

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

MÓDULOS

EL SEÑOR DE
LOS ANILLOS
ANALAYA
ORÁCULO
FAR WEST
LA LLAMADA
DE CHTULHU
FANHUNTER
PARANOIA

AYUDAS

ERRATAS DE
EL JINETE DE
LA TORMENTA

Y ADEMÁS

EL ROL BAJO
SOSPECHA
ESCENARIOS DE
CRUZADA ESTELAR
Y BATTLETECH



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

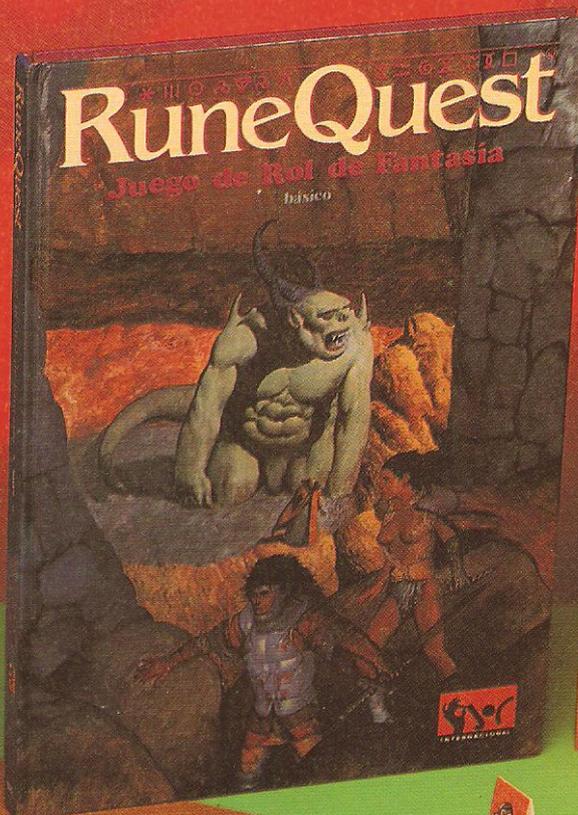
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

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.

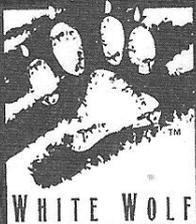
JOC INTERNACIONAL, 1992.
Con licencia de The Avalon Hill Game Co.

VAMPIRO

La Mascarada

Junio de 1994

**Un Juego Narrativo
de Horror Personal**



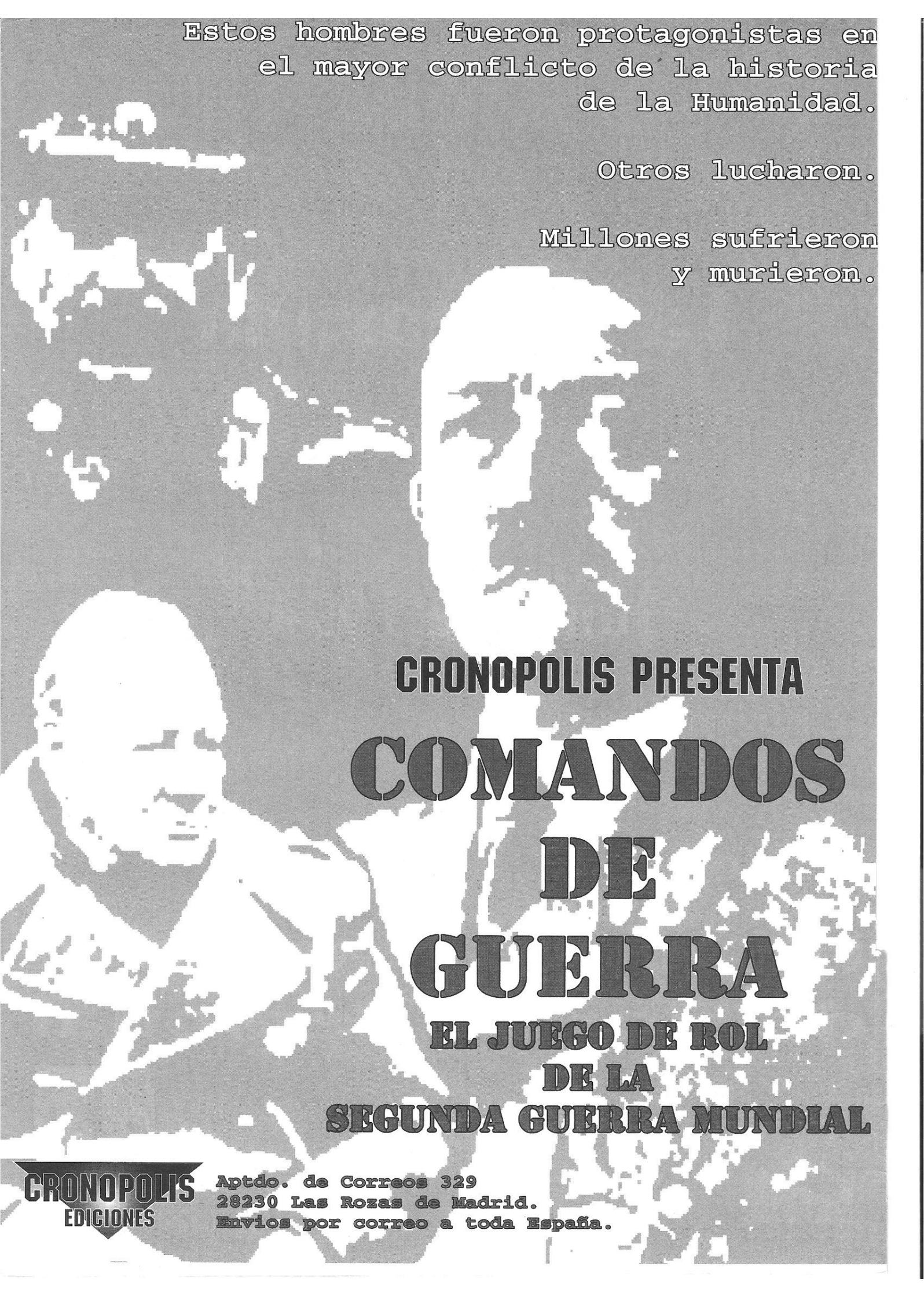
- Reglamento totalmente renovado y revisado
- Edición de lujo en papel couché y cartóné
- 290 páginas y formato americano
- El juego mas vendido en USA los dos últimos años



Estos hombres fueron protagonistas en
el mayor conflicto de la historia
de la Humanidad.

Otros lucharon.

Millones sufrieron
y murieron.



CRONOPOLIS PRESENTA
COMANDOS
DE
GUERRA
EL JUEGO DE ROL
DE LA
SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

CRONOPOLIS
EDICIONES

Aptdo. de Correos 329
28230 Las Rozas de Madrid.
Envios por correo a toda España.

SUMARIO

Lider 42
Julio 1994

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 Monteys y Alex Fernández

Colaboradores: Víctor Escós, David Revetllat, Joan Parés, Oscar Díaz, Darío Pérez, Javier Gómez, Fernando Chavarría, Lluís Vilalta, Eduard Marsal, Jordi Carrión, Daniel Bote Corralo, Marcos García

Redacción y administración:

Mallorca, 339, 3^a 2^a - 08037 Barcelona

Tel. (93) 457 73 34

Composición y maqueta: Edilínia, S.L.

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

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

Publicidad: Jordi Cánovas

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

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: 1.973

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

Cruzada Estelar es un juego de MB, Battletech está editado por Ediciones Zinco bajo licencia de Fasa, Ars Magica está editado por Kerykion bajo licencia de Wizards of the Coast, El Señor de los Anillos está editado por JOC Internacional bajo licencia de ICE, Analaya es un juego de M+D, La Llamada de Cthulhu está editado por JOC Internacional bajo licencia de Chaosium, Far West es un juego de M+D, Fanhunter es un juego de Parsa's Wagon, Paranoia está editado por JOC Internacional bajo licencia West End Games.

| | | |
|-----------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| E l Estado de la Afición | 6 |  |
| Novedades nacionales | 6 | |
| Agenda | 6 | |
| Comunikado | 7 | |
| Novedades internacionales | 8 | |
| Revistas | 10 | |
| Fanzines | 10 | |
| Actualidad | 12 | |
| Actividades | 12 | |
| Clubs | 13 | |
| Desafíos y Mercadillo | 13 | |
| Cómic | 15 | |
| Ranking | 17 | |
| El rol bajo sospecha: Los asesinos del juego de rol | 16 | |
| El rol tiene mala prensa | 18 | |
| Madrid: En el ojo del huracán | 20 | |

| | | |
|-----------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| E l Consultorio del Orco Francis | 22 |  |
| Eso no era un juego | 22 | |

| | | |
|------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| S ilencio se juega | 24 |  |
| Cruzada Estelar, Misión 547/14 Sector 37 | 24 | |
| Battletech: Metal contra escamas | 26 | |

| | | |
|-------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| L a Voz de su Máster | 28 |  |
| Rectificación de El Jinete de la Tormenta | 28 | |

| | | |
|--------------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| M ódulos | 30 |  |
| El Señor de los Anillos: El espíritu atormentado | 30 | |
| Analaya: Una mujer y un deseo | 36 | |
| Oráculo: Limpieza étnica | 38 | |
| Far West: Oro en Piedra Rota | 44 | |
| La Llamada de Cthulhu: Isla Tranquila | 48 | |
| Fanhunter: Por fin ya es viernes | 58 | |
| Paranoia: El anillo comunista | 62 | |

AGENDA

Cerdanyola (Barcelona) 7, 8 y 9 de julio**Jornadas de Bergants de Sil Garoth**

Casal de Joves, Paseo del Puente, s/n.

Barcelona, 8 y 9 de julio**Jornadas del Club Andelkrag**Centro Cívico de Sant Andreu, c/Gran de Sant Andreu 111.
Partidas de rol y conmemoración del desembarco de Normandía.**Barcelona, 8, 9 y 10 de julio****Imaginarium'94**Centro Polideportivo Can Dragó, calle Fluvià, 284. Organiza
Companyia dels Jocs.**Premià de Mar (Barcelona) 8 al 10 de julio****Jornadas del Club C.R.P. La Mascarada**Escuela de Adultos de Premià.
Partidas de rol y atención especial a los medios de comunicación locales. Primeras jornadas de este club que pretende aglutinar a la dispersa afición rolera de Premià de Mar.**Santa Coloma de Gr. (Barcelona), 9 y 10 de julio****Jornadas de los Clubs Más allá del máster****y Círculo Vicioso**Casal Can Mariner, c/. Xavier Valls, s/n.
Iniciación al rol y a los juegos temáticos.**L'Hospitalet (Barcelona), 21-24 de julio****Hospitalet Joven 94**Aula Cultural Tecla Sala, Avenida Josep Tarradellas, 44.
Organiza Necronomicon's.
Superficie de 1.400 m2. Se desarrollarán partidas de juegos de estrategia (Pyraos, Quarto) y de rol, destacando una partida de más de 200 jugadores a Cazafantasmas.**Montmeló (Barcelona), 25-28 de julio****Rol en Montmeló**Centro Cultural de Montmeló.
Organiza Companyia dels Jocs.**Córdoba, 1 al 5 de agosto****II Jornadas del Club Hydra**Centro Cívico Fuensanta, c/Arquitecto Sáenz de Santamaría s/n.
Partidas múltiples de rol. Más información, escribir al Club Hydra, Centro Cívico Fuensanta, c/Arquitecto Saenz de Santamaría, s/n.**Andorra, del 4 al 11 de septiembre****Pirineu Drac: encuentro de juegos de estrategia y rol**Englobado dentro del Encuentro Internacional de la Juventud Andorra'94, enfocado hacia los jóvenes de 17 a 25 años, y donde se combinan reflexión, estudio, ocio y cultura, se celebra *Pirineu Drac*. A lo largo de 5 días se podrán jugar partidas de rol en un espacio habilitado para tal fin, se editará un cuaderno de rol en catalán, se hará un taller para preparar juegos de rol en vivo, y se impartirán unos seminarios sobre juegos de estrategia y rol, además de otro sobre literatura fantástica.

Para más información e inscripciones, teléfono (9738)64.444, extensión 1.782, o fax (9738) 21.721.

Fuenlabrada (Madrid), 9, 10 y 11 de septiembre**Jornadas de la Liga de los Caballeros**

Centro de Iniciativas Juveniles, Avenida de las Provincias s/n, cerca del Apeadero La Serna de RENFE.

Partidas de todo tipo y a todas horas.

Para más información, escribir a Asociación de Rol Liga de los Caballeros, Plaza Poniente s/n, 28.994 Fuenlabrada (Madrid) o c/Humera s/n (Huerto del Cura), 28.994 Fuenlabrada (Madrid).

Valladolid, 12 al 17 de septiembre**Jorova'94**

Centro Cívico Esquerra, c/. Madre de Dios, s/n., antigua Prisión Provincial. Organiza: La Casa del Hobbist.

Barcelona, 17 y 18 de septiembre**Jornadas del Club Turambar**

Centro Recreativo, Av. Alfonso el Magnánimo, s/n., junto metro Baró de Viver.

Granollers (Barcelona), 17-18 de septiembre**Jornadas del Club Menrood**

Información en c/. Fontanella, 19, Granollers.

Badia (Barcelona), 24 y 25 de septiembre**Jornadas de****Los Jinetes de la Noche**Pabellón Las Seguidillas, Vía de la Plata s/n. Badia(Barcelona).
Partidas de todo tipo, de 10 a 14 y de 16 a 20 h.

Para más información, escribir a Club Los Jinetes de la Noche, Avenida Burgos 1, 7º B, 08214 Badia (Barcelona), o telefonéate al (93) 718.71.98 preguntando por Tomás López.

Manresa (Barcelona), del 12 al 16 de octubre**Jornadas de Merc's y Dos de Picas**Palau Firal de Manresa.
Iniciación y torneos de juegos de rol.**Barcelona, del 11 al 13 de noviembre****GEN CON 94**Drassanes de Barcelona.
Organiza Ficomic (responsables de la organización del Salón del Comic), con el patrocinio de *TSR, Zinco y Borrás. AD&D y D&D*.
Precio de la entrada: 400 pts. (1.000 el abono).**Barcelona, 31 de marzo, 1 y 2 de abril de 1995****Día de Joc**Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza *Dia de Joc-Lúdic 3*, con el patrocinio de *Joc Internacional*.

Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas.

Espacio especial para los clubs y sus actividades. Para más información, teléfono (93) 401.98.76.

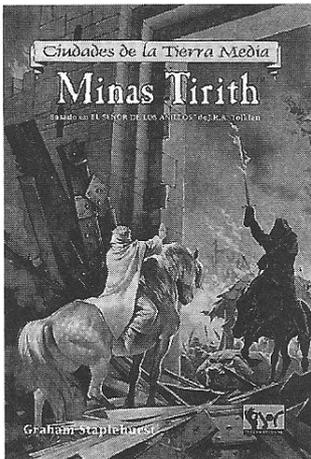


NOVEDADES NACIONALES

Farsa's Wagon

Este verano verá la luz un módulo para *Fanhunter*, del que no os podemos decir el título porque en el momento de cerrar este número de LIDER sus autores aún no lo tenían claro. Comentará también que *La Batalla de Montjuic*, wargame con ambientación de *Fanhunter*, está en proceso de producción. El reglamento está finalizado, pero en estos momentos se está estudiando el diseño de fichas y mapas, y cómo se presentará el juego para su venta al público.

Joc Internacional

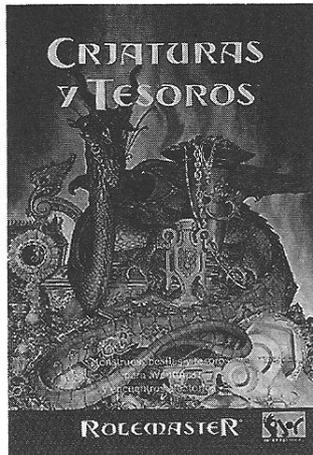


Ya tienes a tu disposición *Minas Tirith*, suplemento válido para *Rolemaster* y *El Señor de los Anillos*, que describe este lugar con todo lujo de detalles, así como *Criaturas y Tesoros*, ampliación para *Rolemaster* que contiene nuevas criaturas y objetos mágicos con los que dar una nueva dimensión a tus partidas.

Asimismo, podemos anunciarte que esta marca va a traducir en breve el juego francés *Magna Veritas In Nomine Satanis*, también traducido para USA por *Steve Jackson*.

Y siguiendo con las buenas noticias, confirmar que *Aquelarre* está a punto de traspasar los Pirineos, ya que han fructificado las negociaciones para traducirlo al francés.

Será, en concreto la empresa Tamise la que lance al mercado la traducción, y tras la que se halla Patrick Durand Perroles, creativo galo ligado a la revista *Dragon Radieux*, y artífice del juego *Empires et Dinasties*. Tienen previsto presentar la traducción en Toulon, en las jornadas que se celebren los días 29 y 30 de julio y 1 de agosto, y ponerla a la venta entre septiembre y octubre. Asi-



mismo, están preparando un suplemento para *Aquelarre* ambientado en Francia.

M+D

Para julio tienen prevista su aparición *Historias del Forlorn Hope* y las hojas

de personaje de *Cyberpunk*, así como una reimpresión revisada del manual básico de *Far West*, con las tablas de armas compatibles con las de la pantalla, alguna que otra regla nueva, y una portada de Luís Royo diferente de la original.

En agosto debería ver la luz uno de los suplementos de *Far West* más esperados por los aficionados: *Complot para matar a Lincoln*, mientras que en septiembre saldrá al mercado *La Balada del Español*, módulo para este mismo juego escrito por Ricard Ibáñez, creador de la serie *Aquelarre*. También en septiembre saldrán al mercado *Chrome Book I*, ampliación para *Cyberpunk* con más equipo y armas, y *Kult*, juego de horror contemporáneo, al que acompañará un póster de 1 metro por 60 centímetros de la portada del juego, y en cuya parte posterior habrá una pequeña aventura, background sobre el juego y un nuevo arquetipo de personaje.

Hablando un poco más a largo plazo, *M+D* está en contactos con la editorial sueca *Lancelot Games*, que en su día publicó un juego de rol sobre el lejano Oeste, para adaptar sus aventuras y material al reglamento de *Far West*, y

apoyarse en el material del libro básico para completar el proyecto de *Far West Avanzado*, que aún tardará un tiempo en ver la luz.

Zinco

Esta marca anuncia la aparición en el mercado de *Mechwarrior* segunda edición, el juego de rol del universo *Battletech*, así como *Unbounced* (Desencadenado), módulo para este juego. Para *AD&D*, nos anticipan la publicación del *Manual del Hechicero*, ampliación de datos sobre los personajes magos, y para *Shadowrun* el *Grimorio*, recopilación de magia.

También nos avanzaron que para octubre tienen previsto sacar al mercado el primer material en castellano del mundo de *Ravenloft*, de *AD&D*. Para este otoño, aunque aún no saben exactamente que mes, pondrán a la venta el *Battletech Compendium*, así como, para finales de año, *Battlespace*, suplemento con reglas para el combate de naves espaciales en el mundo *Battletech*.



COMUNIKADO

42

El mes de junio ha sobresaltado a nuestra afición por el desgraciado suceso de Madrid y la desafortunada cobertura que del mismo han dado los medios de comunicación. Ese incidente no tuvo nada que ver con el juego de rol ni con su afición, y debemos poner todo nuestro empeño en demostrarlo. Este verano, cualquier encuentro local, cualquier charla ofrecida en una Asociación de Vecinos, cualquier sobremesa con la familia en la que se trate del tema va a tener mucha más importancia que antes. Porque, tras esta campaña de desprestigio, el desconocimiento puede hacer pasar a un individuo de pasivo a negativo, y no podemos permitir que haya gente que quede con la impresión de que la afición al juego de rol puede traer consecuencias tan nefastas. Estamos en la obligación moral de batirnos en cruzada contra la mala fe y la ignorancia. Sin cuartel.

Y como se hace camino al andar, os ofrecemos otro número veraniego especial escenarios. Un buen montón de horas de juego para deleitaros y deleitar. Llevaos el LIDER y las hojas de personaje de vacaciones, y ... ¡a jugar! Y si alguien pone mala cara al ver vuestros dados, rápidamente le harán cambiar vuestras risas y vuestra manera de pasarlo bien dando rienda suelta a la imaginación.

Calurosamente vuestra,

La Redacción

Plomo

Verano, época en la cual los más afortunados reciben su merecido descanso, un descanso ideal para sentarse al fresco de un ventilador y observar la cantidad de figuras que tenemos almacenadas cual laboriosa ardilla o mejor aún para darte una vueltecita, tranquilamente, por tu tienda-vicio habitual y observar algunas de las últimas novedades...

Hablando de vicios, la mayoría ya conoceréis un fascinante juego de cartas que arrasa en clubs y jornadas; los que no lo conocéis (santa inocencia) tranquilos, llegará el momento en el que un tipo se os acerque con un mazo de cartas que baraja nerviosamente y os pierda para siempre. Se trata, como no, de *Magic, The Gathering*. Pero, dejémonos de cartas y vamos al plomo que es lo nuestro. Ha aparecido ya, y a un precio muy razonable, la primera serie de figuras oficiales para el juego, que son hechizos y criaturas para ambientar en 3D no sólo vuestras partidas de *Magic* sino también las de cualquier JdR fantástico-medieval. A destacar referencias como el Minotauro de Hurloon, la Plaga de ratas, el Golem de Obsidiana o el fabuloso Señor del pozo.

Grendel en resina sigue con sus enormes figuras y edificaciones este verano tenemos todo tipo de complementos como su catedral en ruinas, el puente-calavera o una muy recomendable máquina de guerra enana llamada, por supuesto, "Goliath".

Respecto a otras marcas como *Ral Partha* o *Rafm*, suponemos que habrán adelantado sus vacaciones puesto que esta vez no hemos tenido noticias suyas. Para terminar comentaros que *Mithril*, la marca oficial de figuras para *MERP*, prepara una reedición de algunas de sus mejores figuras antiguas en blisters más decorativos y que agruparán en una colección llamada "Clásicos de la Tierra Media".

Por lo demás, ya sabéis, a disfrutar del verano y que no os quede ninguna figura colgada para septiembre.

la historia de los Caminantes de Sueños a través de la civilización, y nos presenta a algunos de los Caminantes más importantes, mientras que *Liquid Dreams* profundiza más en el mundo de los sueños y las pesadillas.

Atlas Games

Dystopia es una aventura oficial para el juego de superhéroes *Champions*, diseñada para 4-8 jugadores, y con datos para su conversión a *Dark Champions*.

Pero además, *Atlas Games* también se suma a la moda de los juegos de cartas y anuncia el lanzamiento, para octubre, de su versión en carta del juego de rol *On the Edge*, también publicado por ellos.

Avalon Hill

Colonial Diplomacy es un suplemento para *Diplomacy* que expande el desarrollo histórico del juego en 60 años, con la inclusión de las Guerras del Opio y de Crimea, las revueltas de Egipto y Sudán, y el conflicto ruso-japonés de 1905. *Maharaja* es un juego para ser jugado entre 3 y 5 personas, ambientado en la historia de la India, desde el año 1.500 antes de Cristo hasta la conquista británica, en el 1.850 D.C., con un sistema muy similar al del *Britannia*.

Para los amantes de *Runequest* pronto estará a vuestra disposición *Lords of Terror*, suplemento para el mundo de *Glorantha*.

Y para los jugadores más veteranos *Avalon Hill* lanza al mercado dos juegos de sociedad con cartas. *Sex Quest* es un juego de preguntas sobre situaciones sexuales impredecibles y arriesgadas, mientras que *Sexual Q&A* es un juego de preguntas y respuestas destinado a comprobar que es lo que los miembros de un sexo saben acerca del otro.

Excel Marketing

Continuity Comics Heroes&Villains II y *Dark Horse Comics I* son dos suplementos para el juego de rol de superhéroes *Heroes&Heroines*, que amplían la gama de héroes y villanos del juego, en esta ocasión extrayendo su inspiración de los universos creados por los cómics de las editoriales *Dark Horse* y *Continuity*.

Fasa

Black Thorns es un suplemento para *Battletech* dedicado a esta unidad mercenaria, su historia, sus Mechs y sus

principales componentes. *Battletech Compendium: The Rules of Warfare* es un volumen de tapa dura con las reglas definitivas para simular combates entre Mechs, vehículos e infantería, con material revisado de la tercera edición de *Battletech*, del original *Battletech Compendium*, entre otras referencias. También incluye información acerca del universo *Battletech* y reglas para miniaturas. *Royalty&Rogues* es una aventura para *Mechwarrior*, en la que nada es lo que parece ser.

Denizens of Earthdawn es un suplemento para *Earthdawn* en el que nos describen 4 razas no humanas desde su propio punto de vista. *Parlainth: The Forgotten City* nos introduce en una campaña para este juego, en una ciudad antaño esplendorosa, pero ahora en ruinas y abandonada.

Denver es una campaña para *Shadowrun*, que incluye material para los jugadores, y un libro con información y background para el máster. *Harlequin's back* es el retorno, en una serie de 6 aventuras interconectadas, de uno de los personajes más populares y enigmáticos de *Shadowrun*: el Arlequín.

Games Workshop

Death Zone es una expansión para *Blood Bowl* con nuevas reglas, listas de equipos y montones de elementos para hacer tus partidas más sangrientas. *Heavy Metal Modeling Guide* es una guía con información y consejos sobre modelismo, con consejos para *Warhammer Fantasy* y *Warhammer 40K*.

GDW

Battle Rider es un suplemento para *Traveller* que presenta un sistema de combate espacial para naves y flotas usando movimiento por vectores, mientras que *Star Vikings: Personalities of the Reformation Coalition* presenta personajes y naves para enriquecer tu campaña. *World Tamer's Handbook* es una ampliación para *Traveller: The New Era* con reglas para colonizar, así como reglas para detallar planetas y sistemas estelares.

Grenadier

Kill Zone es un reglamento de combate para usar con las figuras de la serie *Future Warriors*.

Heartbreaker

Imperial Sourcebook es el segundo suplemento para el juego de rol *Mutant*

Chronicles, mientras que *Fury of the Clansmen* es un juego de tablero ambientado en el mismo universo.

Ianus

Heavy Gear es un juego de ciencia ficción ambientado en un futuro lejano. En un lejano planeta existe una sangrienta lucha por el control de sus preciosos recursos, hasta que en el cielo aparece una flota de invasión de la Tierra. *Terra Nova Field Guide* incluye descripciones de los vehículos usados en este conflicto, así como nuevas armas y equipo.

Project A-KO es un juego de rol basado en una animación japonesa, protagonizada por jovencitas de una escuela que se ven envueltas en todo tipo de líos y peligros, incluyendo una invasión extraterrestre.

Inner City Games

Under the Covers es una expansión para *Fuzzy Heroes*, el juego de los animales de trapo y combates entre juguetes.

ICE

The Assassin's Directory es un suplemento para *Champions* que incluye 35 nuevos villanos, mientras que *The Golden Age of Champions* contiene todo lo indispensable para ambientar tus partidas en la Edad Dorada de los cómics de superhéroes, cuando los héroes eran héroes y los villanos nazis.

Mayfair

The Brickyard es una nueva versión del juego germano *Formul I* de Wolfgang Kramer. Este juego ya había sido revisado y publicado como *Daytona 500*. *The Brickyard* es un juego de carreras de coches en el circuito de Indianapolis, con coches de la Fórmula Indi.

Power Lunch combina el típico juego de cartas con el juego interactivo para un grupo de jugadores, que deben usar sus cartas de personajes famosos para convocar a los otros jugadores a unas comidas de trabajo en las que deben cerrar tratos, hallar estrategias comunes, etc...

Ways and Means contiene la descripción e información sobre *Democracy City*, de *Underground*, mientras que *Underground Techno Sourcebook* incluye información acerca de los gadgets necesarios para sobrevivir en el año 2021.

NOVEDADES INTERNACIONALES

Apex Publications

Shattered Dreams es un juego de rol en el que los personajes caminan entre los sueños y luchan contra las pesadillas que acechan a la humanidad desde su oscuro reino. *Awake and Alone* es un suplemento para este juego que describe como es el mundo real para un Caminante de los Sueños, *Of Sound Mind* explora el mundo de la locura, de

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

Ludómanos



Valencia



CENTRAL DE JOCS

2 tiendas
Barcelona

CARRERAS
Jocs

Terrassa

GUINEA
HOBBIES

Algorta

Zeppelin

Girona

st. jordi

Girona

Stuka

Cartagena

Ludo
JUEGOS

Zaragoza



EXCALIBUR

Madrid



Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

2 tiendas
Madrid

J&G
JUEGOS GAMES

Méjico



**Soldado
de Plomo**

Alicante
Murcia



Granollers



Berga



Cáceres

kenia
Hobby Models

Palma de Mallorca

**Jocs
i
Fantasia**

Molins de Rei



Sabadell

CAOS

Ciudad Real



Alicante



Madrid

25 tiendas
direcciones
en página



T i e n d a s

Palladium

Rifts Sourcebook III: Mindwerks, libro guía para *Triax&The NGR*, presenta los horrores tecnológicos de la Corporación Mindwerks. *Rift Worldbook VI: Mercenaries* describe los conflictos e intrigas en torno a la Coalición de Estados, en Norte América. *Macross II: Spaceships and Deck Plans II* contiene más información acerca de nuevas naves espaciales, y sus planos completos.

Peregrine

Murphy's World es el nombre de un original tomo que nos describe un mundo que funciona según las leyes de Murphy, en el que nada sale bien, sino mucho peor de lo previsto. Está pensado para ser adaptado a cualquier juego de rol existente en el mercado.

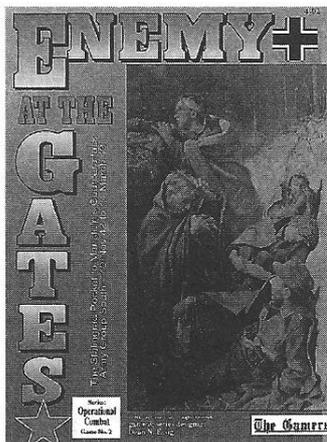
Steve Jackson

La gran novedad de esta marca, y por ende de todo el mercado internacional, es la aparición de *In Nomine*, versión traducida de *Magna Veritas, in nomine Satanis*, diseñado por el creativo francés *Croc*. Esta es la primera ocasión que un juego europeo de rol es traducido por una empresa estadounidense.

Otra novedad de esta marca es *GURPS Mage: The Ascension*, adaptación del juego de *White Wolf* al universo *GURPS*.

The Gamers

Ardennes recrea la última y desesperada ofensiva alemana, en diciem-



bre de 1944, en la que utilizaron todo lo que les quedaba en el Oeste, 1.000 tanques y 200.000 hombres. Incluye 2 mapas y 560 contadores.

Enemy at the Gates recrea la batalla de Stalingrado desde el 19 de noviembre de 1942, cuando los rusos lanzaron su contraofensiva, hasta marzo de 1943. Los jugadores pueden elegir entre jugar todo el período o dividirlo en escenarios.

TSR

Complete Druid's Handbook contiene toda la información sobre druidas en el universo *AD&D*. Los *Player's Packs*, para guerreros, magos, ladrones o clérigos, contienen una pantalla del jugador, con todas las tablas que necesita su personaje, tres miniaturas de metal y guías para pintarlas, siete dados, hojas de personajes y un lápiz.

City by the Silt Sea es la primera aventura subterránea para el mundo de *Dark Sun*, mientras que *The Awakening*, que tiene como antagonista de los PJs a una momia, está dedicado a *Ravenloft*, así como *Hour of the Knife*, en el que un doppelganger ejerce de Jack el Destripador. *Rogues in Lankhmar* ambienta una aventura en la ciudad creada por Fritz Leiber en sus novelas de espada y brujería. *Wizard's Challenge II* es otra de las aventuras de la serie *One to One*, diseñadas para un jugador y un máster. En este caso el personaje debe ser un mago. *Elminster's Ecologies* es una guía geográfica de *Forgotten Realms*. *Dragonlance Classics III* es el tercero y último volumen de esta serie de aventuras. *Well of Worlds* es un libro con información de los planos, incluyendo una serie de aventuras listas para jugar en el mundo de *Planescape*.

Kromosome es una nueva ampliación para *Amazing Engine*.

West End

Through the Cracks es un suplemento de campaña ideal para iniciarse en *Shatterzone*. La *Imperial Sourcebook 2nd Edition* es una revisión de la Guía Imperial, totalmente adaptada a las reglas de la segunda edición de *Star Wars*.

Pero la novedad más destacada de esta marca es que a partir de agosto lanza su nuevo sistema, en el que se basarán todos sus futuros juegos de rol. Y para empezar a probarlo, presenta dos productos, *Bloodshadows*, que mezcla el mundo de fantasía medieval con el de la novela negra de detectives, e *Indiana Jones* (no creo que haga falta explicar de que va este juego).

White Wolf

Ya tienes a tu disposición la pantalla para el máster de *Street Fighter* (que incluye una aventura), y *Secrets of the Shadoloo*, primer suplemento para el juego.

Para *Vampire*, salen al mercado el *Clanbook Ventrue*, con toda la información sobre este clan, y *Los Angeles by night*, completa descripción de esta ciudad y sus peligros.

Para los aficionados a *Werewolf*, *Rage across Australia*, libro con información sobre este continente, y *Werewolf Storytellers Handbook*, con datos para facilitar la labor del máster.

Technocracy: Iteration X es un suplemento para *Mage*, mientras que *Wraith* es un nuevo juego en el que los PJs son frágiles espíritus con un poderoso conocimiento de los secretos de la muerte, acechados por su propia Sombra, la personificación inteligente de su oscuridad, tormentos y culpas.

Wizards of the Coast

Jyhad es un nuevo juego, elaborado en equipo con *White Wolf*. Es un juego de cartas, a la manera del *Magic*, pero con la ambientación de *Vampire: The Mascarade*.

3W

Esta fructífera marca de wargames, (lo de fructífera va en serio), no paran lanzado al mercado dos nuevos juegos de temática muy diferente, uno de ellos es *Campaign for Guadalcanal*. Un excelente producto que contiene dos juegos totalmente diferentes con la campaña de Guadalcanal como denominador común. El primero es *Henderson Field*, que simula los combates terrestres por este aeródromo a nivel compañía-batallón-regimiento y el segundo es *Long Lance*, juego de combate naval buque a buque que se sitúa también en la misma isla. Esta atractiva combinación 2 en 1, tierra-mar, cuenta con 500 fichas y a un precio de wargame sencillo, recomendado para fanáticos del tema.

El segundo es *VI against Rome* y, como su nombre indica, se trata de un juego estratégico que representa 6 campañas (Brennus, Samnite Wars, Alejandro, Pyrrhus, Hannibal y Belisario) contra el imperio romano desde el 390 aC hasta el 553 dC. Por cierto, los aficionados a los wargames de antigüedad estáis de suerte, puesto que tenemos noticias de que 3W prepara un macro llamado *Barbarians* para hacer temblar a todo el imperio.

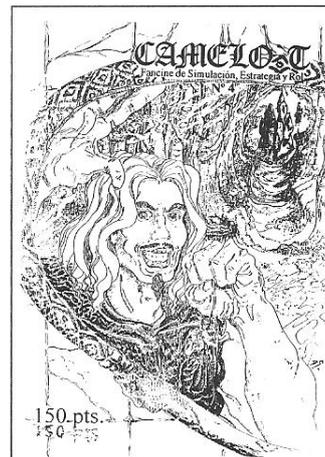
REVISTAS

Dragón

El número 12 de esta publicación está orientado hacia el futuro, con artículos sobre *Shadowrun* (cómo conseguir trabajo en esta ambientación), los Ovnis y los juegos de rol, y unas reglas adicionales para *Space Hulk*. Como ayuda, ofrece un artículo sobre un dragón mecánico en *Paranoia*, y en el apartado de módulos, incluye una aventura de *Far West* elaborada por Ricard Ibáñez y un módulo de *AD&D*.

FANZINES

Camelo't



Ha caído en nuestras manos el número 4 de este fanzine que publica el club *Vae Victis!* de Segovia, y que por 150 pesetas te ofrece una ampliación (divertidísima, por cierto) para *Civilization*, ayudas para *Analaya* y *La Llamada de Cthulhu*, y módulos para *El Señor de los Anillos (2)* y *Aquelarre*. Si estás interesado en adquirirlo, escribe a *Vae Victis!*, Horizonte Cultural, Apartado de Correos 242, Segovia.

Dana

Sigue adelante este fanzine escrito íntegramente en gallego, y llega al número 4. La principal novedad de este número es la introducción del color en la portada. El contenido sigue estando bastante centrado en el club que lo elabora, Tuatha de Danann, aunque la sección de noticias es de lo más interesante. Su precio es de 150 pesetas, y los interesados en recibirlo sólo tenéis que

CYBERPUNK™

2020
SEGUNDA EDICIÓN



EN 1982
RIDLEY SCOTT
REALIZÓ
BLADE RUNNER

JAMES
CAMERON TRAJÓ
TERMINATOR
EN EL 84

1987 FUE EL
AÑO DEL
ROBOCOP DE
VERHOEVEN

AKIRA
LLEGÓ A TODA
VELOCIDAD
EN 1991

AHORA, CON
M+D Y
R.TALSORIAN
GAMES...

PREPÁRATE



escribir a Dana, c/Alameda 8, 3º B, 36002 Pontevedra.

El Miliciano

Estrategia, simulación e historia de la Guerra Civil Española.

Por fin los interesados en la Guerra Civil Española tienen su fanzine propio. *El Miliciano* contiene todo tipo de información sobre este tema: Órdenes de Batalla, opiniones, estudios en profundidad, etc...En el núm. 1 encontramos artículos como Nosotros, los republicanos, Consecuencias de la intervención italiana y un listado del ejército español en 1936 con su situación geográfica el 18 de Julio.

Si desearis conseguirlo contactar con GDE, Apdo. de Correos 139, 08330 Premià de Mar.

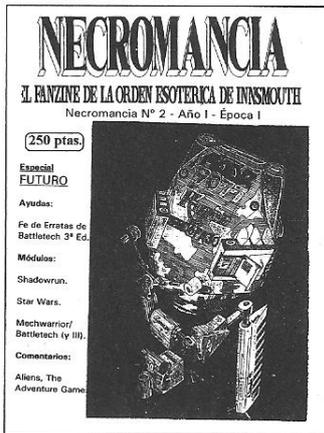
Mercenario



Ha llegado a nuestra redacción el número 3 de este fanzine, ganador del premio LIDER a la mejor publicación de estas características. En este número incluye información sobre *Día de Joc*, módulos de *Shadowrun*, *Cyberpunk*, *Warhammer* (adaptable a *Aquelarre*), y *Traveller New Era*, así como ayudas

para *Twilight 2000*, *Cyberpunk* y *Traveller New Era*, por 275 pesetas. Interesados en obtenerlo escribir a Mercenario, Apdo. de Correos 2148, 31008 Pamplona (Navarra).

Necromancia



Y después del número 1, el 2. Pasito a pasito, este fanzine se va consolidando. En esta ocasión, sus contenidos incluyen una fe de erratas de *Battletech*, una presentación del juego de rol *Aliens*, de *Leading Edge*, y módulos de *Shadowrun*, *Battletech/Mechwarrior* y *Star Wars*. Su precio es de 250 pesetas, y para conseguirlo sólo hay que pedirlo a Club de Rol y Simulación Orden Esotérica de Innsmouth, c/Asturias 9, 11º B, 33206 Gijón (Asturias).

ACTUALIDAD

Divermanía

Divermanía '94, la Feria del Ocio, se desarrolló entre los días 12-15 de mayo en el ámbito del pabellón nº 1 de Feria de Barcelona, tal como ya te adelantamos en nuestro anterior número. En esta Feria del Ocio tuvieron cabida cuatro salones, dedicados a los juegos de mesa, el maquetismo, el modelismo y las videoconsolas, cada uno de los cuales supuso una muestra del sector al que pertenecen.

En el Salón del Juego tuvieron un muy especial protagonismo los juegos de rol y temáticos, así como *Magic:the Gathering* y los juegos de reflexión. Como actividades destacadas de este certamen, destacar la celebración del campeonato de plomo de antigüedad Jaime I el Conqueridor, que como cada

año organizó el club Alpha Ares, y una partida de *Command Decision* recreando la bolsa del Hube (sur de Rusia, marzo-abril 1944), además de multitud de partidas a los más variados juegos montadas por los clubs colaboradores en el certamen. Asimismo la revista *Alea* organizó unas partidas de un wargame creado por ellos ambientado en la Guerra de la Independencia española, *Medellín*. Para los neófitos en el plomo, había un impresionante taller de pintado de figuras.

Los salones del Maquetismo y del Modelismo brindaron algunos de los elementos más espectaculares de la cita. Una piscina en la que navegaban todo tipo de reproducciones de barcos, una pista de la que despegaban helicópteros, un excitante circuito de *Excaletric* y otro de coches radiodirigidos, un tren en el que se montaban niños, y una gran cantidad de impresionantes maquetas (entre las que destacaban una de Aníbal cruzando los Alpes, una de un asalto a un castillo, otra del desembarco de Normandía, y una que recreaba el final de la película *El puente sobre el río Kwai*) atraían la atención de los miles de visitantes que pasaron por ellos.

La utilización del Pabellón número 1 de la Feria de Barcelona fue una experiencia muy interesante, consistente en un multiespacio (allí dentro no había sólo juegos de rol) en el que tenían cabida el Maquetismo, el Modelismo, el Coleccionismo, y la Ludótica (videoconsolas). La idea es sin lugar a dudas brillante, y consiguió atraer a un buen número de clubs y asociaciones, así como a algunos profesionales de los sectores presentes. El hecho de unir en un gran salón todo lo relacionado con el ocio fue un gran acierto de *Divermanía* ya que con ello se consiguió que familias enteras se pasaran tranquilamente por el recinto, pudiendo ver maquetas espectaculares, trucos de magia, etc, mientras sus hijos hacían sus primeros pinitos lanzando dados desesperadamente en alguna de las más de 75 mesas dedicadas a partidas de Rol.

Divermanía aportó más ideas novedosas a tener en cuenta; el espacio se lo permitía, pero el hecho de otorgar Stands gratuitos a los clubs que lo solicitaron debería de ser recordado en pro de una mayor aportación de los clubs en las jornadas, ya que son ellos al fin y al cabo la base de la industria del Rol.

La organización no dio en el clavo en un par de aspectos puntuales pero que fueron a la postre importantes, por lo que respecta al Salón dedicado a los juegos. El primero de ellos fue la estructuración de esos 13.000 m². Para los que no tuvieron la suerte de poderse pasar por *Divermanía*, diremos que las grandes avenidas (a lo 5ª avenida de New York) se contraponían con estrechos corredores (al más puro estilo del Bronx, y en los que se hallaban los clubs) por los cuales era difícil pasear. El segundo punto en el que no se acertó fue en el tema de la publicidad inicial, en la que no se mencionaba que en el

interior del recinto se iban a realizar partidas de juegos de rol.

Debemos reseñar que el número de visitantes previsto por *Projectes Lúdics*, organizadores de *Divermanía*, no se cumplió, lo cual la propia organización reconoce. No obstante, no se debe olvidar que era la primera edición de este certamen, que siempre suele ser más floja por lo que respecta a la afluencia de público que las , esperemos, siguientes ediciones del mismo.

Jornadas para la prensa

El día 18 de junio se celebraron en New Canadian de Barcelona unas jornadas dirigidas principalmente a la prensa, con el objeto de enseñarles qué son los juegos de rol. También se contó con la asistencia de más de un centenar de aficionados. Tuvo lugar una rueda de prensa a cargo de Francisco José Campos, de *Dragón*, en la que respondió a las preguntas de los periodistas asistentes. El resto del día se desarrollaron partidas varias y un rol en vivo.

Rolegame

Esta tienda de Santa Coloma de Gramenet organizó un rol en vivo el día 25 de junio, después de la resaca de la noche de San Juan y con el olor a pólvora aún en el aire, mientras que a lo largo de todo el mes de julio va a estar ocupada organizando partidas de iniciación, sea de rol (*Runequest*, *Cyberpunk*, *La Llamada de Cthulhu* y *Ragnarok*), temáticos (*Junta, New World, Kremlin*) o wargames (*Nato*).

"Espada y Brujería", rol en vivo en Vizcaya

Ha nacido en Bilbao, tierra de intrépidos pioneros, el primer club de Rol en Vivo del Estado Español. Guerreros, magos, elfos, enanos, combaten en Veronia contra las horas del mal, todo a tamaño natural y tan real como la vida misma.

El club de Rol en Vivo "Espada y Brujería" recibe el mismo nombre que el último juego del equipo de diseño *Factor RH*, integrado por los hermanos Aitor y Unai Ruiz Lacasa.

"Espada y Brujería es un juego de rol dirigido a aquellos aficionados a los que el cuerpo les pide más y no se conforman con sentarse a una mesa y vivir



Un grupo de aventureros, todos ellos miembros fundadores del Club de Rol en Vivo "Espada y Brujería"

sus aventuras encerrados en una habitación.", señala Fernando Tarancón, creador de "Mortadelo y Filemón, el juego de rol", que participó en una de las primeras aventuras organizadas por Factor RH.

"Espada y Brujería" recrea un típico universo de Fantasía épica, y permite resolver los combates y encuentros como siempre ha deseado cualquier rolero: de forma real. Para ello emplea inofensivas armas de látex que logran un efecto espectacular. El juego permite asimismo lanzar hechizos y conjuros de sacerdote de manera simple y sin necesidad de interrumpir el orden de la acción.

"Es una especie de teatro improvisado en el que tú das vida a tu propio personaje. Puedes hacer que tenga la personalidad que tú quieras. Personalmente, creo que lo mejor de este juego son las infinitas posibilidades que ofrece a la hora de representar a tu aventurero y como éste va evolucionando." manifestó David Fernández, presidente del club Southerland Highlanders de Bilbao, quien colaboró en la organización del playtesting inicial.

Para jugar a "Espada y Brujería" lo único necesario es mucha imaginación, unos cuantos amigos, un atuendo de apariencia medieval acorde al tipo de personaje que interpretes, un arma de látex, una buena localización natural, y una pasión desmedida por los juegos de rol.

"Aún no tenemos muy claro si publicar el juego nosotros mismos o dirigirnos a alguna editorial que pudiera estar interesada. El éxito de las primeras aventuras jugadas nos anima mucho, pero trabajar con una empresa editorial ofrece claras ventajas y eso facilitaría que el juego estuviera en la calle cuanto antes", explica Unai Ruiz Lacasa, miembro del equipo de diseño Factor RH y co-creador junto a su hermano Aitor del juego.

Aquellos que pudieran estar interesados en saber más sobre "Espada y Brujería" pueden dirigirse a Factor RH en el Apdo. de correos 7050, 48080 de Bilbao.

Encuentro Internacional de la Juventud-Andorra 94

El principado de los Pirineos se ha lanzado a una ambiciosa operación para agrupar a 3.000 jóvenes durante los días comprendidos entre el 4 y el 11 de septiembre, básicamente dirigida a estudiantes que estén tentados en compaginar bellas montañas, ocio, e información sobre las posibilidades que ofrecen las instituciones europeas para la continuidad de sus estudios o en su desarrollo profesional, y que estén motivados por cuestiones de gran impacto social.

Sobre lo referente al futuro profesional de los jóvenes y las posibilidades que les ofrecen las instituciones europeas, el responsable de estos encuentros, Joan Ramón Colominas Companys, explica que "son tan importantes y ofrecen unas perspectivas con tan grandes posibilidades que para utilizarlas y aprovecharlas se necesita un conocimiento mínimo que en este Encuentro se va a ofrecer".

Los promotores de esta cita han considerado presentar como elemento de ocio los juegos de rol, en sus dos vertientes. Ambientado en un espacio tolkeniano denominado *Pirineu Drac* se desarrollarán partidas a diario, mientras que la traca final será un rol en vivo basado en una ambientación autóctona sobre la Andorra mágica: *Les bruixes d'Engolasters*. Para la adaptación de este juego de rol en vivo han contactado con Ricard Ibáñez.

En *Pirineu Drac* habrá tanto juego intensivo y desenfrenado como partidas de iniciación, recorriendo imaginativamente desde la Tierra Media de *El Señor de los Anillos* a la Edad Media con *Aquelarre*. Estos dos juegos se jugarán según la lengua materna de los jugadores (castellano, catalán o francés). Estos Encuentros servirán de marco para presentar la versión en catalán de *El Señor de los Anillos Básico* y la versión francesa de *Aquelarre*.

Los juegos de estrategia estarán representados por los novedosos *Quarto*, *Pyraos* y el ya veterano *Civilization*.

ACTIVIDADES

Sants-rol en Barcelona

Organizada por el club Silmaril y con la colaboración del club Star Worlds se celebró una jornada rolera el día 24 de mayo, con motivo de la Semana del Centro Social de Sants, entidad que acoge a los miembros del Club Silmaril. A pesar de ser un martes, la asistencia de público fue más que notable, pasando más de 100 personas a lo largo del día por la Sala de Actos del Centro Social en el que se organizaba el evento. Es de destacar la asistencia a la cita de una escuela de EGB, a cuyos alumnos se les dio una noción de lo que es el rol, consistente en una conferencia sobre el tema acompañada de las inevitables partidas. Otros puntos fuertes del encuentro fueron la sala ambientada especialmente para jugar a *Ragnarok*, en la que se jugaban partidas breves a fin de que pudieran disfrutarla el mayor número de aficionados posible, y la partida de *Paranoia* que terminó con todos los jugadores cantando el tema de *Los Conguitos* en el karaoke.

Coloquio sobre rol en El Prat de Llobregat

El viernes 17 de junio, organizada por el club Sturm und Drang, tuvo lugar en El Prat de Llobregat una charla coloquio sobre los juegos de rol, sus efectos positivos y negativos, con el fin

de explicar a la gente que lo desconocía qué es el rol. A la tertulia, en la que estuvo presente Alex Eslava, teniente de alcalde de Juventud del Ayuntamiento de El Prat, asistieron Chema-pamundi y Xavi Garriga, de *Farsa's Wagon*, y un psicólogo-sociólogo, para intentar, con ayuda de los miembros del club organizador y los aficionados a estos juegos presentes, dar una verdadera imagen de lo que es el rol, con el fin de disipar los temores levantados últimamente en torno a él.

Campeonato de Magic

El club de rol Asgard organizó el pasado 19 de junio el I Campeonato de *Magic:the Gathering* (sí, ese jueguecito de cartas que está haciendo furor entre los aficionados al rol) en Barcelona. En el reglamento del torneo se limitaban las cartas de las barajas a 60, todas ellas de la edición revisada, y con restricción en el número de alguna de ellas, así como en la duración de las partidas, fijada en un tope máximo de 45 minutos.

Rol en vivo radiofónico

El mismo día 19 de junio, con motivo de la fiesta mayor del barrio de Coll-Vallcarca de Barcelona, los integrantes del club 00 Pifia organizaron una partida de rol en vivo, en la que contaron con la colaboración de Radio Gracia, una radio local de Barcelona.

Jornadas de +300 BD

Los días 29 y 30 de junio, y 1 y 2 de julio se desarrollaron en Badalona las primeras jornadas organizadas por el



Alumnos de EGB aprendiendo a jugar a rol en Sants-rol

I Jornades de Rol i Simulació



±300 a la

BD

del 29 de Juny al 2 de Juliol

Centre Cívic Torre Mena
Piso Tallador s/n
Tel. 399 03 11
(Lleida) BADALONA

club +300 BD, en las que, como en todas buenas jornadas roleras, hubieron partidas hasta el agotamiento de másters y jugadores, así como campeonatos de *Warhammer 40K*, *Battletech* y *Space Hulk*.

Intensivo con Wizards & Warriors

Los días 1, 2 y 3 de julio se celebraron las Terceras Jornadas Intensivas de Rol y Simulación en Canovelles (Barcelona), organizadas por el club *Wizards & Warriors*. El evento empezó el viernes 1 a las 10 de la noche. Las partidas se iniciaron a las 12.00 de la noche de ese mismo día, y a partir de ese momento, las actividades se sucedieron sin parar hasta el domingo que finalizó la "marcha". A lo largo de estos días hubo partidas sin fin, un rol en vivo, proyección de películas y una cena medieval. Y todo esto, más 2 almuerzos, una comida y un lugar para dormir (el saco lo tenías que poner tú) por sólo 3.700 pesetas. Si este año te lo has perdido, empieza a ahorrar para la cita del año que viene. Seguro que valdrá la pena.

CLUBS

C.R.P. La Mascarada

Nueva agrupación que aparece en la localidad barcelonesa de Premià de Mar. Son entre 10 y 15 miembros, y sus juegos preferidos son *Vampero*, *Stormbringer*, *La Llamada de Cthulhu*,

Star Wars y *Ars Magica*. Por el momento, se reúnen en el Centro Excursionista de Premià. Si deseáis contactar con ellos, podéis escribir a Oriol Cabanes, c/Lesmes Ruiz 32, 4º, 08330 Premià de Mar, o a Sergio Martínez, c/Gran Vía 115, 1º, 08330 Premià de Mar.

Grial



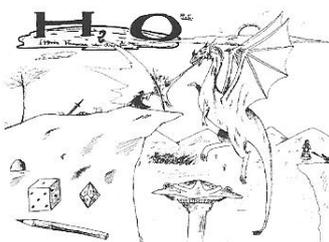
Associació Universitària
Còmics, Rol i Ciència Ficcio

Este nuevo club, que ya cuenta con 40 socios, nace en la Universidad de Barcelona. Sus socios son verdaderos apasionados del rol, el comic, la ciencia ficción y el manga japonés. Por el momento disponen de un local en el Casal del Born, en c/Comercio 42, en el que se reúnen los viernes por la tarde. Para más información puedes llamar a Eduardo al (93) 417.46.79.

Liga de los Caballeros

Este club de Fuenlabrada no es nuevo, sino que ya hace tres años que funciona (había pereza a la hora de escribirnos), con un amplio currículum de actividades organizadas a sus espaldas. Elaboran un fanzine (a ver cuando nos lo enviáis) y están abiertos a admitir nuevos socios. Su dirección es Asociación de Rol Liga de Los Caballeros, Plaza Poniente s/n, 28.994 Fuenlabrada (Madrid).

H₂O



El club Horda Horrosa de Orcos lo componen 7 aficionados al rol de entre 15 y 16 años de Madrid, que no admiten más socios ya que no disponen de local propio. No obstante, si alguien quiere contactar con ellos para intercambiar material o regalarles un local, escribir a Francisco Jaqueti, c/Ocaña 41, 9º D, Madrid.

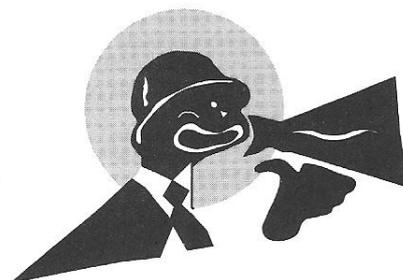


DESAFÍOS

Máster de Fuengirola (Málaga) busca jugadores para formar un club de rol, o un club para formar parte de él. Abstenerse mayores de 17 años y menores de 14. Interesados llamar, entre las 2 y las 4 de la tarde, de lunes a viernes, al teléfono (974)247.3039 preguntando por Benjamín.

Club Wardancers desea mantener contacto con aficionados y clubs de toda España para intercambiar material y incrementar su número de socios. Interesados escribir a Wardancers Role Club, c/Valencia 11, 46.260 Alberic (Valencia).

Somos un grupo de jóvenes alrededor de los 16 años que hemos creado un club de rol en Sitges gracias a la gentileza del Casino Prado Suburense y nos identificamos como sección del mismo. Estamos en fase de expansión y ya somos aproximadamente unos 20 miembros. Jugamos a todo tipo de juegos de rol, temáticos, wargames y otros muchos, y disponemos de una buena cantidad de material. Si eres un rolero o rolera (si es que éstas últimas existen, o son como las mujeres de los Ents), con ganas de divertirse, contacta con Antonio Ayala (93) 894.57.85 o con Manel Enríquez (93) 894.17.33. También puedes venir a nuestro local los fines de semana en el Casino Prado Suburense, c/Francesc Gumà 6-14 de Sitges.



MERCADILLO

Vendo los siguientes juegos, todos en buen estado y algunos prácticamente nuevos: *Blackbeard* (Avalon Hill), 4.000 ptas, *Pacific Classics: The Battle Islands of Tarawa & Saipan* (FGA/HG), 4.000 ptas, *Caballeros del Aire* (NAC), 2.000 ptas, *Mi Agente en Berlín* (NAC), 2.000 ptas, *Fort Apache* (NAC), 2.000 ptas, *Stellar Conquest* (Avalon Hill), 4.000 ptas. Interesados llamar al teléfono (96) 267.15.48, preguntando por Luis.

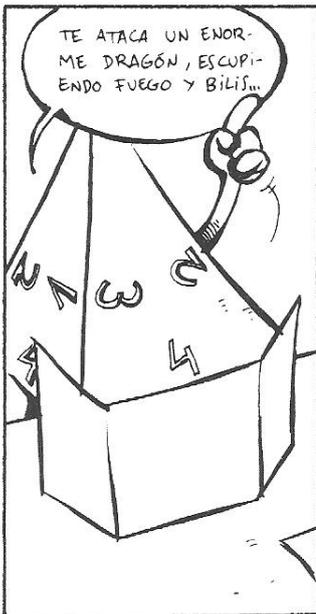
Vendo o cambio los siguientes módulos o complementos de *Runequest: La Isla de los Grifos*, *Dioses de Glorantha*, *Glorantha el mundo y sus habitantes*, *Secretos Antiguos de Glorantha*. También vendo el wargame *Hitler's War*, todo en impecable estado. Interesados llamar de 17.00 a 19.00 al teléfono (974) 22.94.47, preguntando por Miguel.

EL TIO TRASGO

PRESENTA
TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

HOY:
FELICES SUEÑOS

CHABEIS TENIDO ALGUNA VEZ UNA PESADILLA?



© 1994 ALBERT MONTES

EL ROL BAJO SOSPECHA

Los asesinos del juego de rol

Qué mejor para el desafortunado asunto del que se ha hablado en los pasados días que el comentario de alguien que pueda ofrecer una visión desde los dos ángulos más afectados: el de los juegos de rol y el de la Psicología Clínica.

por David Revetllat i Barba,

Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Barcelona

Si un actor interpretando a Macbeth, en lugar de dejar las vestimentas de su personaje en bastidores, saliera a la calle blandiendo su daga y matara al primer "Rey Duncan" con que topara, ¿echaríais la culpa al Teatro y lo prohibiríais por peligroso? Por el hecho de que a alguien se le ocurriera utilizarla para matar a miles de seres, ¿creéis que la fisión no nos puede aportar grandes ventajas si se controla correctamente, mientras se avanza en el conocimiento de la fisión?

Ciertos sujetos afectados por una grave psicosis la han manifestado mediante un triste y lamentable "juego de rol". Los medios de "desinformación" han aprovechado al unísono para intentar aumentar en 1.5 puntos sus respectivos índices de audiencia. El culpable de este asunto queda muy claro para todos estos expertos: la alienación producida por los juegos de rol. Incluso un Psiquiatra nos relata el grado de malignidad que estos llegan a ofrecer.

Es triste ver cómo hoy en día la competencia entre las diferentes cadenas de televisión ha evolucionado hasta el grado de necesitar "embellecer" y acicalar las noticias. Afortunadamente, la actual tecnología ofrece la posibilidad de poder retransmitir el color de los hematies, y si estos no están presentes siempre se puede echar mano de un buen pote de pintura roja-brillante con que adornar las escenas. El sensacionalismo y las imágenes sangrientas que tiempo ha sólo aparecían en algunos macabros

periódicos, inundan hoy nuestros hogares (lo que, por cierto, sí contribuye a posibles desequilibrios de la conducta humana). Quienes cometieron tan terrible daño quizá encontraban la sangre como algo normal, acostumbrados a la televisión de hoy en día y la "sana" educación que ésta ofrece en algunos casos.

En una psicopatología de tal magnitud, deben buscarse las causas tanto en la historia conductual del individuo como en su aprendizaje y educación a lo largo de toda su vida. En su historia conductual deben buscarse posibles experiencias desagradables sufridas en el pasado. En su educación, debemos referirnos tanto al ambiente familiar como al escolar: el aprendizaje de la discriminación entre lo normal y lo reprochable. La educación recibida tanto por su propia familia como por los profesores es relevante. Es ahí donde encontraremos las causas de su psicología. El Psicólogo o Psiquiatra que niegue todo esto, no merece poseer el título.

Estos chicos usaron los juegos de rol para el mal. Pero podrían haber usado un sinnúmero de cosas, en principio creadas con una buena intención. Recordemos el ejemplo del actor de teatro expuesto anteriormente. Es increíble, además, que un experto en trastornos mentales pueda olvidar (o un Psiquiatra desconocer) hasta tal magnitud para qué se crearon los juegos de rol. Por mucho que Gary Gygax diga que se le ocurrió lo del juego de rol en la evolución de un juego

de simulación táctica, hay algunas cosas que para un Psicólogo deberían estar muy claras: la idea de un grupo de jugadores colaborando entre sí. El hecho de que dichos jugadores estén semi-dirigidos por un "árbitro", y lo que es más, el propio nombre: juego de rol. Seguro ya hace tiempo, y antes del señor Gygax, un tipo de terapia de grupo Psicodinámica (en palabras menos finas, Psicoanalítica). Como en todas las terapias de grupo, un terapeuta dirige una conversación con un grupo de pacientes. Los pacientes, además de comunicarse con el terapeuta, tienen la posibilidad de hacerlo con otros como él. Esto ofrece posibilidades en la práctica de interrelación social (aprendizaje en ocasiones dificultoso).

Pero la peculiaridad del Role-Playing, nombre con que se bautizó a dicha terapia (¿a alguien le suena el nombre?), era el hecho de que se ofrecía la posibilidad extra a cada paciente de poder interpretar un personaje, como en una obra de teatro, para poder gozar de cierta desinhibición y poder manifestar así sus principales preocupaciones o intereses. El Role-Playing, como toda terapia de grupo, ofrece la posibilidad de, si es necesario, aprender a colaborar con los demás, pero además, la capacidad de pensar desde puntos de vista diferentes. Y, otro factor importante, el relacionar la propia conducta con sus consecuencias.

Se hizo la versión comercial, y, a saber, el primero fue el archiconocido *Dungeons* &

Dragons, que se anunciaba con el subtitulo "Role-Playing Game", traducido libre y literalmente, el Juego de Interpretar un Rol. Clara referencia a la Psicoterapia que ya era bien conocida en el país de origen, Estados Unidos.

Para mi pesar, es cierto que existen juegos de rol realmente aberrantes, por mal hechos (así como jugadores que ni comprenden lo que tienen entre manos ni juegan correctamente). Igual de patéticas son un sinnúmero de novelas de baratillo, películas de tercera, y obras de teatro lamentablemente insufribles, pero prohibirlas sería, aparte de poco democrático, más bien ridículo. Cuando analicéis o pretendáis explicar qué es un juego de rol, lo primero en que deberíais pensar es en teatro sin guión estricto y desarrollado alrededor de una mesa. En segundo lugar, un juego donde, al contrario de lo que pasa en los demás, y en la mismísima sociedad, se enseña a colaborar, que no a competir. Se enseña a reconocer que tú sólo no puedes hacerlo todo, y que con la ayuda de otros los resultados son mucho mejores. Te enseña a comunicarte con los demás, y a escuchar lo que tienen que decir. Esta es la verdadera filosofía de los juegos de rol. Los juegos de rol han sido víctimas de asesinos implacables: la voracidad de los actuales "contrainformáticos". La víctima anterior fueron los juegos de ordenador, que a bomo y platillo fueron diagnosticados como "provocadores de epilepsia". La epilepsia tiene una mínima base

probar la nueva generación de turbo-reactores en el Alfa-bus, un medio de transporte que necesitaba de más velocidad para llevar a nuestros esclarecedores a sus constantes misiones. Una vez presionado el botón, los PJs alcanzarán la velocidad infinita (aunque esto sea imposible) e irán realmente deprisa, por lo que deberán ir bien agarrados si no quieren tirar en la tabla 13 de daño. A propósito, si hay algún avispa Pj que va en la barra "pies arriba", tendrá un 95% de posibilidades de caer al suelo al igual que los pasajeros. El daño se mirará primero en la tabla de accidentes y caídas (de 0 a 5 metros) y luego en la de daño 13. 9. Frenos. Funcionan bien. El único problema es que frena en seco -sí, sí, en seco, en el más estricto sentido de la palabra- con lo que nuestros PJs pueden salir disparados hacia el cristal delantero del Alfa-bus. Si algún Pj estaba en el suelo al frenar, tira en la tabla de daño 16, y si además se habían activado los turbo-reactores, la tirada es en el 20. Si más de dos PJs se pegaran contra el cristal, éste se romperá, con lo cual hay que añadir a todo lo anterior una tiradita en la tabla de accidentes de 101 a 1000 metros al contactar con el duro suelo del complejo Alfa.

10. Video confesor ambulante del ordenador. El ordenador suministra en este confesor datos sobre el estado de los pasillos por los que pasa el Alfa-bus, así como un completísimo libro de ruta que indica por dónde debería avanzar el vehículo. Claro que si el conductor muere o queda inconsciente, el Alfa-bus irá donde los PJs lo lleven, así es que lo más seguro es que se pierdan. Si algún Pj ve la luz y se le ocurre pedir al ordenador que le ayude, éste le dará un libro de ruta para llegar al SID.

Cada vez que un Pj intente conducir el Alfa-bus, deberá pasar una tirada de talento mecánico/2. Si la falla, se equivocará de pasillo y si pifia, se estrellará bruscamente contra una pared (Daño 19 para todos los ocupantes del Alfa-bus). Si están activados los turbo, cualquier fallo significará un accidente y sólo un éxito crítico salvará a nuestros PJs de equivocarse la ruta.

Nuestro querido comunista motorizado seguirá atacando a los PJs mientras pueda o hasta que alguien active los turbo-reactores.

Los triciclos motorizados

Si tus esclarecedores no son extraordinariamente afortunados (que no lo serán), lo más normal es que se pierdan, se estrellen, o se bajen corriendo del Alfa-bus. Si esto no ocurre (que ocurrirá) pasa al epígrafe "EL SID, diversión y fantasía".

Oh, qué raro, sigues aquí. Pues bien, nuestros desafortunados esclarecedores se encuentran perdidos en Dios sabe qué parte del complejo y necesitan llegar al SID, así

es que seguramente alguno empezará a buscar un medio de transporte para llegar hasta allí (y si no el ordenador los reclamará por los altavoces). Es en este momento cuando encontrarán unos extraños vehículos a tres ruedas.

La historia de los triciclos motorizados

El ordenador ha tenido la brillante idea de educar a sus más tiernos retoños en educación vial. Para ello, ha hecho fabricar en el SID una generación de triciclos equipados con motor nuclear en los que sus tiernos retoños aprendan lo incómodo que es atropellar a un ultravioleta o entrar en un pasillo indigo sin autorización. Estos triciclos van equipados con un motor de fusión y un piloto automático que lleva al pasajero donde éste desee. Sólo hay un problema y es que lo hace inmediatamente con lo que no dará tiempo a ponerse el cinturón de seguridad si no se pasa una tirada de AGI/4. El triciclo saldrá entonces disparado con o sin esclarecedor. Al final, es posible que los pobres esclarecedores se den cuenta de que lo mejor es primero ponerse el cinturón y luego elegir la destinación. El daño por caer de un triciclo se mira en la tabla de accidentes y caídas de 0 a 5 metros.

El SID, diversión y fantasía

Más pronto o más tarde, nuestros amigos llegarán al SID. Allí les espera el profesor BACTER-I-OO. A su llegada, les esperará "Ah, por fin habéis llegado...Os esperábamos hace dos días. Bueno, no importa. Aquí tenéis una serie de artefactos que debéis probar".

A) Un modulador sicopositrónico elemental. En realidad, se trata de un alterador de la mente de los robots. Para saber cómo se altera, tira 1d20: 1-6, el robot queda paralizado; 7-12, el robot atacará a todo ser humano que encuentre; 13-19, el robot huirá aterrizado entre gritos de "¡Desconexión, no!, ¡Desconexión, no!"; 20, el robot es destruido al estallar su UCP.

B) Un cepillo ultrasónico: Además de cepillar a la velocidad de la luz, es un arma "efectiva", por su diminuto rifle láser interno. Toda tirada de 17 o más producirá un brutal lavado de dientes (Tabla de año 6). Mide más o menos un metro.

C) Una reproducción de forma humanoide en plástico de un sujeto orgánico femenino (una muñeca, vamos). El SID lo encontró en el exterior y decidió examinarla

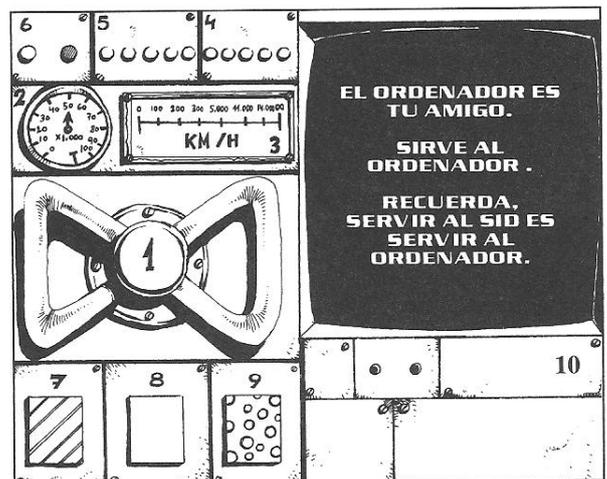
para saber lo que era. La conclusión fue que no era más que una muñeca. Sin embargo, se equivocaron y si a algún Pj se le ocurre tirar de la anilla que tiene a su espalda, hará estallar en seis metros de radio una bomba que produce daño en la tabla 20 y tarda 1d6 minutos en estallar. Adamasi, que así se llama la muñeca, dirá también "Te quiero mucho".

D) Un transistor. Se trata de un antiguo transistor que el SID quiere probar para ver si todavía funciona. Ellos no lo han conseguido y están seguros que los esclarecedores tampoco podrán, pero les estorbaba y así se lo quitan de enmedio.

Si alguien pasa una tirada de ingeniería electrónica, se dará cuenta de que las pilas pasaron a mejor vida hace mucho tiempo pero que aún conserva un enchufe a la red.

Si es activada, tira 1d20: 1-5, no se oye nada; 6-10, un programa con las canciones favoritas del complejo Alfa; 11-15, un par de purgadores conspirando para matar al ordenador. Si los denuncian, dales a tus PJs 100 PC y quítales 3 puntos de traición (y si no lo hacen, añádeles 220 puntos de traición). Si sacan de 16 a 20 en la tirada, habrán conectado con el exterior: Frases como "María, pásame el chorizo" o "¡Niño!, no te comas los mocos" será lo más coherente que oigan, aunque puede que también se oiga algo de un tal Joaquín Luki, tu amigo JL en FM que te manda muchos besitos.

Cuando hayan terminado de repartirse el equipo oirán un estruendo "como si un robotanque entrara en una cacharrería" y verán también a todos los técnicos del SID huir aterrizados. Si tus PJs no salen corriendo, verán un enorme animal gris con enormes orejas y dos largos pinchos. Además, tiene una nariz muy grande (parece que ha mentido como aquel esclarecedor PI-N-OCH-6). No atacará a los PJs a no ser que se pongan en su camino o lo ataquen. Si esto sucede: Cuernos 19 (daño 15), topetazo 13 (daño 18), pisotón 15 (daño 20). Además, puede intentar apresar a un Pj





mientras hace dos otros ataques. Si alguien pasa una tirada de percepción podrá ver que el elefante lleva una placa que pone NUM-U-KIL-6. Él es el dueño del elefante y está bastante cabreado desde que alguien se lo robó de su zoo privado. Ese alguien fue una facción de los leopardos de la muerte que además lo han dejado suelto por el SID para poder gozar con sus múltiples destrozos. Si nadie lo detiene seguirá aplastándolo todo hasta que tope con el generador atómico. Si tus PJs ya se han largado a estas alturas, recibirán daño en la columna 6. Caso contrario, clon nuevo (y bye-bye al elefante).

GOLL-U-MER-6

Después de que los robobasureros inicien el desalojo de lo que antaño fuera el SID del sector NOO, los PJs deben seguir camino al barrio ultravioleta del sector donde los espera DEST-I-NOO. Mientras se dirigen hacia allí, un sujeto bastante extraño seguirá a los PJs. Se trata de GOLL-U-MER que los sigue con la sana intención de matarlos y quedarse con SU anillo. Su táctica es muy sencilla: matará uno por uno a los esclarecedores y cuando sólo quede uno lo ejecutará sumarisimamente por desacato al artículo 135.17/69^a-12b. Si algún PJ le hace la más mísera herida, nuestro amigo tratará de embaucarle para que no le dispare y huirá apresuradamente. Habilidades: Espada energética, 8; Embaucamiento, 17; Supervivencia, 17.

La historia de GOLL-U-MER es curiosa. Hace algunos años (sí, sí, años) SME-A-GOL-2, que así se llamaba él en un principio, compartía misión con DE-A-GOL-3 en el exterior. Cuando observaban un río DE-A-GOL encontró un brillante anillo. SME-A-GOL, que cumplía años aquel ciclo día, decidió que el anillo sería un buen regalo de cumpleaños. DE-A-gol no quiso dárselo, por lo que SME-A-gol lo denunció al ordenador por desacato al artículo 135.17/69^a-12b. El ordenador, que los escuchaba por una multigrabadora, falló a favor de SME-A-GOL, ya que era su cumpleaños. De esta forma DE-A-gol fue ejecutado impunemente y SME-A-GOL fue ascendido a ultravioleta (y es que los designios del ordenador son inescrutables). A pesar de esto, SME-A-GOL, consumido por su culpa, decidió cambiar su nombre y huir a una de las zonas más deshabitadas del complejo: El centro residencial "Montañas Nubladas".

El ataque de los comunistas motorizados vivientes

Si GOLL-U-MER no ha conseguido su objetivo de robar el anillo, los PJs oirán un

gran estruendo y verán unas motos que se les acercan a gran velocidad. Son los nueve motoristas oscuros motorizados (u ocho, si los esclarecedores se pelaron al que asaltó el Alfa-bus). Los PJs deben pasar una tirada de AGI/2 para evitar las motos. Una vez evitadas, empezarán a disparar a los esclarecedores con generadores de plasma instalados en las motocicletas (recuerda que tienen un -3 a dar y ser dados). Si un personaje da a un comunista motorizado, tira 1d20. Si saca 15 o más, el comunista cae de la moto y se hace un daño en la tabla de accidentes y caídas equivalente a 201 a 500 Km/H. Si el resultado es un crítico, el motorista explotará con su moto y morirá vaporizado (Oooh, qué bonito). Si los PJs sobreviven a este ataque podrán continuar camino hasta la zona residencial ultravioleta.

Final y desenlace

Llegados a este punto, pueden suceder varias cosas:

A) Los esclarecedores matan a GOLL-U-MER. Llegarán sin ningún problema a la zona, donde les recibirá un tipo alto y rocoso llamado DEST-I-NOO, que recogerá el anillo y les dará las gracias. Si los PJs le piden una recompensa, les dará 1000 PC y un libro de 1200 páginas en el que están todos los formularios necesarios para que puedan quedarse con el material que les han dado en el SID y el SPL.

B) Los esclarecedores no matan a GOLL-U-MER. Justo en el instante en el que alguien le entregue el anillo a DEST-I-NOO, algo saltará de la nada y pegando un mordisco tremendo se llevará entre los dientes el dedo del pobre esclarecedor con el anillo y saldrá corriendo. Se trata de GOLL-U-MER, que cuando parezca alejarse de los PJs será frito por el lanzallamas de DE-A-GOL-6, que ha querido vengar a su hermano y destruirá también al anillo. Éste está fundido y el microfilm se ha perdido, con lo que DEST-I-NOO se mosqueará

mucho y hará pagar a los esclarecedores 200 PC (o su ropa, caso de no tenerlos). Siempre pueden desobedecer, pero esto es traición y eso se castiga con (música de timbales) la SUMARÍSIMA EJECUCIÓN. C) Los esclarecedores perdieron el anillo. Éste irá a parar a manos de SA-U-RON-6. Entonces, ocurrirá lo impensable: Los verdaderos comunistas no quieren colaborar y le soltarán "Camarrada, estos son tiempos de apertura. Estamos en la era de la del Ciberperroistrica, saluda a nuestros amigos capitalistas." Al escuchar esto, SA-U-Ron entrará en cólera y aún sin la ayuda del otro complejo convocará a todos los comunistas para un ataque masivo contra el ordenador jamás visto en muchos años. Será una batalla cruenta y prolongada... Un día después todo volverá a la normalidad y los informativos ensalzarán la victoria aplastante del ordenador contra los comunistas y la completa aniquilación de estos. Esto, obviamente, es falso, pero los comunistas supervivientes se cuidarán mucho de contradecirlo, puesto que tardarán bastante en recuperarse (pasarán un mínimo de tres días hasta que se produzca un nuevo sabotaje).

En fin, así es el complejo Alfa...; Oh, ¿no te habrías creído que estabas en la Tierra Media?! ♦



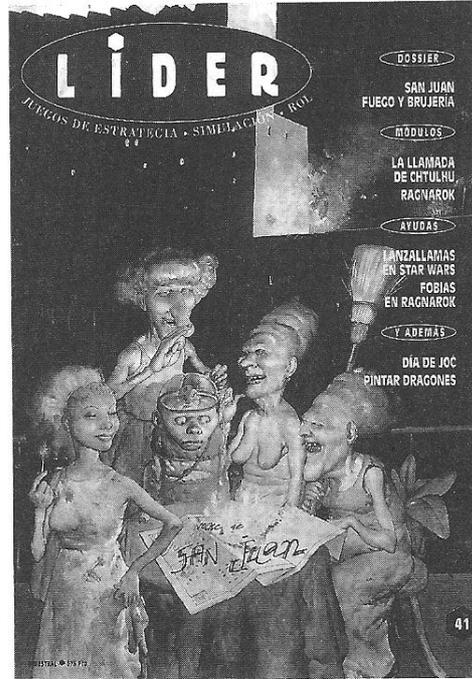
Gran Via C.C., 519
08015 Barcelona
Tel. 454 6750

BILLARES SOLER
JOCS I COSES



¡¡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 <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 37 <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 38 <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 39 <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 40 <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 41 <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.

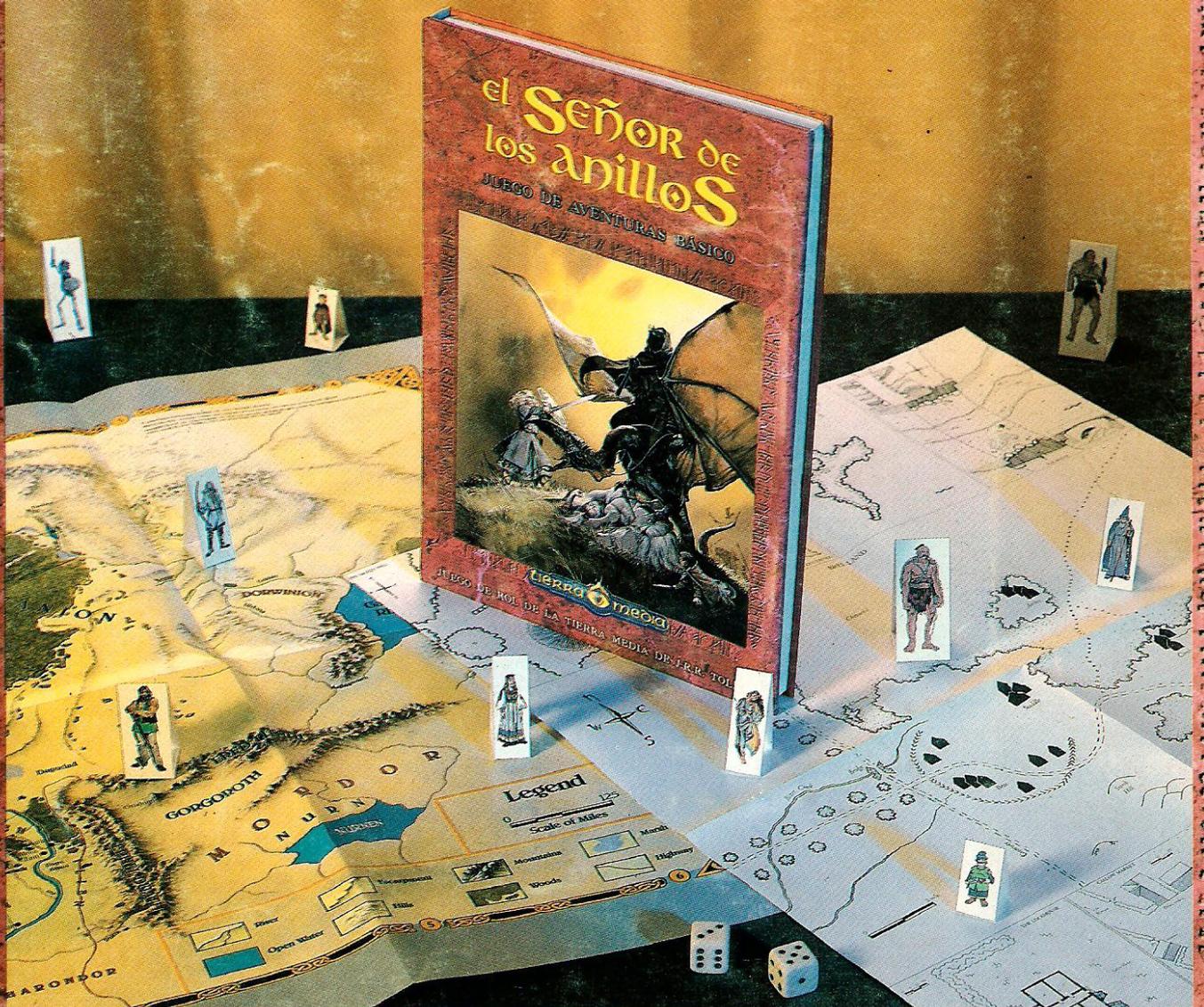


JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



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