una Guía para las campañas, con todos los datos sobre nuevas razas y personajes, así como todo el conjunto de reglas adicionales para jugar en este mundo; una Guía completa de las tierras y los pueblos de Athas, que incluye una explicación social, política y geográfica del mundo del Sol Oscuro, así como una descripción de algunas criaturas de Athas, y una campaña para que los neófitos en este mundo se familiaricen con él, además de 2 mapas de la zona a todo color. Para jugar en el universo de *Dark Sun* es imprescindible tener el *Manual de los Poderes Psíquicos*, otra de las novedades de Zinco. El nuevo manual nos introduce en la utilización de la energía interna que todos los personajes poseen, y cómo aprovecharla para actuar sobre el entorno.

Los tres de 3W

Para los aficionados al wargame se acerca un verano muy intenso, lleno de novedades interesantes. Prueba de ello son los tres juegos de 3W que os comentamos a continuación, dos de ellos ambientados en la II Guerra Mundial y el tercero en la I G. M. *Blitzkrieg in the South* es el primero de una serie de doce juegos que pretende recrear el frente este de la Segunda Guerra Mundial en toda su duración. El juego que hoy os presentamos abarca el período histórico desde el inicio de la guerra hasta agosto de 1941, cuando 20 divisiones rusas se rindieron al ejército alemán. *Blitzkrieg in the South* permite una recreación histórica bastante detallada, ya que cada turno de juego representa 2 días de combates, y cada hexágono equivale a 5 millas. El juego, que presenta 4 escenarios, es para un número de jugadores de 1 a 4, siendo de complejidad alta tanto jugando varios como en solitario.

La otra novedad de 3W ambientada en la II Guerra Mundial es *Tide of Fortune*, que forma parte de un conjunto de 6 juegos sobre el conflicto bélico en Francia. Este en concreto está ambientado en septiembre de 1944, con los aliados intentando abrirse camino rápidamente hacia Alemania. Cada hexágono representa 3 Km, y cada turno equivale a dos días. *Tide of Fortune* posee un reglamento que satisfará a los más exigentes. En él se contemplan factores como el clima, la

moral, la fatiga de los combatientes, el control de mando, el liderazgo, campos de minas, ... que le otorgan un nivel de complejidad alto para dos jugadores, o medio si se juega en solitario. Por supuesto, incluye los correspondientes escenarios.

El tercer juego de 3W que os presentamos no es estrictamente una novedad, sino una reelaboración. Vuelve *Aces High*, juego de combate aéreo ambientado en la I Guerra Mundial, publicado por primera vez en 1981. Respecto a la primera edición, el actual *Aces High* presenta, además de la obligada mejora en las reglas, 38 escenarios (10 más que en la primera edición) y un juego de campaña, así como la posibilidad de elegir entre 72 tipos de avión diferentes. Entre las misiones se incluyen tanto los típicos combates aéreos como misiones de bombardeo, de rescate de agentes tras las líneas enemigas o vuelos de reconocimiento, así como misiones en cooperación con la artillería. Su nivel de complejidad en solitario es bastante bajo, aunque jugado por varias personas este sube hasta un nivel medio.

Rampart Games

No te dejes engañar por el nombre. Detrás de esta casa distribuidora se halla *Fresno Gaming Association*. El primer juego que te presentamos en esta ocasión es *War of the Motherland*, ambientado en el frente este de la II Guerra Mundial. Las críticas a *Fresno* por fallar en el diseño de sus productos no han caído en saco roto, ya que esta recreación del frente ruso viene firmada por Masahiro Yamazaki, diseñador de *Citadel* (publicado por 3W). Cada turno de juego equivale a un período de tiempo comprendido entre 1 y 1/3 de mes, y cada hexágono representa un área de 40 Km. Las fichas de este juego que transcurre entre junio de 1941 a abril de 1944 representan tropas agrupadas en cuerpos, aunque también podemos hallar alguna de ejército y división, y sus reglas contemplan factores tan interesantes como la economía soviética de guerra. Se puede jugar en solitario, con una complejidad media-alta, o hasta 4 jugadores con una complejidad media.

La segunda novedad de *Rampart Games* (o sería mejor decir *Fresno*) es *Remagen*, juego en bolsa que recrea la ofensiva aliada que tuvo lugar en marzo de 1945, y cuyo objetivo era ocupar el puente de Remagen, situado en el Rin. Cada turno equivale a medio día de tiempo en la realidad, cada hexágono representa media milla, y las fichas se hallan a escala de batallón. Se puede jugar en solitario (complejidad muy alta) o hasta 4 jugadores (nivel de dificultad medio).

CRISIS: Korea 1995

GMT Games nos propone para este verano una interesante partida de historia-ficción: una nueva crisis en el sur de Asia, la II Guerra de Corea, en el año 1995, con dos potencias como la República Popular China y USA (como en la histórica Guerra de Corea) pugnando por conseguir el control del territorio. ¿Quedará la historia en un conflicto local, o será el inicio de la III Guerra Mundial? Como podéis ver, es una sugerencia más que estimulante para un grupo de entre 1 (complejidad alta) a 4 (complejidad media), con unos interesantes escenarios y un ágil sistema de combate. Cada turno representa 3 días y medio, y cada hexágono del mapa equivale a 7 millas y media. El juego se halla a escala de Divisiones/Brigadas.

Smithereens

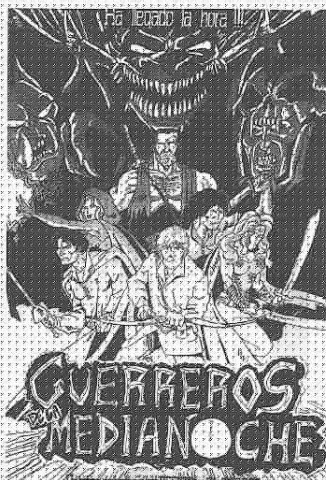
Smithereens, the end of World War II in Europe es un juego en bolsa que nos presenta *Command Historical Simulations*. Está ambientado, como es de suponer, a partir del 16 de diciembre de 1944, con una Alemania prácticamente derrotada. Cada turno equivale a medio mes. Presenta un más que sugestivo escenario alternativo, en el que se contempla la posibilidad de que, una vez derrotada Alemania, aliados y rusos se enfrentasen entre sí, en mayo de 1945, por el control de Europa. El nivel de complejidad, sin embargo, es bajo-medio.

FANZINES

Guerreros de la Medianoche

Este es el nombre de un cómic de Ezejota y El Torres, dos dibujantes de Málaga vinculados a *Adeptus Ludicus*, equipo de diseño de actividades lúdico-fantásticas del que te hablamos en nuestro anterior número. La aventura se centra en el viejo tema de joven heredero de trono desposeído por un malo malísimo que mató a su padre cuando él era solo un bebé y salvado por un amigo-maestro de clase guerrero y de nivel 1000 (para empezar) busca grupo de amigos superpoderosos para aniquilar al malo maloso y reestablecer el bien en el reino (y por supuesto la monarquía anterior, es decir, que el crío lo que busca en el fondo es ser rey). El escenario en que transcurre esta vieja historia que a todos nos han contado

alguna vez incluye la habitual dosis de magia, orcos, dragones y todo lo demás. Sin embargo, *Guerreros de la Medianoche*, a pesar de recurrir a todos estos tópicos, es un producto interesante, con un guión coherente y bien construido, con una trama que consigue enganchar a quien lo hojea. El dibujo es más que digno, tratándose de unos autores noveles, y que a poco que pulan algo más su estilo darán mucho de que hablar. Si quieres verlo por ti mismo, el precio es de 175 pesetas, y puedes conseguirlo escribiendo a *Adeptus Ludicus*, Apartado de Correos 2120, Málaga 29013.



ACTIVIDADES

Acusando recibo

Nos ha llegado un comunicado del club *Andelkrag* en el que nos informan que las Segundas Jornadas de Rol y Simulación de Sant Andreu, celebradas a mediados del mes de marzo, han sido todo un éxito de participación, desarrollándose un gran número de partidas. También nos comunican que en las jornadas se presentó la revista-fanzine *Andelkrag*, que pretende ser un vehículo de transmisión del club organizador de la actividad.

Movida en Badajoz

Entre los días 22 y 26 de marzo, con ocasión de la Semana Cultural del I.B. Valdeparillas, tuvieron lugar las II Jornadas de rol de dicho centro, con asistencia no sólo de alumnos del citado instituto, sino también de gente de muchos otros institutos de la ciudad e incluso algunos universitarios. Durante estos 5 días se jugó a *Star Wars*,



cabo cuartel y devuelve sus trinchas al cuartelero.

07:00 Diana. Es arriada la bandera en el mástil sobre la puerta principal.

07:10 Formar ante la compañía y pase de lista. Se informa que, los soldados que hayan solicitado el pase de fin de semana, pueden ir a recogerlo a las diez en el cuerpo de guardia de suboficiales.

07:25 Ir formados a desayunar.

07:30 a 08:00 Se realiza el cambio de guardia, "El Maño" y sus colegas se van del cuartel.

08:00 Formar vestidos con el traje de faena y pase de lista.

08:00 a 09:00 Limpieza de las compañías a cargo de los soldados dirigidos por los respectivos cabos cuartel.

09:30 Los soldados forman ante sus compañías, los suboficiales de semana entrantes pasan revista a las mismas y dan el visto bueno, cambio de cabos cuartel, cuarteleros y suboficiales de semana.

09:40 Toque de paseo, se rompen filas, empieza un día festivo. Todos aquellos personajes que solicitasen el pase fin de semana pueden ir a buscarlo al cuerpo de guardia de suboficiales... depende del árbitro que lo encuentren allí o no.

El cuartel

Las zonas sombreadas definen tres niveles de probabilidades de encontrar un mando en ellas: A alta, B media, C baja.

1. Puerta principal. Puesto de guardia.
2. Torreón sudeste. Puesto de guardia.
3. Torreón del palomar. Puesto de guardia.
4. Entrada al polvorín. Puesto de Guardia.
5. Torreón del polvorín. Puesto de Guardia.
6. Puerta falsa. Puesto de Guardia.
7. Torreón del lavadero. Puesto de Guardia.
8. Garage.
9. Compañía de Destinos.
10. Plana Mayor de Transmisiones.
11. Almacén de material de zapadores.
12. Oficinas de vehículos.
13. Taller electrónica.
14. Compañía de Telefonía.
15. 2ª Compañía de Zapadores y Sección de Máquinas.
16. Plana Mayor de Zapadores.
17. 1ª Compañía de Zapadores.
18. Capilla.
19. Jardines de la capilla.
20. Imprenta.
21. Taller (vacío).
22. Taller de armería.
23. Botiquín.
24. Biblioteca.
25. Patio de armas.
26. Jardines sobre el búnker del polvorín.
27. Alambrada exterior.
28. Acera.
29. Residencia de suboficiales.
30. Bar de suboficiales.
31. Cuerpo de guardia de tropa y suboficiales.
32. Barrera.
33. Cuerpo de guardia de oficiales.
34. Sala de banderas.
35. Servicios de oficiales.
36. Bar de oficiales.
37. Oficinas del cuartel.
38. Nueva residencia de suboficiales (en construcción).
39. Almacén de material de transmisiones.

40. Oficinas de transmisiones.
41. Comedor de tropa.
42. Hogar del Soldado.
43. Cocina.
44. Vestuarios de la piscina.
45. Piscina.
46. Gradas.
47. Servicios de tropa.
48. Duchas de tropa.
49. Sala de calentadores.
50. Transformadores y equipo electrógeno.
51. Taller de carpintería.
52. Taller de vehículos.
53. Almacén de recambios de automóviles.
54. Taller de radio.
55. Taller de telefonía.
56. Emisora de radio.
57. Compañía de Radio (planta superior).

Personajes no Jugadores

Capitán Antonio Morales (a) "el Maño"
Velocidad: R
Ataque: Agobiar.
Músculo 3, Intuición 5, Cerebro 3, Personalidad 5, Educación 3.
Habilidades: Instruir C, Mando D, Manejo de Chopo C, Agobiar D, Conocimiento del Cuartel D, Detectar Escaqueo D, Escaqueo E, Maldecir E.

Sargento Diego Villanueva (a) "el Chuarcheneguer"
Velocidad: MR
Ataque: Ordenar (múltiplos de diez) flecciones.
Músculo 5, Intuición 5, Cerebro 1, Personalidad 4, Educación 3.
Habilidades: Artes Marciales E, Deportes D, Instruir C, Mando D, Marsialidá E, Detectar Escaqueo C.

Resto de Personajes
Tratar según el Bestiario (ver LIDER 33). ◆

SUCUBICA

¡Por fin una tienda especializada en simulación y rol en FABRA I PUIG!
Muy cerca de VIRREI AMAT, SANT ANDREU y junto a la salida de Barcelona.

Todos los juegos de rol, wargames y temáticos del mercado.

Las últimas novedades.

Figuras, complementos, revistas y fanzines.

Patrocinadora de club Andelkrag.

Venta por correo.

Situada en c/. DESFAR, 41-43 - 08016 BARCELONA - Tel. 408 61 26

Metro: Fabra i Puig (Linia roja) y Virrei Amat (Linia azul)

Autobuses: 11, 12, 31, 32, 34, 47, 50, 51 y 57 - Muy cerca de estación RENFE Sant Andreu-Arenal

S T A R W A R S

Misión de exploración

¿Quién sabe que se esconde en los confines del universo, más allá de los sistemas estelares conocidos y los planetas explorados? En cualquier lugar del espacio podemos hallar terribles enemigos, o tal vez valiosísimos aliados. Qué mejor que un grupo de PJs para ser enviados a explorar, ya sea como carne de cañón o como embajadores de paz. Aunque por supuesto puedes jugar esta aventura con tus personajes de siempre, en este módulo te proponemos que emplees los nuevos tipos de personaje que te ofrecíamos hace tiempo en un artículo de La Voz de su Máster. ¡Así os empujamos a emplear nuestras ayudas de juego!

por Carlos Alós

Esta es una aventura para *Star Wars* pensada para un grupo de dos a seis PJs. Aunque es fácil adaptarla para otros tipos de personajes, la aventura se ha diseñado suponiendo que entre los PJs hay un Desterrado Errante y un Técnico Innato, y es recomendable la presencia de un Empresario Arruinado y un Ex-Policía (personajes todos ellos aparecidos en LIDER 30 y desarrollados por el autor). Si se utilizan otros PJs, no es recomendable que ninguno de ellos sea del tipo ultra-violento (nada de Caza-recompensas, Mercs, Piratas y Forajidos), y es preferible que el grupo no posea nave propia (nada de Contrabandistas).

Tanto el Desterrado Errante como el Técnico Innato añadirán la habilidad Sensores en el apartado de Mecánica de sus hojas de personaje, y el árbitro deberá recomendarles que le dediquen algún dado (especialmente el Técnico Innato). Si otros PJs están relacionados con naves espaciales, también pueden añadirla. Esta habilidad sirve para manejar los sensores de las astronaves, que se utilizan para la exploración de planetas desde órbita, detección de naves, etc..

Es recomendable el uso de *La Guía de Star Wars* (aunque no indispensable).

La misión

Los PJs se encuentran desde hace meses en una base rebelde en el Cinturón de Asteroides de Kor-Dranak, un sistema estelar alejado de todas las rutas comerciales. Hace relativamente poco que se han unido a la Rebelión, y tan sólo han realizado misiones de poca monta. Se conocen entre sí, pero no muy a fondo.

Ahora, la Comandante rebelde de la base,

Freia Dalmarin, les ha convocado a todos en la sala de reuniones. Tras unos minutos de tensa espera, la Comandante entra en la sala seguida de dos guardaespaldas armados con blásters pesados. Tras tomar asiento, se dirige a los PJs:

“Señores, ya llevan ustedes suficiente tiempo haraganeando por la base. Es hora de que empiecen a demostrar de que son capaces.”

Voy a asignarles su primera misión de importancia. No es realmente nada complicado, pero puede implicar cierta dosis de riesgo.

Se trata de lo siguiente: hace unos meses, una de nuestras naves entró en un sistema estelar que según nuestros registros aún no ha sido explorado... y fue atacada por cazas de diseño desconocido, ni imperiales ni rebeldes.

Su misión es sencilla: explorar ese sistema, el DG-552, y determinar la procedencia de esos cazas. Si existe una civilización autóctona con tecnología espacial, deberán contactar con ella y atraerla del lado de la Alianza. Si es hostil, deberán asegurarse que al menos es también hostil al Imperio.

Por encima de todo, tengan presente que si tal civilización existe, su misión será puramente diplomática: no inicien hostilidades de ningún tipo con ella.

Se les facilitará una nave y los planes de vuelo actualizados para alcanzar DG-552 en sólo seis días. En cuanto hayan completado su investigación y, en su caso, hayan contactado con la hipotética civilización, vuelvan.”

Dicho esto, Freia se irá mientras uno de sus guardaespaldas acompañará a los PJs a su nueva nave. Naturalmente, la perspectiva de encontrar una supuesta civilización aislada debería atraer fuertemente al Desterrado Errante.

La verdad

El sistema CG-552 no posee ninguna civilización autóctona. Lo que hay es una base pirata altamente avanzada, que lleva cerca de un año trabajando en un nuevo tipo de caza. El diseño está prácticamente terminado, y los piratas están planeando todo tipo de incursiones, tanto contra el Imperio como contra los rebeldes. No existe ninguna posibilidad de atraer a los piratas al lado del Imperio, ni de la Alianza. Los piratas atacarán a cualquiera que entre en CG-552.

El nuevo caza construido por los piratas (bautizado por ellos como “Sanguinario”) puede verse en el Apéndice I, al final de este módulo.

Una nave imperial también fue atacada hace poco en DG-552, y el Imperio ha tenido la misma reacción que los rebeldes: ha enviado una nave de exploración, una Fragata Ligera (basada en el diseño de la Fragata Aduanera; de hecho, se le parece exteriormente) de nombre “Invencible”, que puede verse también en el Apéndice I.

La nave

La nave que la Alianza “presta” a los PJs es un Carguero Ligero modificado, el “Flecha”, que puede verse en el Apéndice I.

Casualmente, el Técnico Innato ha pasado las últimas 4 semanas trabajando en esta nave, que cuando llegó era casi un montón de chatarra, y ha hecho uso de toda su habilidad no sólo para repararla, sino para conseguir algo más. Por ello, conoce perfectamente la nave y sabe de que es capaz. Naturalmente, le tiene un gran cariño a esta nave.

El viaje hasta DG-552 será tranquilo y sin problemas.



La llegada

Una vez en el sistema DG-552, los monitores mostrarán la presencia de una estrella tipo G con 2 planetas interiores, un cinturón de asteroides, dos gigantes de gas (uno pequeño y otro grande) con un número indeterminado de satélites, y un planeta exterior. No se detectan naves ni señales espaciales.

A partir de este punto, corresponde a los PJs decidir sobre su destino. El árbitro puede indicarles que para obtener datos sobre un planeta determinado es necesario situarse en órbita a él o, mejor aún, aterrizar.

A continuación se dan una serie de descripciones de los mundos del sistema, y una tabla de encuentros espaciales. Cada vez que la nave de los PJs realice un viaje espacial de un mundo a otro, debe hacerse una tirada en esta tabla.

Sin que los PJs lo sepan, la Fragata "Invencible" se encuentra realizando una exploración preliminar del sistema. Los piratas, que tienen su base en uno de los satélites del gigante de gas mayor, siguen realizando vuelos de prueba de sus nuevos cazas además de algunas patrullas rutinarias.

El sistema DG-552

El sistema es el siguiente (se listan las órbitas a partir de la más cercana a la estrella):

0. Estrella tipo G
1. Planeta rocoso. Muy altas temperaturas (inhabitable).
2. Planeta desierto. Deshabitado.
3. Cinturón de Asteroides.
4. Gigante de gas pequeño. 5 satélites pequeños, un anillo.
5. Gigante de gas mayor. 12 satélites pequeños, 3 grandes.

6. Planeta helado. Deshabitado.

Para obtener información de un planeta u otro cuerpo celeste desde su órbita, utilizando los instrumentos de la nave, debe utilizarse la habilidad Sensores. El árbitro pedirá una tirada de Sensores, sin informar de la dificultad requerida, y suministrará información de acuerdo con la dificultad que se haya superado según se indica en cada apartado. Si la tirada no suministra ninguna información, los PJs deberán perder el tiempo haciendo una nueva tirada (y el árbitro hará una tirada suplementaria en la tabla de encuentros). Más allá de tres intentos fallidos, los datos son tan contradictorios que los PJs no saben ya como interpretarlos.

* Planeta interior-uno (rocoso):

Este mundo es esencialmente una roca. Su cercanía a la estrella se une al efecto invernadero de su densa atmósfera para producir temperaturas altísimas. Apenas los PJs se sitúan en órbita los sensores demostrarán (con una tirada Fácil) que es totalmente imposible aterrizar. El mundo es claramente inhabitable.

* Planeta interior-dos (desierto):

La mayor parte de la superficie de este mundo está ocupada por un inmenso desierto (tirada Muy Fácil). No hay océanos, y la concentración de agua en la atmósfera es baja. A pesar de ello, con una tirada Moderada los sensores indican que la atmósfera es respirable, probablemente debido a la presencia de vida vegetal de algún tipo. Si la tirada supera el nivel Difícil, los PJs detectarán algunas concentraciones que bien podrían ser ciudades. Esta hipótesis será confirmada por una observación más atenta.



El planeta está habitado por una raza primitiva, los Dirinak, unos seres cuya biología se basa en el número 3 en lugar del 2: poseen un cuerpo con tres extremidades inferiores (piernas), 3 superiores (brazos) con "manos" de tres dedos cada una, y una cabeza con una boca y tres ojos en triángulo. Toda la fauna nativa se basa en este tipo de morfología.

Los Dirinaks son bastante primitivos, pero en modo alguno estúpidos. Sus ciudades son de adobe, y utilizan bestias nativas para el transporte. Se dedican a la ganadería y la agricultura en las pocas zonas del planeta que no son absolutamente desérticas.

Si los PJs aterrizan, no tardarán mucho en darse cuenta de que la cultura de esta raza no puede haber producido naves espaciales. El árbitro conducirá el encuentro como le parezca más apropiado. Las posi-

LA TIENDA QUE ESPERABAS

¡ÚLTIMAS NOVEDADES
NACIONALES
Y DE IMPORTACIÓN!

¡PARTIDAS DE ROL!

**LO MEJOR DE ESTRATEGIA
Y SIMULACIÓN
PARA PC Y COMPATIBLES**



C/. Virtudes, nº. 20
28010 Madrid
Tel./Fax: (91) 593 29 45

M Iglesia

ROL
PC
WARGAMES
TEMÁTICOS
FIGURAS
COMPLEMENTOS
REVISTAS
COMICS
LIBROS CIENCIA FICCIÓN
Y FANTASÍA

(Abrimos sábados y domingos) Venta por correo. PIDENOS CATÁLOGO

bles reacciones de los Dirinaks al ver aterrizar una nave y/o seres tan extraños como los PJs incluyen desde el ataque a la adoración, pasando por la simple curiosidad. El árbitro no debe olvidar que esta raza es desconocida y por tanto todo posible contacto con ellos será difícil (por señas, etc.). Además, nadie sabe nada sobre esta raza (no importa las tiradas de Conocimientos que pasen los PJs).

Las características de un Dirinak típico son las siguientes, excluyendo (por supuesto) todas las habilidades que representen una tecnología no primitiva (Blásters, Pilotaje, etc.):

Destreza: 4D

Conocimientos: 2D (restringidos a su planeta)

Mecánica: 3D (sólo Cabalgar, Conducir carretas, etc..)

Percepción: 3D

Fortaleza: 4D

Técnica: 2D (sólo Medicina primitiva, Carpintería, etc..)

Tan sólo conocen armas blancas (espadas, hachas, cuchillos, etc..).

* Cinturón de Asteroides:

La exploración superficial del cinturón de asteroides, debido a su extensión, ocupará bastante tiempo: el árbitro hará dos

tiradas en la tabla de encuentros (un encuentro en el cinturón de asteroides puede ser interesante, teniendo en cuenta las dificultades para maniobrar).

* Gigante de Gas menor:

Una tirada moderada de Sensores permitirá determinar la existencia de 5 satélites pequeños (la presencia del anillo es evidente). Si los satélites son explorados de cerca, en uno de ellos se descubrirán (con una tirada Fácil de Sensores diferente a la del Gigante de Gas) los restos de un Caza Ala-X. El piloto está muerto, pero aún puede reconocerse sobre su cadáver un uniforme de la Alianza Rebelde. La unidad R2 ha desaparecido. Una tirada Difícil de Tecnología permitirá percatarse de que los restos han sufrido un "saqueo tecnológico": alguien se ha llevado todo lo que pudiera ser aprovechable, incluso algunas partes de la estructura (este caza rebelde se perdió y entró en el sistema hace unos meses. Fue atacado por los piratas y se estrelló en el satélite. Los piratas recuperaron la unidad R2 y parte de los componentes del caza).

* Gigante de Gas mayor:

Una tirada Fácil señalará la presencia de 3 satélites grandes, y, si se supera el nivel de dificultad Moderada, permitirá determinar la existencia de 12 satélites pequeños

(cuya exploración no revelará nada). De los tres satélites mayores, el más alejado del Gigante de Gas no es más que una roca vacía. En otro, con vida vegetal y atmósfera respirable, puede encontrarse una base minera abandonada, y el tercero es la base pirata.

* Planeta exterior (helado):

Con una tirada Fácil, los sensores mostrarán que este es un mundo helado, inhabitable y completamente vacío.

Las hordas piratas

Cuando los PJs se aproximen al satélite del Gigante de Gas en el cual se encuentra la base pirata, un número indeterminado de cazas Ala-X, junto a otros de diseño desconocido (en total unos 10), saldrán de todas partes y atacarán a los PJs. Antes de que puedan reaccionar, la nave habrá sufrido ya serios daños. Lo único que podrán hacer será huir.

En este punto, aparecerá la Fragata Imperial con sus cazas TIE e intervendrá a favor de los PJs (los imperiales ven un carguero civil atacado por cazas rebeldes o piratas, de modo que su acción es lógica). La batalla durará poco: una nueva oleada





de cazas atacará a los imperiales, destruyendo todos los cazas TIE y dañando muy seriamente a la Fragata.

A continuación aparecerán seis cargueros ligeros modificados (véase Apéndice 1) procedentes del satélite que empezarán a suministrar fuego de cobertura y apoyo a los cazas. La Fragata Imperial y el carguero no tendrán más remedio que intentar huir, perseguidos por una nube de cazas. Durante la persecución sufrirán serios daños y acabarán estrellándose en el satélite.

Si los PJs habían sido capturados, todo ocurrirá igual, pero lo único que sabrán es que la Fragata está recibiendo impactos que zarandean toda la nave. En un momento dado, un tripulante les abrirá la puerta y les gritará: "¡Vamos a estrellarnos! ¡Salvaos!".

Los PJs deberán pasar una tirada de Supervivencia cuya dificultad determinará el árbitro. Los que no la pasen, morirán (un árbitro benevolente puede dejarles simplemente heridos), y los que la pasen, tan sólo quedarán aturridos.

En todo caso, cuando los PJs que sobrevivan al choque despierten, se encontrarán en lo que parece una celda, junto con el capitán imperial y tres de sus tripulantes (pueden verse en el Apéndice 2). Si algún PJ tenía heridas graves, habrá sido sometido a una cura de emergencia y estará bastante vendado.

El capitán les explicará que todos han sido capturados y llevados a una especie de base en el satélite. El resto de sus tripulantes han muerto.

El capitán tiene la impresión de que los captores no son rebeldes, sino piratas, y así se lo dirá a los PJs.

En este punto, el capitán les dirá a los PJs: "No sé quiénes sois, pero creo que estamos todos en la misma situación. Os propongo que colaboremos para salir de aquí. La huida será difícil, y tan sólo un grupo numeroso puede conseguirlo".

Los PJs deberían comprender que la única posibilidad de escapar que tienen es aliarse con los imperiales. Si se enfrentan con ellos, el árbitro puede permitir que les ataquen, pero de ningún modo que sobrevivan al intento de huida (sus jugadores necesitan aprender las virtudes de la cooperación). (NOTA: si hay un Ex-Policía, debería aceptar con los ojos cerrados la alianza. Al fin y al cabo, se trata de colaborar con fuerzas del orden contra piratas.)

En ese momento, un oficial pirata y cinco piratas con bláster pesado entrarán en la celda (es inútil intentar escapar: los blásters están en aturdir) y se llevarán a Noah (el capitán imperial) y uno de los PJs a otra celda contigua, donde los interrogarán (¿quiénes sois?, ¿por qué habéis venido?, ¿quién sabe que estáis aquí?, ¿vendrán otros?, ¿qué sabéis de nosotros?).

A no ser que algún PJ convenza a los piratas de que los imperiales y ellos se encuentran en el sistema por casualidad y no saben nada (si hay un PJ Empresario Arruinado, debería serle fácil), los piratas seguirán sacando PJs e imperiales de la celda de dos en dos e interrogándolos. Al cabo de un rato, empezarán a golpearlos y seguirán hasta que todos hayan sufrido algún daño. Después, se irán con una promesa: "Seguiremos mañana".

La base pirata

Después del "interrogatorio", Noah revelará a los PJs que ha conseguido esconder un bláster de bolsillo con el que puede abrir la puerta de la celda. Insistirá en esperar unas horas después de que los piratas les lleven la cena (raciones enlatadas), para que la mayor parte estén durmiendo, y sugerirá tratar de robar un carguero ligero para escapar.

Tabla de Encuentros Espaciales

Cada vez que los PJs viajen de un mundo a otro, o pierdan el tiempo en el espacio dentro del sistema por alguna razón, el árbitro efectuará una tirada en la siguiente tabla. Los diversos encuentros que pueden producirse se explican a continuación.

Tirada (2D6)	Encuentro
2,3,4	2 Cazas Ala-X
5	2 Cazas modelo "Sanguinario"
6,7,8,9	Nada
10,11	3 Cazas TIE
12	Fragata "Invencible"

2 Cazas Ala-X:

Los PJs se encuentran con dos cazas piratas (robados a la Alianza) en misión de patrulla. Apenas los detecten, los cazas atacarán a los PJs. Si uno de los cazas es destruido, el otro huirá hacia la base pirata en el Gigante de Gas mayor. Si consiguen perseguir al caza hasta las cercanías de la base, pásese al apartado correspondiente. Si lo pierden antes, con una tirada Moderada de Sensores podrán determinar que se dirige al Gigante de Gas mayor.

Los PJs reconocerán inmediatamente el tipo de caza (y podrían creer que se trata de otros rebeldes...)

2 Cazas "Sanguinario":

Los PJs se encuentran con 2 de los nuevos cazas de los piratas en vuelo de pruebas. Idéntico al encuentro anterior, excepto que los PJs serán incapaces de reconocer el modelo de caza.

3 Cazas TIE:

Los PJs se encuentran con 2 cazas TIE/In y un caza TIE/Rc en misión de reconocimiento. Apenas detecten el carguero, los cazas ordenarán a los PJs que les sigan. Si los PJs obedecen, les conducirán hasta la fragata "Invencible"

(pásese entonces al siguiente encuentro). Si no, atacarán. Si la lucha dura demasiado, los cazas pedirán ayuda y la fragata aparecerá en poco tiempo (pásese al siguiente encuentro). Si dos de los cazas son destruidos, el tercero huirá hacia la fragata (si los PJs lo siguen, pásese al siguiente encuentro; si lo pierden, con una tirada Moderada de Sensores detectarán una nave del tamaño de una Fragata Aduanera hacia la que se dirige el caza).

Fragata "Invencible":

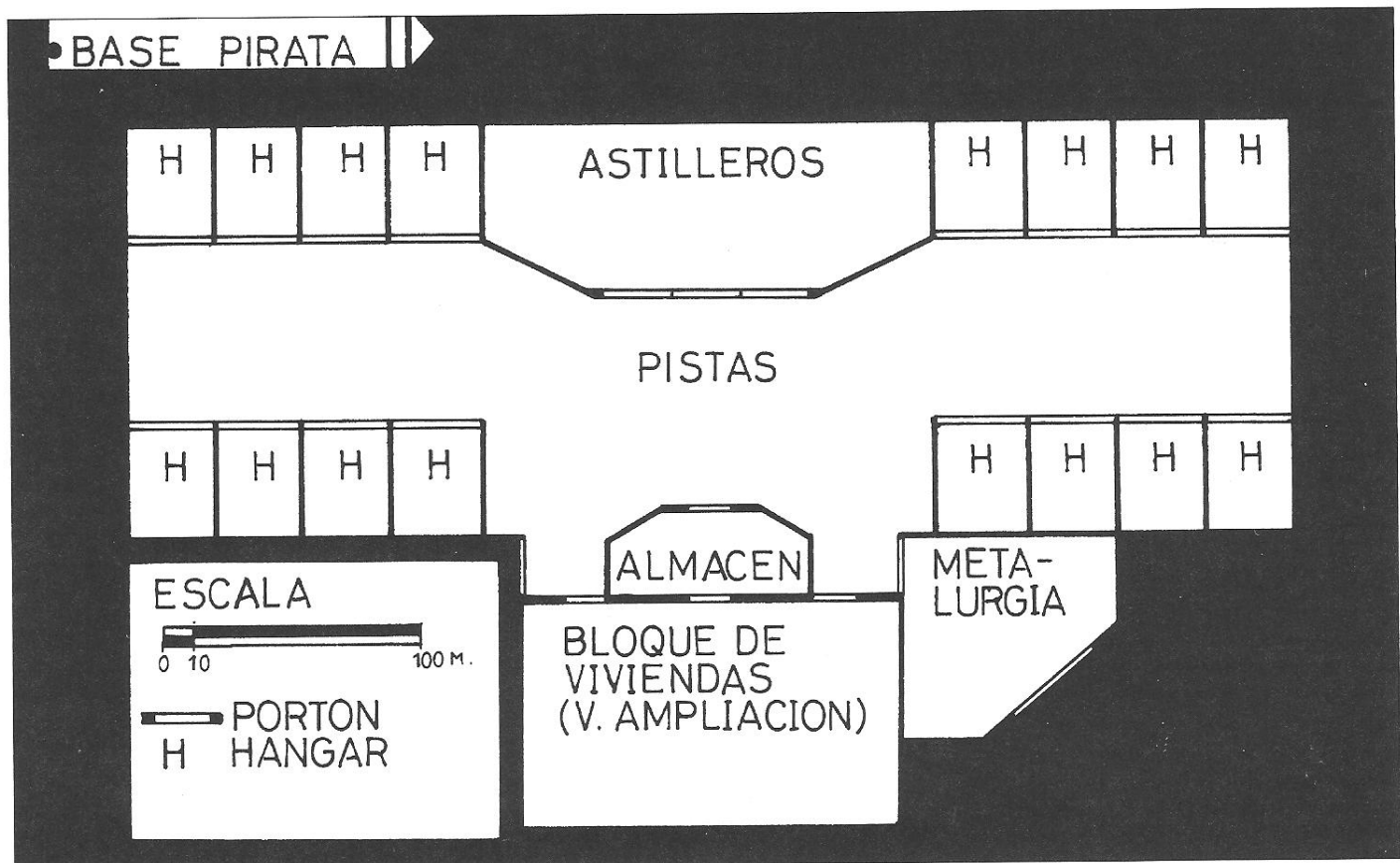
Los PJs se encuentran con la fragata y sus cazas TIE (los que queden, si los PJs han destruido alguno). Las posibilidades de escape son más bien escasas, pero si lo intentan lo más probable es que el carguero sea inutilizado.

Si los PJs son capturados, unos tipos vestidos con uniforme de la Armada Imperial y armados con blásters les conducirán a una celda en la fragata (no hay soldados de asalto a bordo).

A continuación el capitán de la fragata, Noah Ariseine, les interrogará sobre sus motivos para estar en el sistema y (en su caso) para atacar a los cazas TIE. Noah les acusará de ser piratas o rebeldes, o ambas cosas, y les dirá que el Imperio sabe que tienen una base en el sistema.

Si finalmente los PJs logran convencer al capitán que tan sólo estaban investigando el sistema, éste les explicará que una nave imperial fue atacada por cazas de diseño desconocido en el sistema y que la fragata ha estado investigando. Agradecerá la colaboración de los PJs (es decir, sus relatos sobre sus propias exploraciones).

En cualquier caso, los PJs permanecerán en la celda mientras la fragata se dirige al Gigante de Gas mayor para seguir la exploración (un par de tripulantes de la fragata pilotarán el carguero).



Si los PJs desean salir a otra hora, Noah se negará. Si a pesar de todo, de un modo u otro, los PJs lo intentan a otra hora, la fuga es imposible: hay más de 200 piratas en la base, merodeando por todas partes (y todos armados).

Noah sugerirá también aprovechar la fuga para investigar sobre el modelo desconocido de caza.

A partir de este punto, los PJs y los imperiales deberán salir de la base por sus propios medios. A continuación se describe la base pirata (véanse los mapas adjuntos).

Notas generales: Todos los grandes portales fuera del bloque de viviendas están cerrados electrónicamente (tirada Moderada de Computadoras para abrirlos).

Cada vez que los PJs intenten abrir un portal, o crucen una pista, etc., el árbitro lanzará 1D6. Con 1 o 2, los PJs serán vistos por una patrulla de 3 piratas (véase Apéndice 2).

Si en algún momento algún pirata logra dar la alarma (escapa de los PJs), o se da la alarma por cualquier otro motivo, en unos minutos la base será un caos, con piratas dando vueltas por todas partes (naturalmente, no todos reconocerán a los PJs, especialmente si los imperiales se quitan su uniforme: unas cuantas tiradas de timar deberían permitir a los PJs avanzar bastante

antes de que algún oficial les reconozca y empiecen los disparos).

Hangares: De los 16 hangares, los 8 de la izquierda del mapa están ocupados por cargueros ligeros modificados (véase Apéndice 1), dos de los cuales están actualmente bajo reparaciones. De los otros 8 hangares, 5 contienen 6 Alas-X cada uno (un total de 30, descontando los cazas destruidos por los PJs), 1 está vacío y los otros 2 contienen 6 cazas "Sanguinario" cada uno (12 en total, descontando los destruidos anteriormente).

Astilleros: Aquí se encuentran varios cazas del nuevo modelo en proceso de construcción. Pueden encontrarse todo tipo de herramientas, e incluso un droide R2 bastante estropeado, perteneciente al caza rebelde derribado sobre un satélite del Gigante de Gas menor. Los piratas están tratando de reprogramar completamente el droide. Si los PJs lo hacen funcionar y pueden entenderlo, les contará lo poco que ha sacado en claro: ésta es una base pirata, y están fabricando un nuevo tipo de caza.

Almacén: Aquí se amontona todo tipo de maquinaria, piezas de repuesto, e incluso unos cuantos contenedores con maderas, telas, etc..(capturados a un carguero).

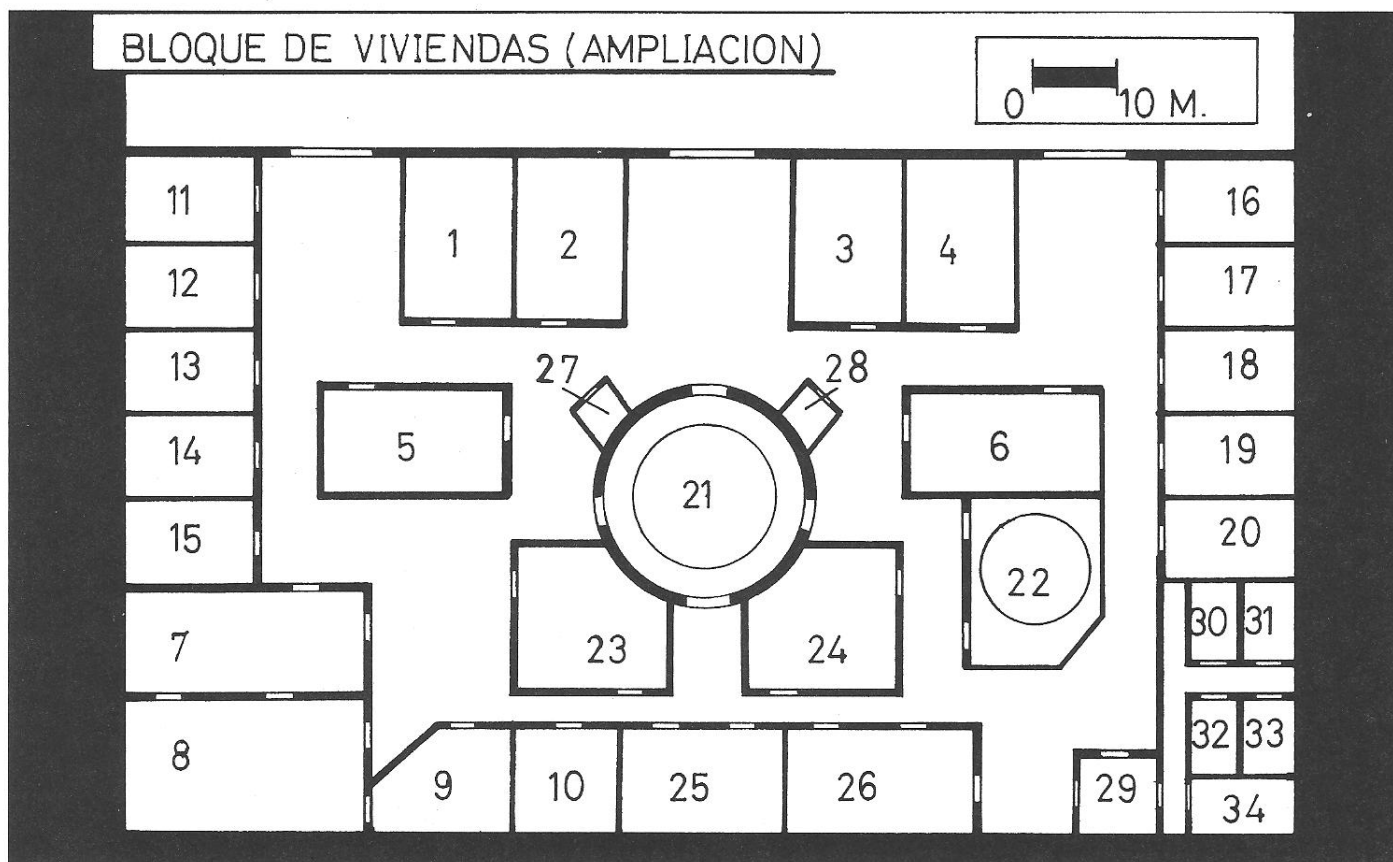
Metalurgia: Aquí se procede a extraer

metales de sus menas, obtenidos de minas en el satélite y en otros puntos del sistema. Son unas instalaciones estilo "alto horno", con algunos droides metalúrgicos (completamente estúpidos).

Bloque de viviendas: Este bloque se describe más detalladamente a continuación, con un mapa específico para esta zona.

Notas: Las puertas interiores en el bloque están cerradas, pero se abren con simples pulsadores. Cada vez que los PJs crucen un pasillo, etc., el árbitro lanzará 1D6: con 1 o 2, los PJs se encontrarán con una patrulla de 1D6 piratas (véase Apéndice 2). Los PJs salen de la celda 34.

1. **Armería:** Todo tipo de blásters (de bolsillo, normales, pesados), y rifles bláster a docenas.
2. **Sala Común:** Una sala de descanso, con proyector de hologramas. De noche no hay nadie.
3. **Gimnasio:** Todo tipo de aparatos gimnásticos. De noche no hay nadie.
4. **Armería:** Igual que 1.
- 5 y 6. **Servicios:** Con 1 en 1D6, los PJs encontrarán un pirata.
7. **Comedor:** Grandes mesas y muchas sillas. De noche no hay nadie.
8. **Cocina:** Enorme. De noche, sólo hay media docena de droides cocineros desconectados.



9. *Despensa*: Cajas y más cajas de comida.
10. *Dormitorio de oficiales*: Aquí hay unas 10 camas, ocupadas por oficiales piratas (véase Apéndice 2). Para evitar despertar alguno, hay que pasar una tirada Fácil de Furtivo.
- 11 a 20. *Dormitorios comunes*: De 20 a 30 piratas en cada uno. El 11 y el 12 están ocupados por pilotos de cazas, el 13 por tripulantes de los cargueros, el 14 y el 15 por técnicos, y los demás por piratas "rasos" (véase Apéndice 2). Tirada Fácil de Furtivo para evitar despertar a alguien.
21. *Generador principal*: Si sufre algún daño sonará una alarma en toda la base.
22. *Generador de emergencia*: Entra en acción si falla el principal.
23. *SopORTE vital*: Mantiene el aire de la base en circulación. Si sufre algún daño, suena una alarma y se abren rejillas al aire exterior (respirable) por todo el bloque.
24. *Computadoras*: Desde aquí se pueden abrir, cerrar y bloquear puertas y portales, se pueden obtener mapas, se puede acceder a los registros, etc..., pero primero hay que lograr el acceso superando una tirada Difícil de Computadoras. Si se falla, la computadora se bloquea durante diez minutos. Si se falla tres veces seguidas, suena una alarma.

- Una vez logrado el acceso, con una tirada Fácil de Computadoras se puede acceder a los archivos y determinar que ésta es una base pirata y que llevan un año trabajando en el nuevo modelo de caza, se pueden obtener las prestaciones del caza, e incluso referencias a los planes futuros de los piratas, que incluyen ataques a bases imperiales y rebeldes.
25. *Sala de mando*: Aquí se reúnen los oficiales para elaborar sus planes. De noche no hay nadie, pero pueden encontrarse algunos planes de ataque contra bases imperiales y rebeldes sobre una mesa. También planos y prestaciones del nuevo caza.
26. *Sala médica*: Siempre hay un médico con un droide de guardia. Darán la alarma si pueden.
- 27 y 28. *Salas de guardia*: Dos guardias piratas en cada una.
29. *Sala de entrada a las celdas*: Dos guardias piratas.
- 30 a 34. *Celdas*: Todas vacías excepto la de los PJs.

Huida del sistema

Si finalmente consiguen huir en un carguero, Noah o uno de sus tripulantes programará las coordenadas para el salto a un sistema imperial cercano, Gari-Nad (alter-

nativamente, los PJs podrían separarse y huir en otra nave, pero Noah debería hacerles notar el peligro extra).

Antes de saltar, Noah usará la radio hiperespacial para informar de la existencia de la base pirata. Un destructor imperial saltará de inmediato a DG-552. La base pirata será destruida, aunque parte de los piratas habrá huido ya.

Si le habían acompañado, Noah presentará a los PJs como comerciantes independientes que han prestado un valioso servicio al Imperio. Serán condecorados por el Imperio y su imagen aparecerá en los noticiarios de toda la Galaxia. Cuando vuelvan a la base rebelde, los PJs serán acusados de traidores y tendrán mucho que explicar. Además, los piratas supervivientes habrán visto los noticiarios, y algunos de ellos jurarán venganza. Por otra parte, los PJs dispondrán de un buen amigo, cuyo único defecto es ser comandante de nave imperial... en suma, una buena campaña en perspectiva.

Alternativamente, los PJs podrían lograr llevarse en su huida algún caza del nuevo modelo. Tanto el Imperio como la Alianza estarán interesados en su diseño, aunque el Imperio no lo utilizará nunca porque no responde a su filosofía habitual. La Alianza lo examinará y acabará concluyendo que, al fin y al cabo, sus prestaciones no son demasiado diferentes respecto al Ala-X.

APÉNDICE 1: ASTRONAVES

**CAZA PIRATA
"SANGUINARIO"**

Tripulación: 1 piloto más un droide astromecánico.
Pasajeros: ninguno.
Capacidad de carga: 120 Kg.
Autonomía: abastecimientos para dos semanas.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: no, utiliza el droide astromecánico.
Hiperimpulsor de seguridad: no.
Velocidad sublumínica: 4D.
Maniobrabilidad: 2D.
Casco: 5D.
Armas: Cuatro cañones láser (fuego acoplado):
Control de fuego: 3D
Daño combinado: 7D
Lanzador de torpedos de protones:
Control de fuego: 2D
Daño: 9D.
Pantallas: 1D

**FRAGATA LIGERA IMPERIAL
"INVENCIBLE"**

Tripulación: 22 (4 oficiales, 12 tripulantes, 6 pilotos de caza).
Capacidad de carga: 50 Tm.
Bodega de cazas TIE: 4 TIE/In y 2 TIE/Rc.
Autonomía: 6 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad Sublumínica: 4D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 5D.
Armas: Cuatro cañones láser. Cada uno:
Control de fuego: 2D
Daño: 5D
Torpedos de protones:
Control de fuego: 2D
Daño: 9D.
Pantallas: 3D.
Nota: los TIE/Rc de reconocimiento son iguales que los TIE/In pero con 2D+2 en lugar de 2D en maniobra y un sólo cañón láser (control de fuego 2D, daño 2D+2); están equipados con sensores extrasensibles y material de comunicación de largo alcance.

**CARGUERO
LIGERO "FLECHA"**

Tripulación: 2.
Pasajeros: 6.
Capacidad de carga: 100 Tm.
Autonomía: 2 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad sublumínica: 3D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 4D.
Armas: Un cañón láser:
Control de fuego: 2D
Daño: 4D.

**CARGUERO
LIGERO PIRATA**

Tripulación: 2.
Pasajeros: 12.
Capacidad de carga: 60 Tm.
Autonomía: 2 meses.
Multiplicador de hiperimpulsor: x1.
Computador de navegación: Sí.
Hiperimpulsor de seguridad: Sí.
Velocidad sublumínica: 3D.
Maniobrabilidad: 1D.
Casco: 4D.
Armas: 4 cañones láser (fuego acoplado):
Control de fuego: 3D
Daño: 6D
Tubo de misiles de impacto:
Control de fuego: 2D
Daño: 5D.
Pantallas: 2D.

APÉNDICE 2: PNJs

Los imperiales**CAPITÁN NOAH ARISEINE:**

Destreza 2D+1
Conocimientos 4D
Mecánica 3D+2
Percepción 4D
Fortaleza 2D
Técnica 2D

TRIPULANTE IMPERIAL:

Destreza 3D
Conocimientos 2D
Mecánica 4D
Percepción 2D+1
Fortaleza 3D
Técnica 3D+2

Los piratas**OFICIAL PIRATA:**

Destreza 4D
Conocimientos 3D
Mecánica 2D
Percepción 4D
Fortaleza 3D
Técnica 2D
Bláster
Bláster pesado o Rifle Bláster

PIRATA:

Destreza 4D
Conocimientos 2D
Mecánica 3D
Percepción 2D+1
Fortaleza 4D
Técnica 2D

PILOTO DE CAZA PIRATA:

Destreza 3D
Conocimientos 2D
Mecánica 4D
Percepción 3D
Fortaleza 3D
Técnica 3D
Bláster

TRIPULANTE PIRATA:

Destreza 3D+1
Conocimientos 2D
Mecánica 4D
Percepción 2D+1
Fortaleza 3D+1
Técnica 3D
Bláster

TECNICO PIRATA:

Destreza 3D
Conocimientos 3D
Mecánica 3D
Percepción 2D
Fortaleza 3D
Técnica 4D
Bláster de bolsillo

CAR WARS

Juego de duelos motorizados

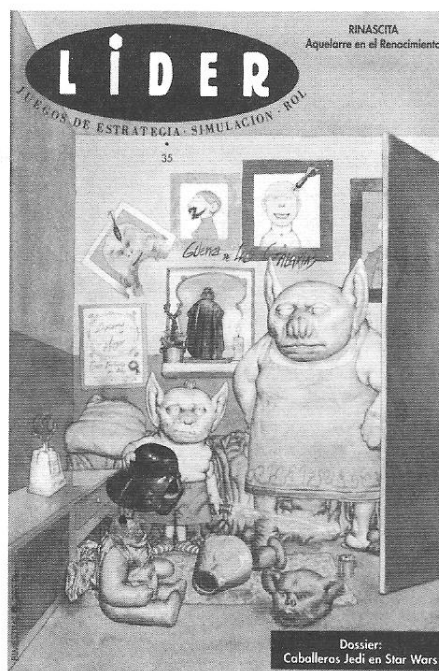


Con autorización de STEVE JACKSON GAMES



¡¡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 (2.370,- 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 números anteriores:

LIDER 1	☐	LIDER 7	☐	LIDER 13	☐	LIDER 19	☐	LIDER 25	☐	LIDER 31	☐
LIDER 2	☐	LIDER 8	☐	LIDER 14	☐	LIDER 20	☐	LIDER 26	☐	LIDER 32	☐
LIDER 3	☐	LIDER 9	☐	LIDER 15	☐	LIDER 21	☐	LIDER 27	☐	LIDER 33	☐
LIDER 4	☐	LIDER 10	☐	LIDER 16	☐	LIDER 22	☐	LIDER 28	☐	LIDER 34	☐
LIDER 5	☐	LIDER 11	☐	LIDER 17	☐	LIDER 23	☐	LIDER 29	☐	LIDER 35	☐
LIDER 6	☐	LIDER 12	☐	LIDER 18	☐	LIDER 24	☐	LIDER 30	☐		

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 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

ORACVLO



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 Merchandising, Inc., Berkeley CA. Prohibido todo uso no autorizado.

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

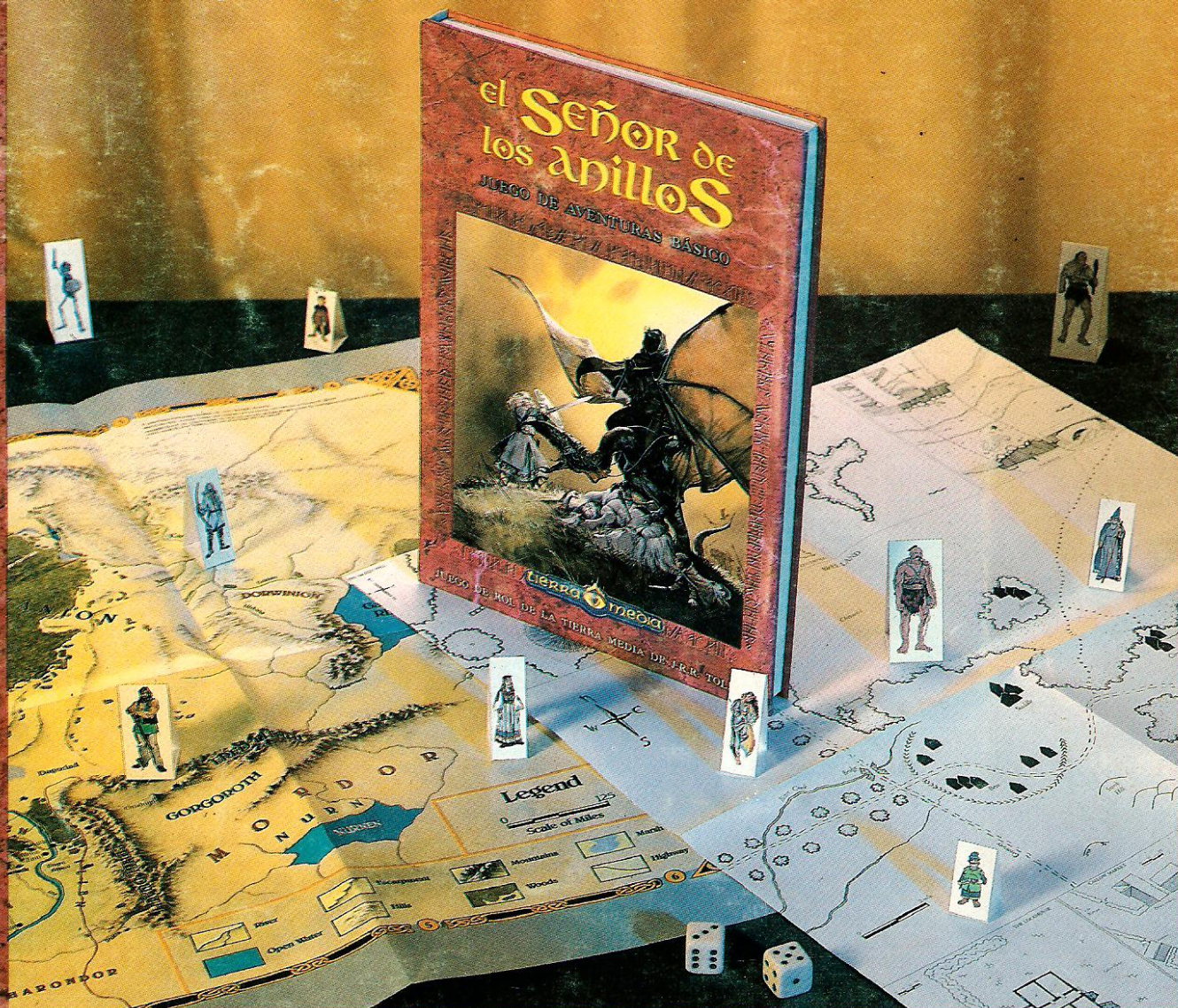


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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