

LIDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACION • ROL

LAGRIMAS

Módulo para Aquelarre

NUEVOS ENEMIGOS

38



BIMESTRAL • 395 Ptas.

ENCICLOPEDIA DEL LUSTO

Analaya, el juego de rol narrativo

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

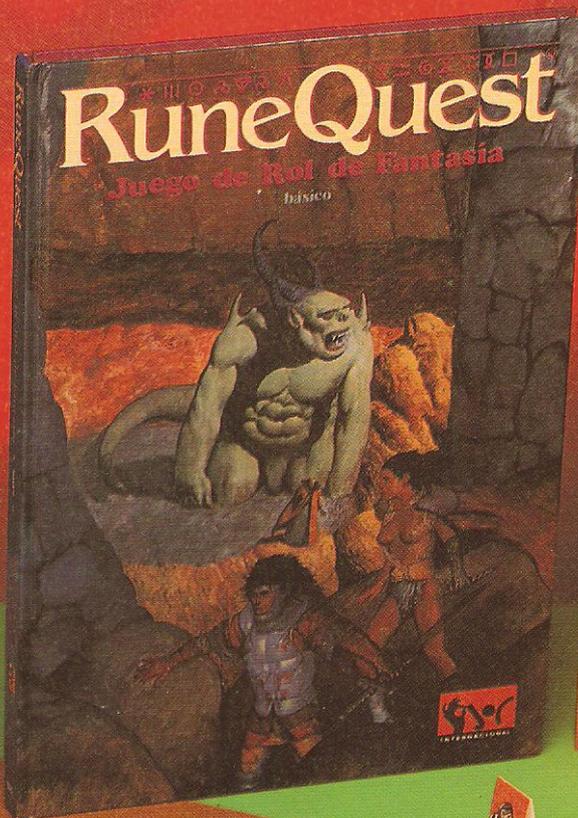
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

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.

LA REVISTA QUE TE VA A CONTAR TODO LO QUE PASA

VA A LA
VENTA



70 páginas
Bimestral

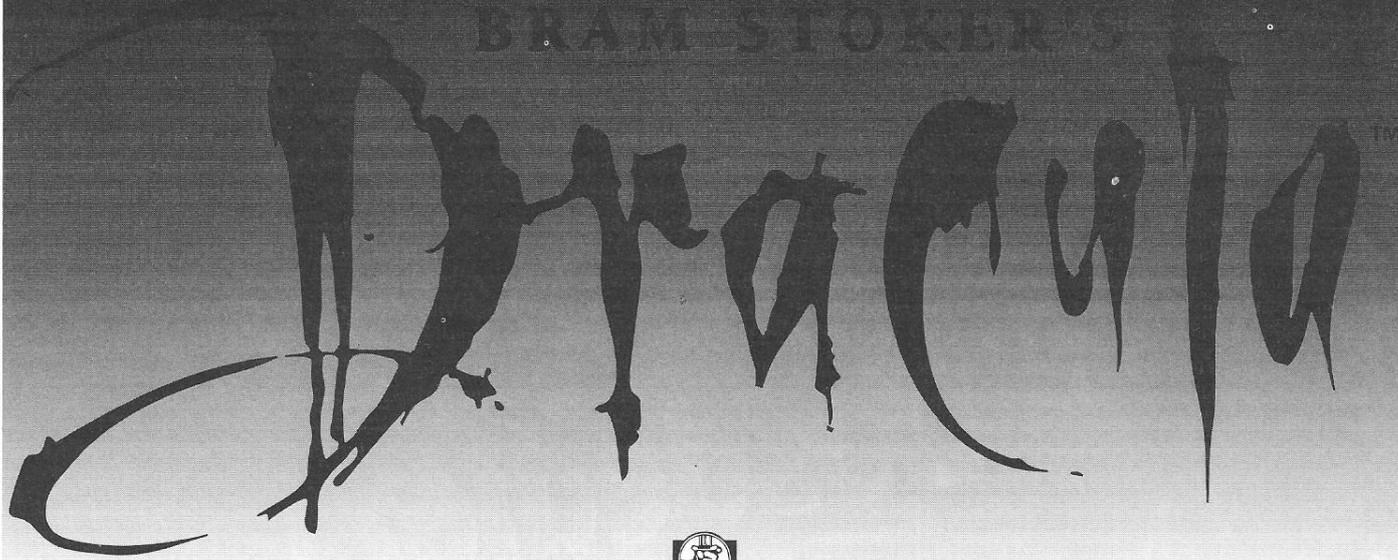
DISTRIMAGEN

Pozas, 2. 28004 Madrid, Spain. Tel: (91) 521 67 89. Tel / Fax: (91) 522 62 99

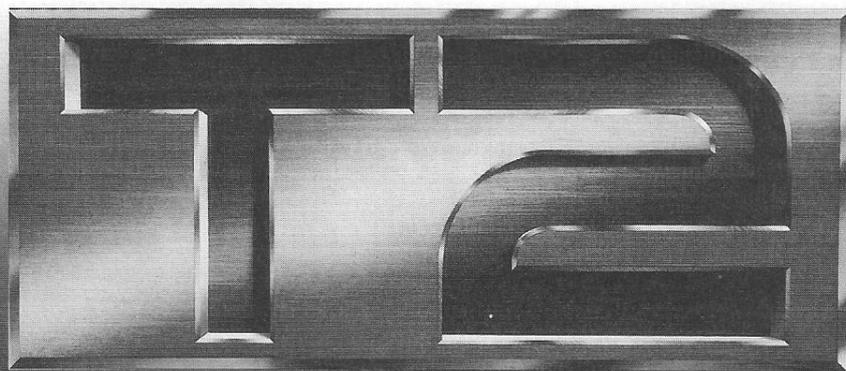
**JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE PLOMO
JUEGOS DE TABLERO
NOTICIAS**

**NOVEDADES NACIONALES
NOVEDADES DE IMPORTACIÓN
JUEGOS DE ORDENADOR
MÓDULOS**

SOLO HAY UN VAMPIRO . . .



LEADING EDGE
G A M E S



EL JUICIO FINAL

DOS JUEGO-AVENTURA

Juegos de tablero, basados en las películas originales, en los cuales podrás recrear toda la acción y riesgo vividos por sus protagonistas. Desempeña el rol de Arnold en una guerra sin cuartel o sumérgete en la oscuridad de la noche para cazar al Príncipe de las Tinieblas.

Solicítalos en tu tienda habitual o directamente a:

ALFIL JUEGOS
c/ Fundadores nº 18
28028 Madrid
Tfno:(91) 356 01 05



S

UMARIO

Lider 38
 Noviembre 1993

Edita: EDILUDIC

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

Director: Eduard García Castro

Redactor Jefe: Daniel Alento

Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea

Secretario de Redacción: Jordi Cánovas

Portada: Julio Das Pastoras

Ilustraciones: Albert Montecys y Alex Fernández

Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Ricard Ibanez, Salvador Tintoré, Jordi Zamarreño, Gustavo Díaz, David Revellat, Carles Abizanda, Juan Miguel Manchego.

Redacción y administración:

Mallorca, 339, 3^o 2^a - 08037 Barcelona
 Tel. (93) 457 73 34

Composición y maqueta: Edilinia, S.L.

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

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

Publicidad: Victor Fontanet Herero, 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 ellas las nuestras.

King Maker es un juego de Avalon Hill, La Llamada de Cthulhu está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium, James Bond esta editado por JOC Internacional bajo licencia de Victory Games, Analaya es un juego de Grupo Editorial Larshot, Aquelarre es un juego de JOC Internacional.

E	l Estado de la Afición	6	
	Clubs	6	
	Comunikado	7	
	Novedades	8	
	Revistas	9	
	Fanzines	9	
	Actualidad	11	
	Juego por correo	11	
	Agenda	12	
	Actividades	12	
	Desafíos y Mercadillo	14	
	Cómic	15	
	¿Qué pasa en las ondas?	16	
	Ranking	17	

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

E	l Consultorio del Orco Francis	20	
	Fauna rolera	20	
	Las Llamadas de Chtulhu	22	

S	ilencio se juega	24	
	Kingmaker, la joya de la corona	24	

D	ossier	27	
	Sólo para tus ojos	28	
	Sobre cuatro ruedas	29	
	Nuevo equipo "Q" para agentes M.I. 6	33	
	Nuevas armas para los agentes del M.I. 6	35	
	Operación Fénix	38	

E	l pincel de Marta	44	
----------	--------------------------	-----------	--

L	a Voz de su Máster	48	
	Analaya, tormenta de arena	48	
	El Brujo, nueva profesión para Aquelarre	51	
	Bajo el efecto de la maldición	52	

M	ódulos	54	
	Lágrimas	54	

The Jester Dwarf

Este es el nombre de un club de reciente aparición en La Rioja. Está compuesto por diez socios de entre 16 y 20 años locos por el *Runequest*, y aficionados de animar las partidas con figuritas fundidas por ellos mismos. Por el momento el grupo no dispone de local. Para contactar con ellos, escribir a The Jester Dwarf, Villa Patro V Fase 17, 26.140 Lardero (La Rioja), o telefonéal al 941-44.99.22.

Os Esperpentos



Nos llegan noticias desde Viveiro (Lugo) de la existencia de un grupo de 10 jóvenes que han adoptado este nombre, y que aterroriza a la población del lugar con unas ceremonias llamadas "sesiones de juego". Entre los rituales más practicados se hallan el *Runequest*, *Señor de los Anillos*, *Traveller*, *Llamada de Cthulhu*, *Aquelarre*, *Stormbringer*, *Rolemaster*, *Paranoia*, *Pendragon* y *Oráculo*, aunque intentan aumentar el número de ritos que dominan. Los interesados en ingresar en este diabólico culto pueden escribir a Alberto Yáñez, c/ Celso E. Ferreiro 7, 2º derecha, Viveiro (Lugo).

Yo y cinco más

Con este nombre son conocidos un grupo de jóvenes jugadores de Valencia que rondan los 17 años. Los juegos más practicados por ellos son *Runequest*, *Mutantes en la Sombra* y dos juegos propios, *Alien* y *España Negra*. Si bien en principio no están interesados en ampliar el número de socios del club, sí están abiertos a contactos con otros clubs para organizar jornadas. Su direc-

ción es c/ Vicente Brull 38, 3º, 46011 Valencia.

Kaos



Este es el nombre de una agrupación de mozalbetes roleros de Navarra, con sede en la Casa de la Juventud de Pamplona. Disponen de una gran cantidad de juegos de rol, más algunos temáticos. Están abiertos a nuevos socios, y quieren intercambiar información con otros clubs de España. Interesados escribir a Miguel Suárez Ochoa, Travesía Guelbenzu 3, 4º derecha, 31005 Pamplona.

The Untouchables of Elliot Ness

Bajo este nombre se esconde el antiguo club Camelot de Albacete. El cambio de nombre se produce tras una escisión entre los socios del club original. Los miembros de Los Untouchables se confiesan forofos apasionados de *La Llamada de Cthulhu* y todo lo que tenga que ver con los años 30-40, aunque también disponen de *AD&D* 2ª edición, *Rolemaster*, *Vampire* y *Shadowrun*, y un buen surtido de wargames y juegos temáticos. Están interesados en recibir correspondencia de otros clubs para intercambiar módulos y ayudas de juego. Interesados escribir a Raúl David Cruz Martínez, c/ León 12, bajo, 02001 Albacete. Ah, nosotros también esperamos que el presupuesto os llegue para suscribros a esta magnífica revista.

Comandante

Nos escriben los amigos de este club de Málaga para co-

municarnos un cambio de dirección a un local más grande ya que el número de socios del club ha aumentado. Juegan a estrategia con figuras (*Tactic Infantry*, *Johnny Reb*, etc..) y rol (*Rolemaster*, *Señor de los Anillos*, *Vampire*, *Mutantes en la Sombra*, etc..) y siguen buscando nuevos socios. Los interesados en ingresar en el club Comandante podéis dirigiros a c/ Comedias nº 18, 3ª derecha, 29008 Málaga.

Yarhon Corp



Este es el nombre de una sección de la asociación juvenil Mathoozalá, dedicada a juegos de rol, wargames, temáticos y juegos informáticos. Juegan en el local que una asociación de vecinos les cede gentilmente algunos días de la semana. Disponen prácticamente de todos los juegos de rol traducidos al castellano, y están abiertos a todas las aficionadas que quieran incorporarse a su grupo. Interesados pasarse por la Asociación de Vecinos Cortijillo Bazán, Avda Málaga Oloroso 37, Málaga, o escribir a Yarhon Corp., apartado de correos 7032, 29014 Málaga.

Königstiger

Bajo este complicado nombre se esconde un grupo de jugadores amantes del rol y los wargames de Cáceres, formado por gente veterana y curtida en el mundo de los juegos. Por el momento no disponen de local, y sus juegos preferidos son *Flat Top*, *The Civil War*, *Harpoon*, *Squad Leader*, *Traveller*, *El Señor de los Anillos* y *Civilización*. Están abiertos a cualquier persona o ser similar que se les quiera unir. Si os interesa podéis escribir a Luis Alonso Santano Arias, c/ Narciso Puig 7, 10003 Cáceres.

Pd: Esperamos ansiosamente recibir vuestro fanzine Magnun.

Círculo Vicioso

Se nos da a conocer con una simpática carta este club de Santa



Coloma de Gramenet, que dispone de casi todos los juegos de rol publicados en castellano, y que además le dan a los temáticos y a algún wargame sencillito. Están interesados en aumentar el número de miembros, sobre todo si éstas son féminas y están de buen ver. Interesados e interesadas dirigiros a Club de Rol Círculo Vicioso, Casal de Can Mariner, c/ Milà i Fontanals s/n, 08922 Santa Coloma de Gramenet, Barcelona.

Ascalón

Esta asociación creada recientemente tiene su base en Getafe, Madrid. A pesar del poco tiempo que lleva funcionando, confían pronto en ser 60 miembros. Se dedican principalmente a *AD&D*, *Rolemaster*, *Mutantes en la Sombra* y *Warhammer 40.000*, además de *Star Wars*, *Far West*, *Tierra Media* y un juego de su creación, *Terra XXI*. Amenazan con organizar unas jornadas en breve si consiguen el dinero necesario para ello. Su dirección social es Avda Juan de La Cierva 30, 5º 4ª, 2902 Getafe, Madrid.

Equinoccio

Con este nombre responde un club de Oviedo, formados por una decena de jugadores de entre 15 y 18 años que juegan sus partidas donde pueden o donde les dejan. Su juego preferido es *Rolemaster*, si bien no le hacen ascos a *Merp*, *AD&D*, *D&D*, *Star Wars*, *Stormbringer*, *La Llamada de Cthulhu*, *Pendragon*, *Heroquest* y *Car Wars*. Para contactar con ellos, escribir a Tomás García, c/ Hermanos Pidal 13, 8º E, Oviedo (Asturias).



Uruk-Unrolgúrz



Stormbringer, El Señor de los Anillos, Pendragon, D&D, Star Wars, Far West, Paranoia, Traveller, Aquelarre, Blood Bowl, Vampiro y Shadowrun. Para los interesados en contactar con ellos, dirigirse a Barriada San Amaro 30, Ceuta.

que ya lo sabéis los interesados, sólo tenéis que escribir a Club "Los degolladores de Hobbiton", c/ Julio Ruiz de Alda 11, 1º D, 11008 Cádiz.

Con este sugestivo nombre ha nacido un nuevo club de rol en San Vicente del Raspeig, Alicante. Cuenta con 25 miembros, pero no con local (eso sí, confían que el Ayuntamiento de San Vicente en su infinita misericordia les de cobijo y asilo). Entre los juegos que desarrollan se cuentan *El Señor de los Anillos, Rolemaster, La Llamada de Cthulhu, Aquelarre, AD&D, Runequest, Traveller y Blood Bowl.* Interesados en contactar con ellos escribir a Club de rol Dragón de Ham, c/ Aeroplano 4, 4º F, 03690 San Vicente del Raspeig (Alicante).

Los degolladores de Hobbiton

Este sangriento nombre corresponde a un nuevo club de Cádiz formado por 6 forofos de *El Señor de los Anillos*, del que disponen de todos los módulos publicados hasta la fecha más una buena cantidad de aventuras propias. Otros juegos que les interesan son *Rolemaster* y *Star Wars*. Desean ampliar el número de miembros, así

El Dragón de Ham



La Semilla de Morgoth

He aquí la presentación en sociedad de este grupo compuesto por unos 25 jugadores de Carabanchel (Madrid). Si

Si el nombre de este club os resulta muy complicado, os diré que también son conocidos como Los Trasgo, de Mallorca. No disponen de local propio, así que juegan en la casa que quede libre el fin de semana. Sus juegos preferidos son *MERP* y *Star Wars*, aunque disponen de alguno más. Están abiertos a nuevos socios, así que los aspirantes a trasgo de las Baleares podéis escribir a Alberto Vélez Cantó, c/ Amer 48-D, 4º B, 07007 Palma de Mallorca, o llamad al (971) 41 20 18 a partir de las 5 de la tarde.

Club de rol El Llano

Acaba de aparecer en Gijón un nuevo club de aficionados al rol con este nombre. Disponen de local propio y están abiertos a la incorporación de nuevos socios, sin límite de edad. Su juego estrella es *Stormbringer*, pero también juegan a *Runequest, El Señor de los Anillos, Vampiro, Aquelarre, La Llamada de Cthulhu, Far West, Star Wars, Warhammer 40.000* y alguno más. Los interesados pueden acudir a la calle Eulalia Alvarez nº 7 o llamar a los teléfonos 515.30.19 (Manuel), 514.08.25 (Iván) o 538.91.22 (Priede).

El Último Hogar

Se nos quejan los miembros de este club de Ceuta que no reciben demasiadas novedades en su localidad, ya que parece que allí no les llega casi nada. Aún así, juegan a *Runequest*,



COMUNIKADO

38

Del 19 al 38 van veinte. Veinte números de LIDER son más de tres años de trabajo, reuniones, discusiones y alegrías. Es por esto que este *Comunikado* tiene que estar dedicado a despedir al que durante este tiempo ha recibido mis prisas, mis retrasos, mis tiranías y mis histerias. Un guiño desde aquí para Carlos (el Capitán Damm, el Cabo Te-Yinn, el hombre de los mil pseudónimos) que tras estos 20 números de andanzas en equipo ha decidido buscar su suerte por otro lado. Que te vaya bonito. Y, como es ley de vida, otro guiño para Dani, que se incorpora en su lugar a tan justa causa. Esperemos que sepas donde te has metido.

Y una vez dada "la alternativa", por seguir en argot torero, dos palabras sobre lo que lidiamos hoy en esta plaza. Que en Madrid gusta el estilo de 007 es cosa clara; Karl hace ya tiempo fue el artífice de que el juego se publicara en castellano, y desde hará cosa de un año es Gustavo quien, con su buen hacer, le ha tomado el relevo. El mito de Bond vive, y el Dossier LIDER 38 está aquí por si alguien osaba dudarlo. Y con él, regresan a esta plaza los módulos de *Aquelarre*, por puro chantaje, para conseguir quitarnos este mal de ojo que desde hace meses nos atormenta.

Nada más por hoy, que es lo mismo que decir que esto fue todo por este año. Felices Navidades, nos vemos en el 94 (seguiremos con ello, no lo dudes).

Excepcionalmente vuestro

El Director

bien no disponen de local propio, la Casa de la Cultura Federico García Lorca les cede unas salas los viernes y los sábados. Juegan a todo tipo de juegos de rol, si bien sus preferidos son *Rolemaster*, *Vampiro*, *Space Master*, *Aquelarre* y *La Llamada de Cthulhu*. Están deseando aumentar el número de socios, así que los interesados escribir a José Ramón Pérez Hernández, c/ Sonseca 8, 4º A, 28025 Madrid, o pasarse por la Casa de la Cultura Federico García Lorca, c/ General Ricardos (cerca de la Plaza de la Emperatriz).

Los Hijos de Hastur, el innombrable

Curioso el caso de este grupo de jugadores de Córdoba, que si bien no tienen local propio, al vivir todos en el mismo bloque, pueden disponer de los locales que la comunidad tiene para sus reuniones. Por el momento no desean nuevos socios, aunque si podrían estar interesados en intercambiar módulos. Podéis escribir a Francisco Ortiz Sepulveda, c/ Teruel 2, 4º A, 14012 Córdoba. Pd: Estamos abiertos a todo tipo de colaboraciones, así que ya tardas, Paco.

Cenaculum

Desde Mallorca nos llegan noticias de este grupo de intrépidos jugadores, que disponen de un buen número de los juegos de rol publicados en nuestro país, así como algunos de elaboración propia en fase experimental. Están interesados en contactar con otros jugadores de la zona de Campos, Felanitx, Santanyí, la Comarca del Migjorn..., para organizar encuentros o actos en algunas fiestas, o simplemente para intercambiar información. Interesados escribir a Toni Burguera, c/ de's Pedregar, 32, 07640 Ses Salines.



Schwerpunkt

Y hablando de revistas de marca, la prestigiosa editorial de wargames 3W, siguiendo la tónica general del resto de empresas USA del sector, ha decidido editar su propia revista, ofreciendo en ella al aficionado ampliaciones, escenarios y variantes para todos los juegos que edita 3W.

NOVEDADES

Sagunto

Este wargame recrea la batalla disputada el 11 de octubre de 1811 durante la invasión francesa de Valencia, en la que el general Blake lanzó tres ejércitos españoles contra las tropas del mariscal Suchet que asediaban Sagunto. En el juego, creado por el equipo de *Sintac* dirigido por José Luis Arcón, la acción se desarrolla en turnos que equivalen a 15 minutos de tiempo real y cada hexágono representa 120 metros. Las unidades básicas son el batallón de infantería, el escuadrón de caballería y la batería de artillería, elementos tácticos básicos de un ejército napoleónico. El reglamento de juego no es sencillo, si bien se ofrece minuciosamente clasificado y con gran cantidad de referencias, para agilizar su aprendizaje y consulta.

General

Evidentemente, no queremos tomar el pelo al incluir la revista de apoyo a la gama de juegos de *Avalon Hill* en esta sección. Somos perfectamente conscientes de su veteranía en el sector. Sin embargo, son noticia las mejoras introducidas en su presentación en los números del volumen 28. Por fin se han decidido a unificar los tipos de letra, desapareciendo aquellas horribles páginas ilegibles que atormentaban al sufrido lector. Asimismo, se ha cuidado más la compaginación, y se ha mejorado algo la calidad del papel. Lo que no ha variado es la calidad de sus contenidos, que en este volumen se centran en *Peloponesian War*, *Cung Ho*, y ayudas a juegos ambientados en los frentes Este, Occidental y Pacífico de la Segunda Guerra Mundial.

Shatterzone

West End Games lanza al mercado un juego de rol con este nombre, ambientado en el mundillo de la Ciencia Ficción. El juego incita a los jugadores a lanzarse a la conquista y exploración del espacio. Pueden adquirirse los tres volúmenes de reglas de que consta por separado, o bien conjuntamente, ya que el juego también tiene su correspondiente edición en caja.

Más Rolemaster

Si, queridos amigos de la interminable saga del juego de *ICE*, podéis empezar a rascaros los bolsillos o suplicar a vuestros familiares y amigos un préstamo, por que ya está a vuestra disposición *Rolemaster Companion VII*, con nuevas listas de hechizos (algunas exclusivas para monstruos como dragones y vampiros), más monstruos que masacrar y nuevos objetos mágicos que conseguir, reglas para introducir la baraja del Tarot en vuestras partidas, y nuevas reglas para artes marciales, iniciativa, cansancio,...

Palladium

Unas cuantas novedades nos promete esta marca. Ya aparecidos o de inminente aparición son *Island at the End of the World* y *Macros II Sourcebook One: The U.N. Spacy*. El primero es un conjunto de aventuras para el mundo de fantasía de *Palladium*. El oceano está desapareciendo, mientras extrañas tormentas y malos vientos asolan la costa. Nadie sabe la causa, pero las respuestas parecen hallarse en una legendaria isla en el fin del mundo. Respecto al segundo, se trata de una ampliación de reglas para *Macros II*, juego de rol futurista totalmente compatible con *Rifts* y *Robotech*. Esta novedad incluye nuevos tipos de personajes y más información sobre el ejército terrestre. En preparación está *Compendium of Contemporary Weapons*, libro compatible con *Recon*, *Heroes Unlimited*, *Ninjas&Superspies*, *Beyond the Supernatural*, *Rifts*, *Macros II* y el megaverso de esta marca, que detalla más de 400 armas, vehículos blindados, explosivos, morteros y artefactos incendiarios, así como sistemas de protección corporal, detectores de bombas y equipo especial. Asimismo, de la serie *Rifts* están a punto de ver la luz *Rifts Dimension Book One*, un fantás-

tico mundo alienígena de magia y monstruos, gobernado por dictadores maníacos y clérigos que controlan poderosos cultos, y que hace palidecer a la Coalición de Estados, y *Rifts World Book Five*, que incluye nuevos robots, poderosas armaduras, cyborgs, armas, vehículos y un sinfín de cosas nuevas como la Nueva República Alemana, organizaciones secretas, etc...

Más AD&D

Ediciones Zinco continua con su línea de ampliación para el juego creado por Gary Gigax. En esta ocasión te anunciamos la aparición de dos nuevos títulos de la colección *Dragonlance*. *Otras tierras* es una expansión territorial para este mundo de juego, mientras que *En busca de dragones* es la primera entrega de una trilogía que amplía aún más las aventuras con dragones.

También tenéis a vuestra disposición el esperado *Manual del Buen Ladrón*, y una nueva *Guía básica del Juego de Rol*, que incluye un juego diseñado por la CIA (Campos, Ibáñez, Aceytuno) llamado *Alta Inseguridad*, así como información muy básica sobre los juegos de rol.

Ludotecnia, no paran

Incesante la actividad de los diseñadores de la casa. Después de lanzar al mercado los módulos de aventuras *Sarah* y *Garras de Hielo* para el recién nacido de la casa, *Ragnarok*, el equipo de diseño no olvida al hermano mayor, *Mutantes en la Sombra*, y ya ha preparado un nuevo módulo para los forofos de este juego: *TNC*. Y para que el hermano pequeño no sienta envidia, se anuncia la próxima aparición de *Criaturas que nunca debieron existir*, suplemento dedicado a criaturas, monstruos y bichos varios de mal vivir.

Rol+cine+plomo=Alfil

El juego de rol y el cine siempre han ido especialmente ligados. *Alfil* así lo ha visto y empieza a distribuir *Drácula* y *Ejército de las Tinieblas*, juegos de tablero traducidos al castellano, así como comunican que en breve dispondrán de otros juegos de tablero, *Aliens*



y *Terminator 2*. En un futuro no muy lejano estos 4 juegos contarán con su versión rolera, así como un reglamento táctico con figuras para *T2*. Paralelamente podéis encontrar figuras de 25 cm para estos juegos y *El cortador de césped*.

Grenadier a la carga

La distribuidora *Juegos sin fronteras* dispone ya de las últimas novedades de *Grenadier* importadas del Reino Unido.

El ex-*Workshop* Mark Copplestone continúa con la serie *Future Warriors*, figuras de altísima calidad ideales para *Cyberpunk* y *Shadowrun*, con nuevas referencias que podéis añadir a vuestros robo-hunters.

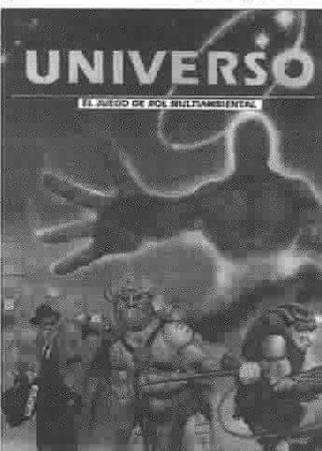
Entre su amplio catálogo *Grenadier* ofrece figuras con sello de autor. Este es el caso de Nick Lund's, que reaparece con nuevos orcos con marca de la casa y de Julie Guthrie con sus *Fantasy Personalities*. También se ha ampliado el abanico de posibilidades ploveras con las ya conocidas figuras de *Fantasy Legends* y *Fantasy Warriors* en 25 mm, y *Warlords* en 15 mm.

Por otro lado, *Mithril* amplía repertorio con 10 nuevas figuras de la colección *Mystery Mountains* y, cambiando totalmente de mundo, muy pronto podréis adquirir todos los dinosaurios de "Jurassic Park" en 15 mm... sólo para coleccionistas.

A todo ello hay que añadirle las últimas edificaciones de *Renha* en 25 mm, tanto futuristas como medievales, que completan el menú que ofrece JSF.

Universo

Tras la publicidad, que le precedió en LIDER 37, ha llegado a nuestras manos un ejemplar de *Universo*, juego debut

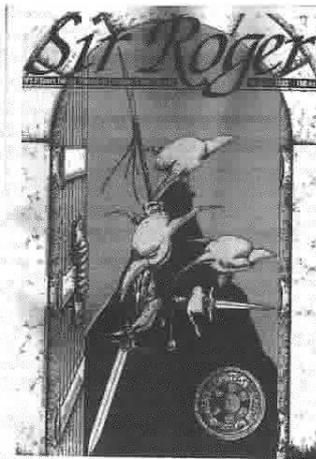


de la gente de *CRONOPOLIS* y segunda iniciativa editorial del año procedente de la capital del reino. Tiempo habrá, sin duda, para digerirlo a fondo, pero nuestra avidez nos ha hecho devorarlo con prisas para presentarlo cuanto antes. *Universo* se define como juego de rol multiambiental (es decir, conjunto de reglas básicas aplicables a cualquier ambientación) y como tal tendrá de salida condicionantes a favor y en contra. A favor, que realmente resulta muy asequible de leer (y entender), por lo que puede ser una buena herramienta de iniciación al rol, ya que además la gente que empiece no tiene por qué tener clara la ambientación que le va a resultar más atractiva. En contra, que como era de esperar el libro base no hace más que poner la miel en los labios, y hará falta ver cómo se concretan las extensiones para opinar en firme del buen hacer de los diseñadores. En plan flash, nos encontramos con PJ's descritos por características con valores de 1 a 100, completados por habilidades de aprendizaje, que evolucionan por niveles de experiencia (¡agg!). Captamos detalles interesantes, como las reglas de pánico y rabia (aunque nos tememos que muchos van a querer estar rabiosos), o las tiradas de prejuicios para saber si los personajes emprenderían acciones "de moralidad dudosa". Se dispone de suficientes hechizos, equipo o criaturas como para ir haciendo alguna partida, pero falta la base donde situarlas. Las extensiones previstas en principio son las siguientes: *Jurasia*, oportunista visita al país de los dinos de Spielberg, fruto de un viaje atrás en el tiempo desde un futuro lejano; *Dalgor*, universo medieval-fantástico; *Superhéroes Inc.*, *XIX.Terror Gótico* y *Space Opera* se definen por sí solos; y cierra *Mediterraneum*, de ambientación histórica en el viejo continente del Imperio Romano. Además, prometen que en varios de estos suplementos se adjuntarán reglamentos de combate de masas (fantástico en *Dalgor*, de naves espaciales en *Space Opera* y naval antiguo en *Mediterraneum*). En fin, un libro que destapa las inquietudes nacidas, como no, en un club, en este caso la Cofradía de Supervivientes de Solaris Siete. Bienvenidos al ruedo, estaremos pendientes de vosotros.

REVISTAS

Welcome back, Sir

Sin duda alguna la noticia más entrañable de este capítulo es el relanzamiento de *Sir Roger*, la revista maña del sector. Aunque pocos, los números de su



primera época dejaron un buen sabor de boca, por lo que nos alegramos de que tras el fugaz intento de retomar el hilo que supuso el número 5 (publicado con motivo de las zaragozanas CON'91), por fin hayan encontrado el momento propicio para volver a la palestra.

Sir Roger sale a la calle con vocación de mensualidad y con un precio para convencer a la clientela, con intención de calmar al inquieto que prefiera recibir 34 páginas al mes a 68 cada dos meses. En la maqueta del primer número que han tenido la gentileza de hacernos llegar (debería estar en la calle a primeros de noviembre), se aprecia el esfuerzo realizado en imagen y composición de textos. Aunque con algo de desorden, encontramos en esta primera entrega al Almirante Yamamoto (*Mustangs*), la División Azul (ASL), una extensa fe de erratas de la traducción de *AD&D* (por cierto, nos solidarizamos con la recomendación del articulista de que el susodicho traductor se dedique a partir de hoy mismo a la cría del cangrejo colorao), la guerra civil americana, *Cthulhu*, *Battletech* y *Rolemaster*. No está nada mal para coger carrerilla. Desde aquí hacer llegar a Oscar, Pablo, Carlos y compañía un último mensaje: aunque "un elefante jamás olvida", quedáis disculpados por no haber mandado todo el material que nos habíais prometido; vemos que la causa es justa ¡Animo!

Todo Pantallas

Damos la bienvenida al mercado a esta nueva revista, dedicada por completo a la oferta audiovisual y lúdica. El planteamiento es diferente al de la mayoría de revistas del sector, ya que no pretende ser una publicación especializada sino tratar el mayor número de aspectos del sector posibles. Respecto a la sección de rol y juegos, en este primer número hacen la típica explicación de que es un juego de rol,

empiezan una aventura interactiva en la que los lectores deberán decidir la continuación para el siguiente número, y una presentación del *Far West* y el *Blood Bowl*. Todo Pantallas dirige principalmente esta sección para los jugadores inexpertos, mientras que aconseja a los más avezados la lectura de otras publicaciones como LIDER. Os agradecemos la mención y os deseamos suerte en esta aventura.



FANZINES

El Aventurero

Atención a esta publicación de Madrid, que después de 8 números ha experimentado un cambio sustancial. A partir de su noveno número, el 1º de la segunda época, pasa a tamaño folio y se pone como objetivo dar el salto a revista profesional. Por el momento, a pesar del cambio de tamaño, mantiene el precio anterior: 250 pesetas. En

El Aventurero

Número 1
ÉPOCA II

250 Pes.

ROL

Special
Advanced D&D
y Dragonance

PC
"Atene In the Dark"

Entrevista a los creadores de:

FAR WEST

Segundo día:

- La Señora imparte justicia. Varios campesinos llegan con quejas sobre lobos merodeadores. Alguno, no tomado muy en serio, se atreve a decir que junto a los lobos había muertos resucitados.
- La Señora organiza partidas de caza para rastrear la zona y eliminar a las fieras, calmando así en parte a los campesinos.
- Una de las patrullas de cazadores vuelve con el cadáver mutilado del caballero Robert de Vincio. Ninguna bestia carroñera ha tocado su carne, pero le faltan el corazón y los ojos. La gente del feudo se lo toma muy mal. Los rumores aumentan.
- Llegan noticias de que el viejo caserón de Bureskunde, donde vivía la Señora, ardió ayer noche hasta los cimientos, pereciendo en el incendio todos los viejos servidores de la Señora que aún vivían allí. La Señora se siente muy afectada por la noticia y se retira a sus habitaciones.
(NOTA PARA EL DJ: en realidad ha sido ella misma la que prendió ayer fuego al caserón, una vez había recogido ciertos elementos mágicos que todavía guardaba allí. Es una manera de librarse de viejos testigos que podrían hablar demasiado si alguien les pregunta).
- Se incendia una casa en Echaauri matando a todos sus habitantes. Allí vivían la hermana viuda y los sobrinos del caballero de Vincio. No falta quien diga que el fuego estaba vivo y que fue conjurado por la Señora la noche anterior (¿por qué si no habría de haber salido del castillo?)

13. El regreso

Es ya noche cerrada cuando el Barón y los PJ llegan al castillo, y está empezando a nevar. La Señora recibe al barón con grandes muestras de alegría y literalmente lo arrastra a las habitaciones de la Torre "para que descanse" (aunque por las muestras de cariño que le hace es muy posible que termine aún más cansado). El caballero Manuel Pérez se encarga de acomodar a los Pj. Estos son literalmente asediados por los habitantes del castillo, que quieren saber sus aventuras. A su vez, les contarán los acontecimientos ocurridos durante su ausencia. El ambiente es triste y apagado, todos están temerosos salvo Manuel Pérez y sus tres hombres de confianza, que mantienen una calma fría.

Nieva durante toda la noche, y al amanecer el tiempo no da señales de cambiar. El

Barón recibe a los PJs por la mañana, dando a cada uno de los que le acompañaron una bolsa de monedas por los servicios prestados en el bosque. La suma total de la paga varía según el origen social del PJ, aunque aquellos que se hallan portado de una manera especialmente valiente pueden recibir una propina extra de 20 a 50 monedas más:

Alta Nobleza:	50 Florines de oro
Baja Nobleza:	40 Florines de oro
Burguesía:	30 florines de oro
Pueblo llano:	15 florines de oro.

Además, el Barón ofrece al grupo la posibilidad de entrar a su servicio, al menos hasta que llegue la primavera. No es buen tiempo para viajar: ya ha empezado a nevar y los puertos están cerrados. Por otra parte, al Barón le irían bien los servicios del grupo: Aún hay que encontrar a la vieja sorguñia, acabar con las alimañas de ese bosque y reconstruir la ermita sagrada.

Si los PJs aceptan no tienen que descontarse los gastos habituales, y además pueden sumar 5 florines a su renta.

Si se niegan... deberán intentar llegar hasta Pamplona, para intentar invernar allí... (suponiendo que tengan dinero suficiente para pagarse alojamiento).

Aquellos que pasen una tirada de Psicología verán que el Barón está relajado y feliz, como si estuviera profundamente enamorado... o quizá algo más.

14. Temporada de invierno

La estación invernal transcurre fría y tranquila. Pronto todo está cubierto por la nieve, y la gente se apelmaza en medio del frío, refugiándose en sus hogares. Lobos (normales) y bandidos perturban ocasionalmente la tranquilidad del feudo, y el Barón organiza periódicamente partidas de caza contra los primeros y patrullas contra los segundos (Si los PJs lo desean, pueden participar en cualquiera de dichas acciones).

Fiel a su palabra, el Barón organiza una segunda expedición al interior del bosque, esta vez con un nutrido grupo de hombres bien armados (entre los que pueden ir los Pj si lo desean), con el fin de acondicionar la ermita sagrada. Si los PJs proporcionaron al ermitaño el cáliz y la cruz, se darán cuenta que la atmósfera opresiva y maligna que antaño se cernía sobre la zona ha desaparecido casi por completo. (Caso que los PJs no descubrieran dichas reliquias la primera vez esta segunda expedición puede ser una excusa estupenda para recogerlas). La expedición no encontrará ni Lobisomes ni Ondinas.

Al cabo de un tiempo la Señora anuncia que está embarazada, organizándose una gran fiesta en el castillo. La Señora se desvive en atenciones hacia su marido, y cada día se les ve a los dos más enamorados. El temor en el señorío del Barón, y las habladurías hacia su joven esposa van desapareciendo progresivamente, al no suceder ningún hecho paranormal que de pie a habladurías. No falta quien murmure, sin embargo, que ese hijo es en realidad hijo del diablo, y que la señora yació con el Maligno aquella noche que su marido estuvo en el Bosque.

En el castillo hay varios grupos de opinión diferenciados:

- Caballero Manuel Pérez y sus tres hombres: Fieles a la Señora, hasta el punto de que hay quien dice que ésta los ha embrujado.
- Barón Sancho. Ciego de amor hacia su esposa y deseoso de que nazca su primogénito.
- Caballero Aingeru de Koldo. Desde la muerte de Robert de Vincio hace las funciones de Senescal del Señorío. Neutral por necesidad.
- La oposición a la Señora: Callada desde la muerte de Robert de Vincio y sus familiares.
- Los PJs...

Si durante la temporada invernal los PJs, además de las funciones que les sean asignadas por el Barón, desean realizar algunas averiguaciones por su cuenta, pueden visitar Bureskunde, antiguo hogar de la señora. Descubrirán que ardió por los cuatro costados la noche que el barón estuvo ausente en el bosque.

Igualmente, si lo desean, podrán intentar examinar al caballo negro de la Señora. Es un hermoso animal, de pelaje negro como las plumas de un cuervo, pero tan arisco y salvaje hacia todo aquél que no sea su dueña que los PJs no podrán acercarse a él por nada del mundo. Los criados informarán que sólo su ama puede acercarse a limpiarlo y darle de comer.

Si por el contrario intentan colarse en las habitaciones privadas de la Señora, buscando alguna prueba que demuestre que practica la hechicería, se llevarán una buena desilusión: al ser una Meiga hija de Agaliarethp, la señora no necesita componentes mágicos para realizar sus hechizos, y por consiguiente no hay pruebas de ello. Si el Barón los coge en fraganti pueden sufrir sus iras, aunque si los coge la señora... puede ser bastante peor.

NOTA AL DJ: La señora hizo que la Bestia, el ser que es su caballo, matara al caballero Robert de Vincio. La Señora vio con su magia como en el futuro la sangre



del de Vincio podía buscar venganza, y envió a un Igneo para que eliminara al resto de la familia. Ignora la existencia del hermano de Robert, Manuel de Vincio, así como ignora que el escudero de Robert consiguió escapar y que, medio loco de terror, llevó el mensaje de su hermano a Manuel, que es uno de los cabecillas locales de la Fraternitas Vera Lucis. Este ha reunido durante el invierno un pequeño ejército de seguidores y mercenarios, y planea arrasarse el feudo con la Primavera.

15. La cacería

En Marzo llegan la Primavera, el deshielo y las lluvias. La vida vuelve a introducirse en Echauri tras casi cinco meses de letargo invernal. La Señora está ya en un estado de gestación bastante avanzado, y nunca ha estado tan hermosa y serena, ni tan enamorado de ella su marido. Para celebrar la llegada de la primavera, el Barón organiza una cacería, en la que pueden participar todos los PJs que lo deseen.

La cacería se hace de una manera tradicional y directa, sin ojeadores ni perros. Los cazadores dejan sus monturas y se

internan en el bosque armados con arco o ballesta y una daga o cuchillo. Cada uno es dejado a sus propios medios. El barón premiará a cada cazador con algunas monedas, según la pieza cobrada.

Para resolver la cacería se seguirá el siguiente procedimiento:

1. Pasar una tirada de Conocimiento Animal para buscar y localizar rastros en los lugares adecuados.
2. Pasar una tirada de Rastrear para seguir el rastro hasta el animal y otra de Discreción para no alertarlo.
3. Dispararle con la Competencia que se tenga.

Rastros que pueden encontrarse y recompensas: (Lanzar 1D10)

1. Liebre (2 coronas de plata).
2. Pavo (4 coronas más las plumas).
3. Jabalí (10 coronas).
4. Jabalí (10 coronas).
5. Campesina (*).
6. Oso (40 coronas más la piel).
7. Jabalí (10 coronas).
8. Venado (35 coronas).
9. Furtivos (**).
0. Venado (35 coronas).

(*) La campesina es bastante hermosa, y

si el Pj pasa las oportunas tiradas de Seducción puede pasar un buen rato con ella. Por supuesto, se perderá la cacería, y la única recompensa que recibirá por su "captura" será una carcajada pícara por parte del Barón.

(**) Se trata de dos cazadores furtivos que intentan conseguir comida para sus familias. Si el Pj los denuncia al Barón o los detiene y los lleva a su presencia ordenará apalearlos como escarmiento. Si por el contrario el Pj los deja en paz los furtivos, en agradecimiento, le regalarán un hermoso arco largo galés (sabe Dios de dónde lo habrán sacado). El arco hace un daño de 1D10+1D4 (más modificadores por habilidad si los hay). No obstante, luego el Barón puede preguntarle al PJ de dónde diablos ha sacado tan hermoso arco...

Cada PJ tendrá la oportunidad de realizar cuatro encuentros, representando así una larga (y esperemos que provechosa) jornada de caza.

16. Primera sangre

El grupo de cazadores vuelve al castillo casi al atardecer. Apenas han tenido tiempo



de descabalar de las monturas cuando llega al patio de armas un asustado montero, que afirma ser de la aldea de Irabarruzia, perteneciente al barón. Afirma que hay por las cercanías de la aldea un Lobisome que roba animales y niños. El barón está cansado tras la dura jornada, así que enviará a un caballero (un PJ, o si no hubiera ninguno a Aingeru de Koldo), junto a tres soldados y un par de PJs agueridos para que acompañen al montero de vuelta a la aldea, y cacen o ahuyenten a la bestia.

La aldea de Irabarruzia está algo alejada del castillo, pues se encuentra casi en el límite del señorío. Sin embargo el camino, aunque embarrado por las lluvias, es bueno. Azuzando los caballos, el pequeño grupo llega a la aldea al poco de oscurecido. Cae una suave llovizna, en la aldea hay una gran agitación y la gente corre hacia la plaza, gritando que un grupo de forasteros ha dado muerte al Lobisome...

NOTA PARA EL DJ: La Fraternitas Vera Lucis ha llegado a la Baronía. Son ochenta hombres armados (entre fráteres y mercenarios) con la intención de arrasarlo todo. Al mando se encuentra un vengativo Manuel de Vincio, que ha reunido a tantos soldados porque no quiere que nadie escape a su venganza. Todos son buenos combatientes. Al recibir la noticia de que un Lobisome rondaba por Irabarruzia un caballero con catorce hombres se ha separado del grueso de las fuerzas para cazarlo...

En la plaza se encuentra el cadáver de un hombretón enorme y peludo, empalado como una gallina en un espetón. A sus pies se encuentran dos cadáveres envueltos en sus mantos, y trece soldados bien armados que miran ceñudamente a la multitud. Uno de los guerreros, al parecer el que los manda, se encarama al brocal de un pozo y se dirige a los aldeanos:

He aquí la criatura que os aterrorizaba. Muerta. La hemos acorralado y matado, y eso mismo haremos con todos los seres malignos de este lugar.

Uno de los campesinos grita: *¡Matad también a la Bruja que ha hechizado al Barón!*, y otros muchos corean su acuerdo.

En ese preciso momento guerreros y muchedumbre se dan cuenta de la llegada de los PJs. Los aldeanos se dispersan en un santiamén y los fráteres se aprestan a la lucha. Saltando del brocal, su jefe grita de nuevo: *Los enviados de la Bruja; ¡Matadlos!*

Cogidos un poco por sorpresa, los fráteres atacan a pie. Son los siguientes:

Caballero: RES 21
Espada (1D8+1) 60% Escudo 50 %
Armadura Cota ref. (6).

Ballesteros

Ballesta (1D10)	Daga (2D3)	Peto (2).
Balletero 1: 17	45%	46%
Balletero 2: 18	60%	31%
Balletero 3: 20	55%	90%
Balletero 4: 17	60%	50%

Lanceros

Lanza (1D6)	Espada (1D6)	Cota (5)
Lancero 1: 19	55%	60%
Lancero 2: 18	61%	59%
Lancero 3: 19	70%	90%
Lancero 4: 23	45%	12%
Lancero 5: 21	57%	44%
Lancero 6: 18	78%	87%

Arqueros

Arco (1D6)	Daga (2D3)
Peto (2)	
Arquero 1: 39%	38%
Arquero 2: 76%	99%

La llovizna proporciona un malus del 15% a la hora de disparar proyectiles. En los tres primeros asaltos de combate será imposible llegar al cuerpo a cuerpo, pues los luchadores estarán entorpecidos por la muchedumbre de aldeanos que se encuentra en la plaza, y que corre a refugiarse en sus casas. Los habitantes de la aldea serán totalmente neutrales, limitándose a proteger sus vidas.

Caso de que los Fráteres venzan el combate... bueno, acostumbran a no hacer prisioneros. Si por el contrario llevan las de perder, huirán.

17. La batalla

Si alguno de los hombres del Barón escapa con vida, podrá llevar la noticia de lo ocurrido al castillo. Caso de que no hubiera supervivientes, el Barón se enterará de la escaramuza por algunos siervos fieles de Irabarruzia. Pese a ser noche cerrada, ordenará a los suyos que preparen las armas para salir y acabar con los invasores.

NOTA PARA EL DJ: El plan de la Fraternitas Vera Lucis consiste en sacar del castillo el mayor número posible de soldados para así asaltarlo con mayor facilidad. Los supervivientes del grupo de Irabarruzia (si los hay) reforzados con otros quince fráteres y mercenarios se acercará despacio, dejándose ver, mientras el grueso de las fuerzas (cincuenta individuos) da un largo

rodeo para atacar el castillo. La Señora, avisada por sus propias fuentes de lo que se le viene encima, ordena a Manuel Pérez que prepare la fuga.

El Barón deja el castillo con el caballero Aingeru (si está vivo), 8 soldados, 2 escuderos, 2 cazadores, los PJs que quieran acompañarle y 10 siervos armados reclutados a toda prisa en el pueblo de Echauri. El caballero Manuel Pérez permanece en el castillo al mando del resto de los hombres del Barón. (NOTA PARA EL DJ: Calcular cuanta guarnición queda en el castillo: Es importante).

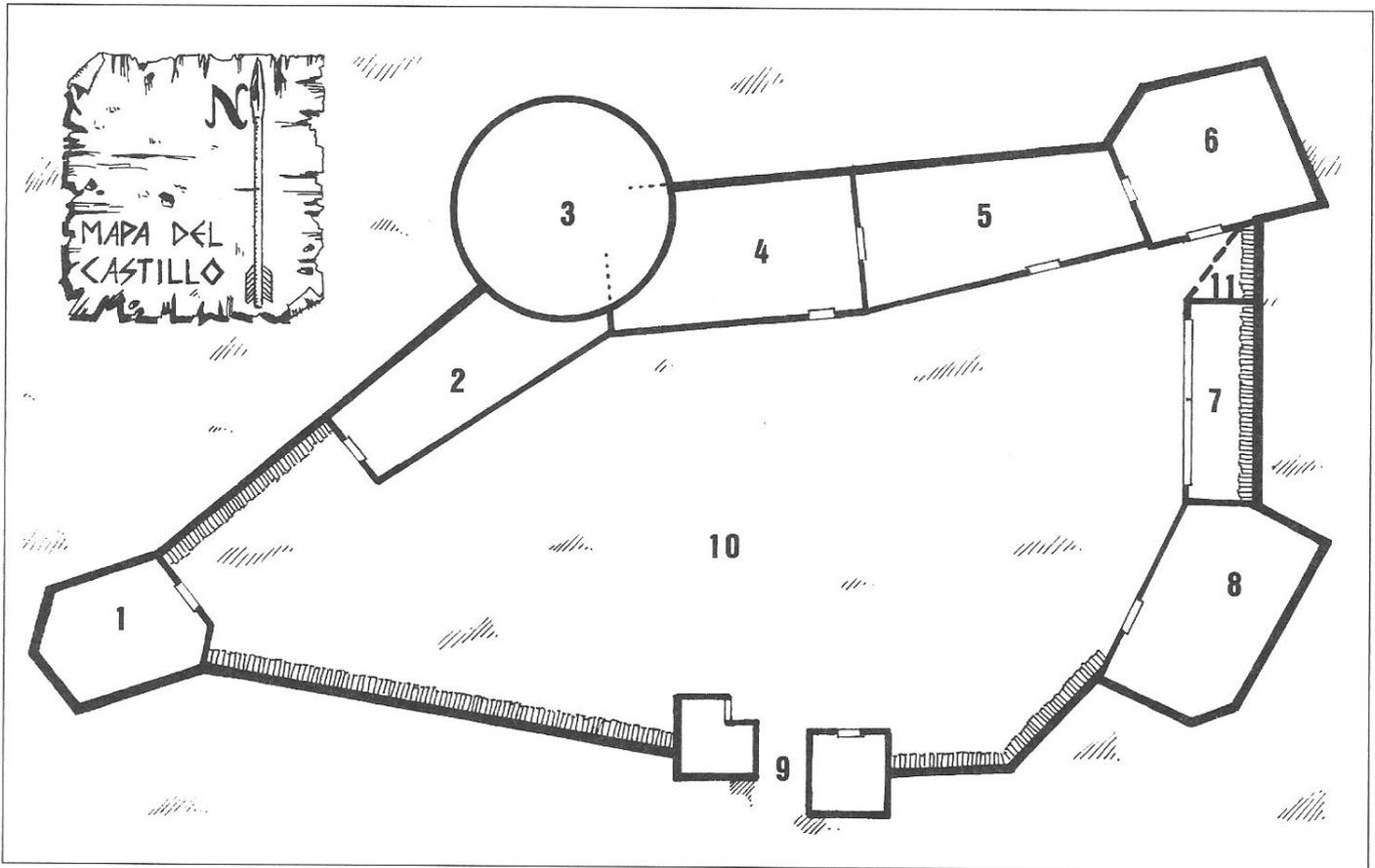
La hueste dará sin dificultades con el grupo de Fráteres, pues se acercan dejándose ver, y dará comienzo una buena batalla campal. Para resolverla pueden usarse las reglas de Combate de masas aparecidas en Lilit, o las aparecidas en el Líder 25. Los hombres del barón se considerarán tropas normales, mientras que los Fráteres serán tropas expertas. La actitud del Barón será valiente, pero no puede morir. Como mucho, puede quedar herido o incapacitado.

18. El asalto al castillo

Alejados del campo de batalla, los fráteres se lanzan al asalto del castillo, empleando para ello algunas escalas y un ariete.

Su primer asalto, por poco entusiasta, es fácilmente rechazado por la guarnición mediante arcos y ballestas. Algunos fráteres quedan en el campo. La siguiente embestida es más metódica: cubiertos por expertos tiradores, colocan escalas en los muros adyacentes a la puerta y suben a la muralla. Tras un violento combate en el que ambos bandos sufren importantes pérdidas, logran apoderarse de ese sector de muralla y abrir la puerta. Por ella penetra, como un ángel vengador, Manuel de Vincio y otros soldados a caballo, que arrollan a los pocos defensores que intentaban reconquistar la puerta, entre ellos al sargento, que ha dirigido la defensa hasta ahora.

El resto del combate es pura rutina: los Fraternitas se dedican a asaltar todas las estancias en las que se han atrincherado los defensores supervivientes (¿los PJs?) mientras su capitán y un grupo escogido asaltan la torre donde se supone que se encuentra la Señora. Defendiendo la puerta mueren valientemente dos escuderos encargados de guardarla, mientras aquí y allí algunos defensores intentan huir o se rinden, siendo en el acto pasados por las armas. Una vez los Fráteres entran dentro de la torre, ésta parece estallar en una gran llamarada de fuego rojizo. De entre las llamas salen a



- 1. Torrelleñera.
- 2. Capilla
- 3. Torre principal (morada del Barón)

- 4. Salón
- 5. Cocina
- 6. Torre-cuartel

- 7. Cuadras
- 8. Torre-cuartel.
- 9. Entrada (Cuerpo de guardia)

- 10. Patio
- 11. Herrería

caballo el caballero Manuel Pérez, la señora y los tres soldados que les eran tan fieles. Espada en mano, caballero y soldados logran abrirse paso entre los Fráteres, y conducir a todo galope a su Señora hacia el bosque. Antes de llegar a los primeros árboles, no obstante, los cuatro sangran de media docena de heridas, y un soldado cae para ser cruelmente rematado por sus enemigos.

Vincio ha muerto abrasado dentro de la torre. A pesar de la pérdida de su comandante, el resto de los Fráteres coge sus caballos y parte en persecución de la Señora.

NOTA PARA EL DJ: Oxtatxude, la Señora, ordena a su Igneo que le cubra la retirada mientras ella escapa con la ayuda de los soldados que mantiene hechizados, y a los que ha cargado de hechizos de ataque y protección (entre ellos el de Inmunidad al fuego). Así, espera que puedan realizar la hazaña de llevarla a través de las huestes enemigas hasta el bosque, donde ella cuenta ya con aliados que se encargarán de sus perseguidores. Siguiendo las instrucciones de la Señora, el igneo se

dedica a sembrar la confusión en el castillo y luego desaparece.

Con la primera luz del amanecer el Barón, desde el campo de batalla, verá de pronto la estela de humo del incendio, y adivinará que es en el castillo. Los Fráteres también la verán, y comprendiendo su significado se retirarán ordenadamente. El Barón ordenará a los supervivientes de su tropa volver apresuradamente al castillo. Cuando llegue verá a los escasos supervivientes de la guarnición apagando los incendios (que, afortunadamente, son sofocables). Uno de ellos le contará lo ocurrido, así como la huida de la Señora al bosque, escoltada por el bravo Manuel Pérez y perseguida por los Fraternitas. Con los hombres que aún puedan cabalgar, el Barón se dirigirá igualmente al bosque...

19. El monte Laurri

El Bosque se agita inquieto, lleno de murmullos amenazadores. Los senderos están removidos, los árboles desgajados. A intervalos hay señales de lucha violenta y

brutal: un Frátere atravesado por una saeta, otro destrozado por garras, un soldado del barón decapitado... Mucha sangre, armas rotas y abandonadas y huellas de alimañas: Los lobos han irrumpido en el sendero para cazar a los hombres que amenazan su mundo. Entre las raíces de una enorme haya centenaria hay un Lobosome destrozado a hachazos.

El camino es largo y vacío de vivos. No hay pájaros ni ardillas y el viento trae el sordo rumor de la lucha, así como gritos humanos y no humanos. Los senderos y los rastros conducen todos a Monte Laurri, de donde asciende al cielo una estela de humo negro y denso.

Cruzando un arroyo el grupo encontrará los cadáveres de un caballo, varios soldados, un puñado de lobos, los restos putrefactos de un par de muertos reanimados (y posteriormente machacados) y al Iditxa, que canta alegremente al lado del cadáver del segundo soldado del barón, literalmente empalado por una lanza. La criatura mirará al grupo y reirá locamente (tirar por IRR) mientras dice:

¿Más aún? Hoy el bosque está lleno de

invitados a la Ceremonia. ¿Venís vosotros a ella? Lástima que no vaya a poder celebrarse, es aún demasiado pronto para invocarle. Pero id, en Monte Laurri esperan para recibir la llegada del Violento.

La criatura desaparece sin dejar de reír.

En Monte Laurri, la escena es horrible y caótica. Entre jirones de espeso y maloliente humo negro y una pegajosa niebla, los escasos fráteres que aún siguen vivos combaten rodeados por los servidores de la bruja: Lobisomes, Lobos y Muertos. Defendiéndose entre los menhires de la colina, los valerosos fráteres avanzan palmo a palmo hacia el centro de la colina, donde hay un tosco dolmen, de cuyos resquicios sale el humo negro y grasiento.

El Barón decide ayudar a los Fraternitas contra las alimañas, y que luego tiempo habrá de arreglar cuentas. Fiel a su costumbre, se lanza al combate de manera entusiasta, seguido por sus sufridos hombres. Su objetivo es el dolmen central, pero se verá detenido por la batalla. Solamente los PJs (si queda alguno) conseguirán llegar hasta él. Protegiendo la entrada se encuentra un feroz Lobisome, al cual tendrán que abatir para entrar en el interior:

Lobisome: RES 42 Mordisco 75%
(1D3+3D6) Pelea 65%

El Dolmen es en realidad una cámara de la que parte, en sentido descendente, un pasillo largo, estrecho y oscuro. No hay

ninguna luz, pero emana de la oscuridad un olor a aceite, madera quemada, humedad y otras cosas indefinibles.

Si los PJs pasan una tirada de Descubrir verán en el suelo bastantes huellas humanas, y en un rincón un montón de antorchas.

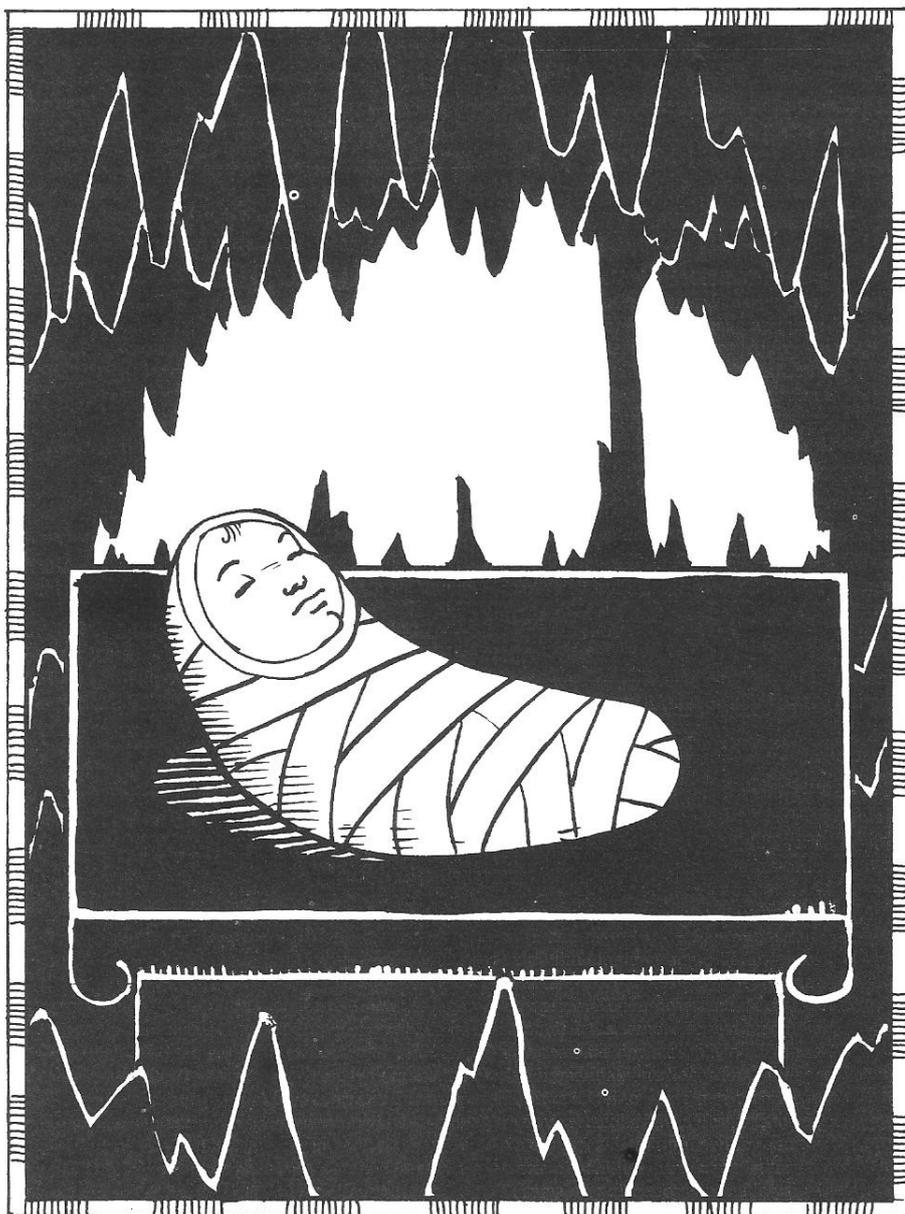
El pasillo acaba en una pesada cortina de piel (¿humana?) la cual atraviesan suaves cánticos, ruidos leves, roces y gemidos. También se filtra algo de luz. Cuando los PJs aparten la cortina serán descubiertos en el acto. No obstante, en ese instante podrán ver lo siguiente:

Se trata de una cripta de piedra toscamente tallada, en cuyo centro hay un altar negro y opaco sobre el que reposa, desnudo, el hermoso cuerpo de la Señora. Sus piernas son largas y esbeltas, la cintura flexible y los senos firmes. No tiene la más leve señal de embarazo y su cuerpo brilla de sudor. A su alrededor hay seis figuras vestidas con túnicas negras y encapuchadas. Una de ellas sostiene a un niño recién nacido, y otra, un cuchillo largo y negro. Manuel Pérez, con la vista perdida y nublada, está en un rincón. Sangra por varias heridas, pero no parece notarlo. Toda la escena está iluminada por un gran fuego, que desprende un humo grasiento y pegajoso, que sin embargo no hace lagrimear los ojos ni escocer la garganta. Esta visión hará a los Pj ganar 3 puntos de IRR si esta es inferior a 60%.

Ante la aparición de los PJs, los encapuchados dejarán en el acto lo que están haciendo: el que tiene al niño lo depositará en el altar y, ayudado por el que tenía el cuchillo, levantará a la Señora y la llevará a un rincón oscuro y alejado. Otros dos atacarán al grupo con espadas curvas y los dos últimos ayudarán desde la retaguardia con hechizos de Conmoción, Inmovilización y similares (a discreción del DJ). Saliendo de su sopor, Manuel Pérez empuñará su espada y atacará también:

Manuel Pérez	RES 19
Espada 65%	(1D8+1).
Encapuchado 1	RES 20
Cimitarra 50%	(1D6+2).
Encapuchado 2	RES 18
Cimitarra 45%	(1D6+2).
Encapuchado 3	RES 10
Hechizos	(IRR 80%).
Encapuchado 4	RES 12
Hechizos	(IRR 92%).

Una vez los PJs hayan conseguido vencer a sus enemigos, descubrirán que la bruja y los dos acólitos que estaban reali-





zando la ceremonia han desaparecido, pero por mucho que busquen no encontrarán ningún pasaje secreto. En la cripta solo están los muertos, el cuchillo ceremonial (roto), las ropas de la Señora... y el niño, que llora sobre el altar. Parece ser un niño perfectamente normal, que mira a los PJs con miedo. De todos modos, si estos se paran a pensar un poco, se darán cuenta que su parto no ha debido ser muy normal, teniendo en cuenta que hasta ayer mismo su madre estaba encinta de apenas cinco meses. Si los PJs lo eliminan de un espadazo morirá de una manera inquietantemente normal, suficiente para que los PJs tengan pesadillas durante el resto de su vida, por haber matado a sangre fría un niño inocente.

De vuelta a la superficie los Pjs descubrirán que las criaturas malignas han huido, y que los escasos Fraternitas supervivientes se están retirando con ellas, arrasando consigo a sus heridos. El Barón y sus hombres están ensangrentados y exhaustos. Si los PJs le entregan al niño el Barón lo reconocerá en el acto como suyo, y explicará el fenómeno diciendo que sin duda hechiceros y brujas aceleraron su gestación tras encantar con malas artes a la madre. Se negará a admitir que sea una Bruja. Una tirada de Psicología revelará que su mente se niega a ver lo evidente para no caer en la locura, tanto es el amor que aún siente por ella.

Cansinamente, el grupo tomará el camino de vuelta hacia el arruinado castillo...

20. Recompensas

Los Pjs ganarán 50 P. Ap por salir bien del módulo, más otros 20 si consiguen terminarlo entero (llegando hasta la Cripta y aniquilando a los encapuchados).

El Barón propondrá a los PJs que se queden definitivamente a su servicio. Si le entregaron al niño, ofrecerá a un PJ de origen noble (o a un soldado veterano) un caserío dentro de su feudo con siervos y tierras, a cambio de vasallaje y fidelidad. Igualmente "colocará" al resto de PJs en cargos acordes con sus habilidades. Los que acepten podrán asistir así al crecimiento del hijo del Barón, un muchacho alto y delgado, de grandes silencios y extraña sabiduría. En gran parte, será responsabilidad de los PJs guiarlo por el camino de Dios, no del Maligno... Nada impide que, algún día, su madre pueda venir a reclamarlo...

Si por el contrario los PJs deciden irse, el Barón los equipará adecuadamente y

entregará a cada uno una bolsa con 100 coronas de plata. No obstante, al alejarse de las tierras del Barón algo o alguien les hará girar la cabeza, y verán, a su espalda, por una fracción de segundo, una mujer esbelta de cabellos negros que los contempla, montada en un enorme caballo negro de ojos ardientes.

Apéndice: El castillo de Landarria

La guarnición del castillo al inicio del módulo (es decir, el día de la boda) está formada por:

- El Barón, Sancho de Landarria.
- 3 Caballeros: Robert de Vincio, Aingeru de Koldo y Manuel Pérez.
- 1 Sargento.
- 5 Escuderos.
- 25 Soldados.
- 6 Cazadores.

En total, 41 defensores. Además viven en la fortaleza 11 siervos y 6 criadas. Todos los habitantes de la fortaleza son razonablemente fieles a sus Señores feudales. El DJ deberá tener presente en todo momento los efectivos del Barón, de acuerdo con las vicisitudes de la aventura.

P.N.J.

Sancho de Landarria

FUE 20 Alt. 1'74 Peso 72 kg.
 AGI 15 RR: 90% IRR: 10%
 HAB 20 Apariencia: 17. Edad 28 años.
 RES 15
 PER 18
 COM 12
 CUL 15

Armas: Espada 90% (1D8+1D6+1)
 Lanza larga 75% (2D6+1D4)
 Ballesta 75% (1D10+1D6)
 Cuchillo 75% (2D6)
 Maza 50% (1D8+1D6+1)
 Hacha 50% (1D8+1D6+2).

Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6). Casco (Prot. 2).

Competencias: Buscar 60%, Cabalgar 75%, Otear 80%, Rastrear 80%, Conocimiento animal 70%, Mando 60%.

Rasgos de carácter: El Barón es por naturaleza generoso, valiente e impulsivo. Durante la mayor parte del módulo estará dominado por su mujer, la cual lo retiene

con los hechizos de Dominación y de Atracción sexual.

Oxtatxu de Bureskunde

FUE 12 Alt: 1'69 Peso: 55 kg.
 AGI 15 RR: 0% IRR: 200%
 HAB 18 Apariencia: 23. Edad 19 años
 RES 15
 PER 18
 COM 12
 CUL 15

Armas: Daga 90% (2D3+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).

Competencias: Propias de una dama de su alcurnia.

Hechizos: Casi todos. Como medida de seguridad, ha lanzado el hechizo de Sumisión sobre el caballero Manuel Pérez y tres soldados del castillo, que la obedecen ciegamente. En caso de peligro, suele lanzar sobre ellos los hechizos de Ignorar el dolor y Aumentar la fuerza.

Este Pnj debe llevarse con cuidado: debe parecer a los Pj tan inocente y angelical que éstos tengan en todo momento la duda de si es ella realmente una bruja o es todo una conspiración urdida por la pobre sorguiña del pueblo.

Soldado típico

FUE 20 Alt. 1'78 Peso: 70 kg.
 AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
 HAB 20 Apariencia: 10.
 RES 20
 PER 10
 COM 5
 CUL 10

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D6)
 Escudo 75%
 Espada 75% (1D8+1+1D6).

Armadura: Cuero con Ref. (Prot. 3).

Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Buscar 30%, Otear 50%.

Fraternitas Vera Lucis (Típico)

FUE 15 Alt. 1'78 Peso: 75 kg.
 AGI 13 RR: 80% IRR: 20%
 HAB 17 Apariencia: 13.
 RES 15
 COM 10
 CUL 15

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
 Ballesta 45% (1D10+1D4)
 Lanza 50% (1D6+1+1D4).

Armadura: Peto de cuero (Prot. 2).

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 40%. ●

¡¡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 contrarrebolso, los siguientes números anteriores:

LIDER 1	<input type="checkbox"/>	LIDER 7	<input type="checkbox"/>	LIDER 13	<input type="checkbox"/>	LIDER 19	<input type="checkbox"/>	LIDER 25	<input type="checkbox"/>	LIDER 31	<input type="checkbox"/>
LIDER 2	<input type="checkbox"/>	LIDER 8	<input type="checkbox"/>	LIDER 14	<input type="checkbox"/>	LIDER 20	<input type="checkbox"/>	LIDER 26	<input type="checkbox"/>	LIDER 32	<input type="checkbox"/>
LIDER 3	<input type="checkbox"/>	LIDER 9	<input type="checkbox"/>	LIDER 15	<input type="checkbox"/>	LIDER 21	<input type="checkbox"/>	LIDER 27	<input type="checkbox"/>	LIDER 33	<input type="checkbox"/>
LIDER 4	<input type="checkbox"/>	LIDER 10	<input type="checkbox"/>	LIDER 16	<input type="checkbox"/>	LIDER 22	<input type="checkbox"/>	LIDER 28	<input type="checkbox"/>	LIDER 34	<input type="checkbox"/>
LIDER 5	<input type="checkbox"/>	LIDER 11	<input type="checkbox"/>	LIDER 17	<input type="checkbox"/>	LIDER 23	<input type="checkbox"/>	LIDER 29	<input type="checkbox"/>	LIDER 35	<input type="checkbox"/>
LIDER 6	<input type="checkbox"/>	LIDER 12	<input type="checkbox"/>	LIDER 18	<input type="checkbox"/>	LIDER 24	<input type="checkbox"/>	LIDER 30	<input type="checkbox"/>	LIDER 36	<input type="checkbox"/>

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.

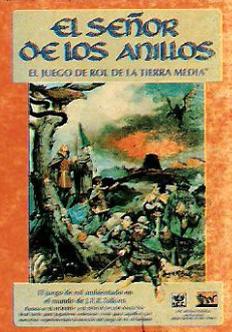
Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!

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 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.

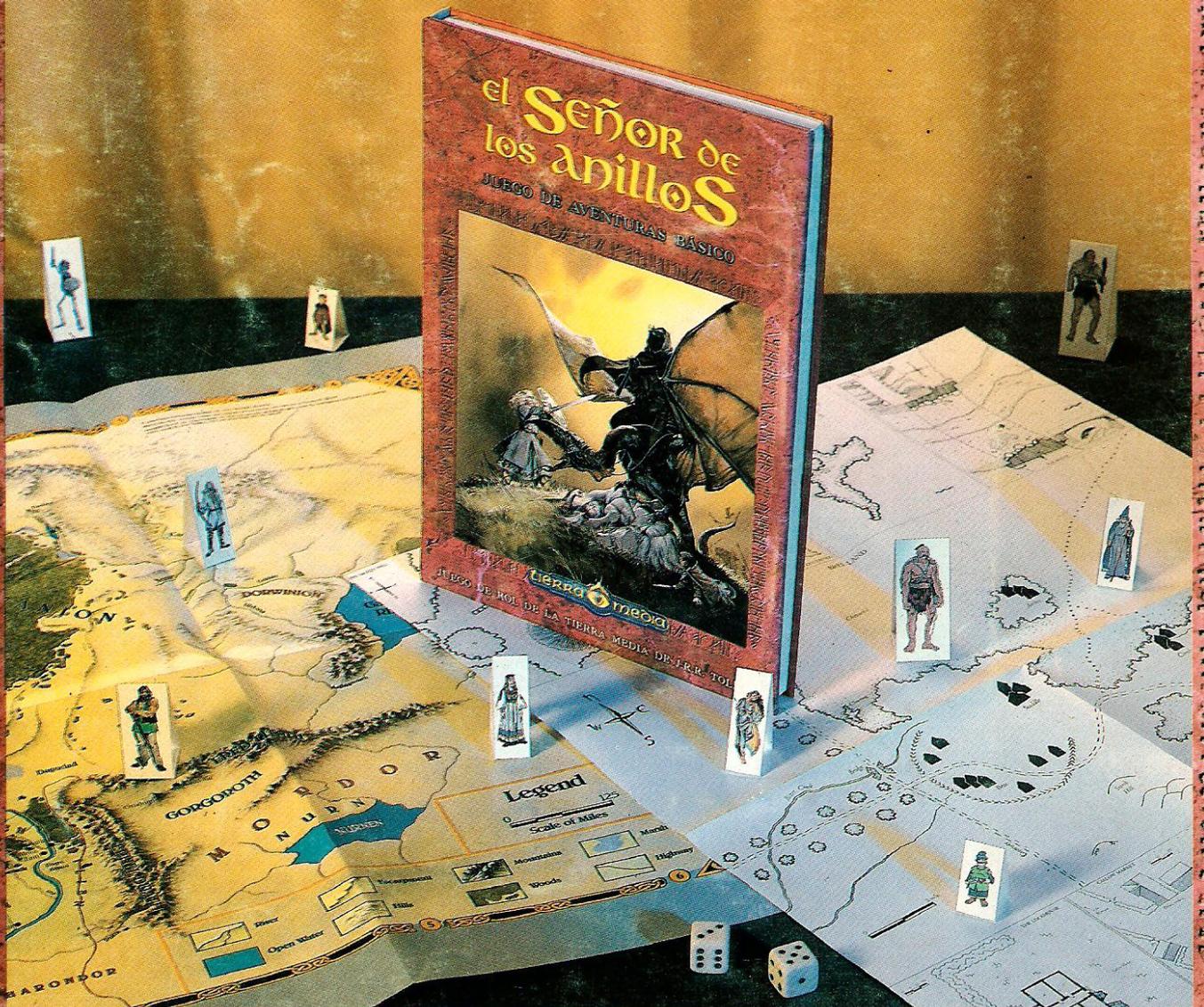


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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