

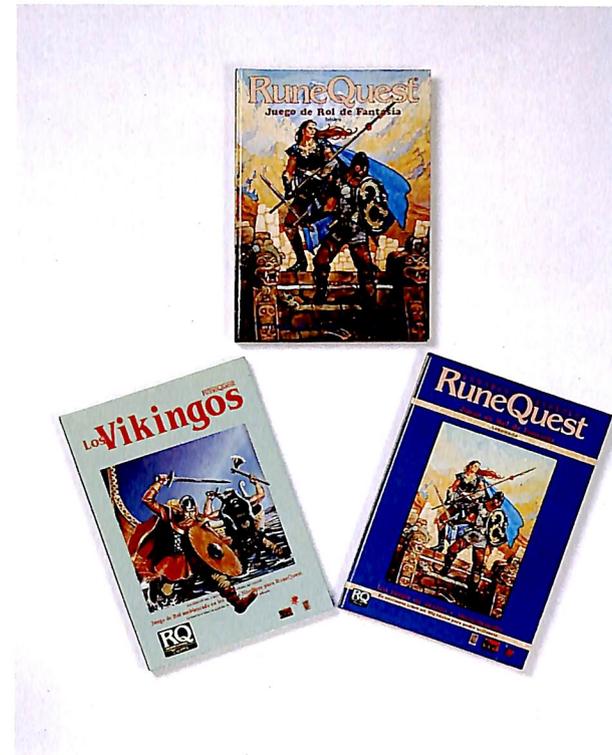


Juego de rol ambientado en los mundos de Lovecraft. Los jugadores son profesores de universidad, detectives privados, parasicólogos, policías o simples diletantes que se mueven por el planeta en los Felices Veinte, a la caza de los horripilantes monstruos que Lovecraft describió en sus obras.

Acabar con esos monstruos y sus adoradores, conservar la integridad física y —sobre todo— no acabar completamente loco, son tres metas en este apasionante juego de rol.

*Le siguen...*

- 106 *El Guardián de los Arcanos*
- 107 *Los hongos de Yuggoth*
- 108 *Cthulhu en la Península Ibérica*
- 109 *La maldición de los Chthonians*



RQ ambienta las sesiones de rol en el mundo fantástico de Glorantha, o en la Europa de los años oscuros. Cada jugador crea un personaje dentro de una determinada cultura o raza, con gran lujo de detalles pero sin excesiva complicación. Puedes escoger diversas habilidades y profesiones, especializándote bien en la acción directa como guerrero o explorador, o en el fascinante mundo de la magia.

RQ básico proporciona todas las reglas e información necesaria para empezar a jugar. Los vikingos es una completísima extensión del juego para recrear personajes de esta cultura, y RQ avanzado completa la información haciendo de RQ uno de los mejores juegos de rol de fantasía medieval.

*Le siguen...*

- 202 *El Señor de las Runas*
- 204 *La Isla de los Grifos*
- 205 *Dioses de Glorantha*
- 206 *Apple Lane*



Conocerás la obra de *J. R. R. Tolkien*, autor de «El Hobbit», «El Señor de los Anillos», «El Silmallerion». Este es el juego de rol de Tierra Media, el mundo creado por Tolkien, en el que puedes encarnar elfos, hobbits, enanos o humanos en la lucha desesperada de los Pueblos Libres contra Sauron. El Señor de los Anillos y sus huestes de orcos, trolls, y demás malignas. Basándose en la detallada labor de Tolkien, El Señor de los Anillos-El juego de rol de la Tierra Media posee una ambientación minuciosa y realista: podrás conocer Tierra Media palmo a palmo, gracias a las extensiones del juego, desde sus principales ciudades y fortalezas, hasta los grandes protagonistas de su historia.

*Le siguen...*

- 302 *Los Woses del Bosque Negro*
- 303 *Los asesinos de Dol Amroth*
- 304 *Guía de Tierra Media*
- 305 *Las Puertas de Mordor*
- 306 *Las minas malditas de Dunlendings*
- 307 *Los piratas de Pelargir*

## ¿Qué es el juego de rol?

Un juego en el que puedes representar el papel (rol) que más te guste:

- Puedes vivir heroicas gestas en la Europa de los Años Oscuros, guiado por el completo sistema de juego de RuneQuest.
- Puedes ser investigador en los Años Veinte, siguiendo las huellas que dejan los adoradores de los Mitos de Cthulhu (*Lovecraft*).
- Puedes recorrer Tierra Media, el continente imaginado por *J. R. R. Tolkien* en «El Señor de los Anillos», luchando contra Sauron, Señor del Mal.

Un grupo de jugadores, bajo la dirección de un árbitro o director de juego, crean y viven un mundo fantástico de aventuras.

LA LLAMADA de  
CTHULHU

RuneQuest

EL SEÑOR  
DE LOS ANILLOS

EL JUEGO DE ROL DE LA TIERRA MEDIA™



## Cada jugador, un personaje

En el juego de rol, cada jugador crea un personaje de unas determinadas características, siguiendo unas reglas sencillas.

Con los datos obtenidos sobre su personaje (si es fuerte o débil, inteligente o tonto, cuál es su lugar de origen, sus motivaciones, etc.) el jugador representa un papel junto con otros jugadores, bajo la dirección de un árbitro de juego.

A medida que un personaje va superando pruebas y dificultades, sus características y habilidades se desarrollan, permitiéndole afrontar mayores aventuras.

Pero el riesgo en el mundo del rol es continuo y muchas veces los personajes sufren muertes violentas, o se vuelven locos, o quedan inútiles de por vida. En la vida real sería un verdadero desastre, pero en el rol, puedes crear un nuevo personaje y volver a la aventura.

Lo que tienes garantizado son horas y horas de diversión creativa con tus amigos, recorriendo los lugares más insólitos de la geografía de la literatura fantástica y de ficción.

distribuidor:

## El director de juego

Para que el rol tenga un mínimo de coherencia, es indispensable la figura del director de juego. El es quien conoce a fondo las reglas del juego, quien prepara la situación que deberán afrontar los jugadores a través de sus personajes y quien resolverá los conflictos y las acciones durante la sesión de juego.

Ser director de juego es en sí una experiencia apasionante. Es como ser una mezcla de autor, director, escenógrafo y actor secundario, todo a la vez. Porque el director de juego crea la aventura que los personajes de los jugadores van a vivir, dirige la sesión de juego con la ayuda de las reglas, describe y escenifica los acontecimientos de la aventura.

Incluso es conveniente que en un mismo grupo, los jugadores se turnen periódicamente en el papel de árbitro y director de juego. ¡Así serán más comprensivos cuando encarnen a sus personajes!

## Las aventuras

Las sesiones de un juego de rol consisten en jugar una aventura o escenario, preparado por el director de juego. Los jugadores deben colaborar y trabajar en grupo para salir con éxito de las situaciones difíciles.

Generalmente, cada jugador es bueno en una especialidad y pone ésta al servicio del grupo para triunfar sobre los enemigos o la adversidad.

El premio al final de la aventura, además de lo que se disfruta durante el juego, es la mejora del personaje gracias a la experiencia adquirida. En el juego de rol, se pueden ir encadenando aventuras hasta formar una «campana», en la que un personaje novato e ingenuo al principio, puede acabar convertido en un auténtico héroe, con capacidades sobrehumanas.