

ESPAÑA Y BRUJERÍA



① ②
 ስህገጽጽጽጽ ጽግህጽጽጽጽ ጽግ
 ጽግህጽጽጽ ህጽጽጽ ጽግህጽጽጽ
 ህጽጽጽ ጽግህጽጽጽጽጽ ጽግ ስግ
 ጽግህጽጽጽ ጽግ ጽግ ጽግህጽጽጽጽ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ



③ ④
 ህጽ ጽግ ጽግ
 ህጽ ህጽ
 ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ

ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ
 ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ ጽግ



Espada y **B**rujería

Juego de Rol en Vivo de Fantasía Medieval

CREADO POR
Aitor Ruiz Lacasa
Unai Ruiz Lacasa



COORDINACIÓN
Francesc-J. Barrio
Toni Marí

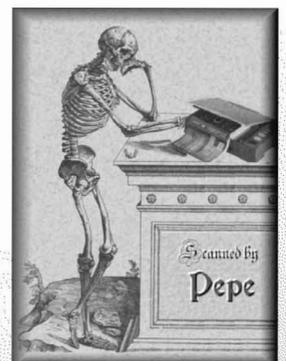
MAQUETACIÓN
Guillem Guil

CONCEPCIÓN DE PORTADA
José Macizo

FOTOGRAFÍA DE PORTADA
Loren Merchan

ILUSTRACIONES
José Macizo

PLAY-TESTING
Club de Rol en Vivo "Espada y Brujería" de Bilbao



ESPADA Y BRUJERIA
Juego de Rol en Vivo de Fantasía Medieval

1ª Edición, Noviembre de 1995

© 1994 Aitor Ruiz Lacasa y Unai Ruiz Lacasa.
Editado por Francesc-J. Barrio para YGGDRASIL JOCS,
con licencia de los autores.

Prohibida la reproducción total o parcial del contenido de este libro,
sin autorización escrita de los propietarios del Copyright.

ESPADA Y BRUJERIA
Juego de Rol en Vivo de Fantasía Medieval
es una publicación de



Apartado de Correos 171
08440 CARDEDEU

*A Marcelino y Rosamaría.
Nos lo dieron todo.*

INDICE

ESPADA Y BRUJERIA, EL JUEGO DE ROL EN VIVO	7
¿Y de qué va eso del Rol en Vivo?	7
¿Qué significa eso de "dentro y fuera de personaje"?	8
¿Qué era eso de "hacer de monstruo"?	9
¿Qué necesitamos para formar un club de Rol en Vivo?	9
¿Dónde podemos jugar?	10
¿Qué necesito para crear mi personaje?	10
Signos y voces	11
¿Cuál es la función de un árbitro?	12
EL MUNDO DE ESPADA Y BRUJERIA	17
REGLAS DE COMBATE	23
Armas y pociones especiales	25
RAZAS DE PERSONAJES JUGADORES	27
Elfo	27
Enano	28
Halfling	28
Humano	29
Semielfo	30
LOS GRANDES GREMIOS	31
Gremio de Mercenarios	31
Gremio de Exploradores	32
Gremio de Alquimistas	33
Gremio de Sanadores	35
Gremios Proscritos	36
Gremio de Ladrones	36
Gremio de Asesinos	37
RELIGIONES	39
Cómo realizar conjuros de sacerdote	40
Sacerdotes y armas	40
Religión de Bellus	40
Culto a Bóstor	42
Orden de Dherbos	44
Culto a Kharna	46
Culto a Mektar	48
Religión de Thanus	50
SOCIEDADES DE CABALLEROS	53
Caballeros del Cáliz	53
Caballeros del Dragón	54

SISTEMA DE MAGIA	57
Creando un personaje mago	57
Adquiriendo experiencia como mago	58
Cómo lanzar hechizos	58
Cómo resistir hechizos	59
El Gran Grimoire	60
SISTEMA OPCIONAL DE CREACION DE AVENTUREROS VETERANOS	69
Aspectos de carácter	70
Profesiones adicionales	73
Rasgos físicos	74
Compendio de rasgos de interpretación	75
Ejemplo de creación de un personaje	76
ALFABETO RUNA, SISTEMA NUMERICO, SISTEMA METRICO	79
BESTIARIO	83
No-muertos	83
Criaturas del bosque	87
Miscelanea	91
EQUIPO	99
Armas	99
Armaduras	99
Componentes	100
Pócimas y venenos	101
COMO FABRICAR TUS PROPIAS ARMAS	103
Como fabricar espadas	103
Como fabricar flechas	105
Como elaborar escudos	106
CREANDO AVENTURAS	107
EN LAS GARRAS DEL AMOR	111
PAGINAS FOTOCOPIABLES	119

ESPADA Y BRUJERIA

EL JUEGO DE ROL EN VIVO

Bien, bueno, ya has comprado este libro, lo acabas de abrir y ... ¡vaya! ¡No encuentras ninguna tabla! ¡Oh, cielos, si ni siquiera hay un compendio de modificadores! ¿Sacarán alguna pantalla o algún otro tipo de ayuda de juego que aclare las cosas? Y lo más importante... ¿Dónde están los dados?

No te preocupes, que no te has equivocado. Esto es un reglamento de rol después de todo, aunque bastante especial, porque este es un juego de rol en vivo.

Tanto si eres un rolero veterano, aún un principiante, o este es el primer libro de rol al que te acercas, probablemente estarás haciéndote un montón de preguntas en este momento. No te preocupes, porque nosotros estamos aquí para respondértelas.

¿AH, SI? ¿Y DE QUE VA ESO DEL ROL EN VIVO?

Seguro que ya sabes qué es un juego de rol tradicional. Te sientas alrededor de una mesa con unos cuantos amigos y durante toda la tarde, un director de juego que ha preparado una aventura os va lanzando situaciones cada vez más arriesgadas y complicadas de las que vosotros intentáis salir o resolver.

Vuestros héroes sólo existen en vuestra imaginación. Están atrapados en una prisión de papel bidimensional y os miran desesperados con sus caras de porcentaje, cuerpos compuestos de características numéricas y memoria de puntos de experiencia esperando que los salvéis. El tableteo de los dados sobre la mesa decide su suerte, y el azar puede hacer que tu idea más ingeniosa nunca llegue a tener éxito.

La tiranía de tablas, reglas y modificadores llega a hacerse tan tediosa que acabas por simplificarlas al máximo, o hasta por eliminar las más inútiles.

Si lo que importa es la excitación, la emoción de la aventura en sí, ¿por qué no ignorarlas completamente? Es más, ¿por qué no liberar a tus personajes, sacarlos de su celda de papel y dotarles de un cuerpo y la libertad de moverse a su antojo y pensar por sí mismos? Y si

eso es así, ¿por qué no encarnar tú mismo a tu personaje favorito y vivir sus aventuras?

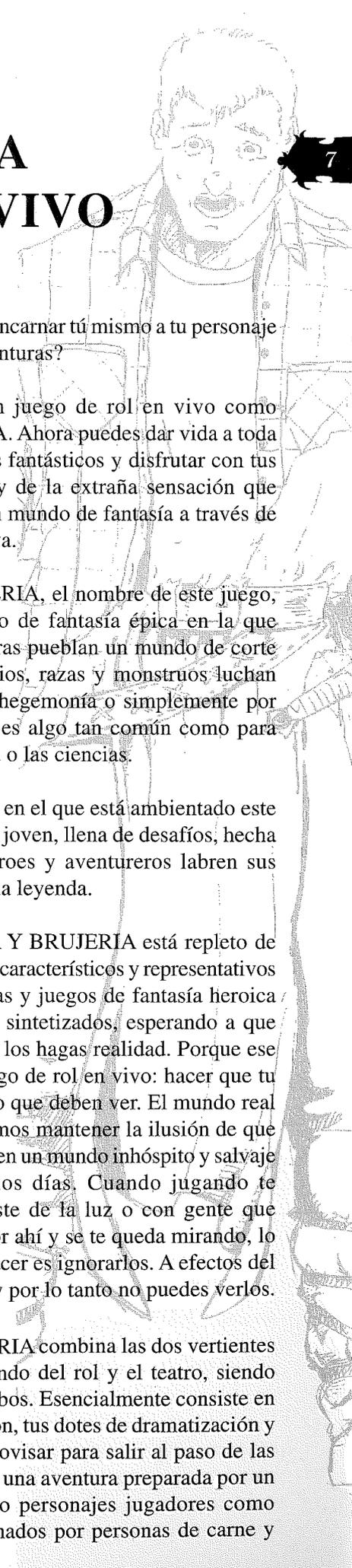
En eso consiste un juego de rol en vivo como ESPADA Y BRUJERIA. Ahora puedes dar vida a toda una serie de personajes fantásticos y disfrutar con tus amigos del aire libre y de la extraña sensación que proporciona el crear un mundo de fantasía a través de la imaginación colectiva.

ESPADA Y BRUJERIA, el nombre de este juego, también define un tipo de fantasía épica en la que distintos seres y criaturas pueblan un mundo de corte medieval donde imperios, razas y monstruos luchan entre sí para lograr la hegemonía o simplemente por sobrevivir, y la magia es algo tan común como para nosotros la electricidad o las ciencias.

El reino de Veronia, en el que está ambientado este juego, es una tierra aún joven, llena de desafíos, hecha a medida para que héroes y aventureros labren sus nombres en la roca de la leyenda.

Verás que ESPADA Y BRUJERIA está repleto de tópicos. Los rasgos más característicos y representativos de las novelas, películas y juegos de fantasía heroica están aquí recogidos y sintetizados, esperando a que tú, con tu imaginación, los hagas realidad. Porque ese es el espíritu de un juego de rol en vivo: hacer que tu mente diga a tus ojos lo que deben ver. El mundo real debe ser filtrado, debemos mantener la ilusión de que ahora nos encontramos en un mundo inhóspito y salvaje distinto al de todos los días. Cuando jugando te encuentres con un poste de la luz o con gente que simplemente pasaba por ahí y se te queda mirando, lo único que tienes que hacer es ignorarlos. A efectos del juego ellos no existen y por lo tanto no puedes verlos.

ESPADA Y BRUJERIA combina las dos vertientes más divertidas del mundo del rol y el teatro, siendo algo a caballo entre ambos. Esencialmente consiste en combinar tu imaginación, tus dotes de dramatización y tu capacidad para improvisar para salir al paso de las situaciones que plantea una aventura preparada por un árbitro, en la que tanto personajes jugadores como monstruos están encarnados por personas de carne y





hueso. Existen una serie de convenciones y signos que permiten desarrollar un sistema de combate realista, pero sobre todo muy sencillo y divertido.

Tú puedes encarnar un aventurero. Tendrás tan sólo las posesiones que tu personaje pueda adquirir dentro del mundo del juego, siempre y cuando dispongas de ellas físicamente. Es decir, si el personaje que representas tiene ocho kroners, sólo podrá comprarse una espada larga y un escudo pequeño, pero para ello los debes comprar o fabricar fuera de personaje en el mundo real.

Debes dar gran importancia a la interacción entre personajes, tanto con tus compañeros aventureros como con los personajes no jugadores, monstruos y demás criaturas. La parte más divertida del juego no es combatir, pelear y matar, sino el tiempo entre aventuras que pasas en la taberna contando tus hazañas, bailando en la fiesta del pueblo alrededor del fuego, etc; en definitiva, esto no es tan simple como "jugar a espaditas" en el parvulario, es algo mucho más maduro. Dentro de personaje tú eres un auténtico aventurero, y como tal, debes luchar por avanzar en tu mundo, obtener tesoros, acumular dinero...

Necesitarás amigos y compañeros para jugar una aventura, y al menos dos árbitros. Cuantas más personas participen en una aventura más variada será ésta. La mecánica del juego consiste en dividirse en dos grupos más o menos iguales y jugar dos aventuras al día. El primer grupo está compuesto por aventureros o personajes jugadores, mientras las personas que integran el segundo grupo "harán de monstruos".

Un buen juego necesita al menos diez jugadores, amén de los dos árbitros. Ya que el carácter del juego lo pide a gritos, es mejor que forméis un club de rol en vivo estable que montar o participar en aventuras esporádicas, ya que son bastante más difíciles de organizar. Una frecuencia de juego de un par de aventuras al mes, una cada 15 días, es lo más aconsejable, ya que permite dotar al juego de continuidad y permite a los personajes subir de nivel a un ritmo adecuado.

Atento: la honradez es algo de una importancia fundamental en un juego de rol en vivo. Sí, sí, has leído bien: la honradez. Un juego así está basado en la regla tácita de que nadie debe saltarse las normas, tanto dentro como fuera de personaje. Si alguien te golpea con un arma en combate, debes simular que has sido herido lo más vivamente que puedas y después representar y

aceptar sus consecuencias. Lo mismo ocurre si eres víctima de un hechizo: un mago esperará que conozcas sus efectos, por lo que es importante que leas bien el apartado dedicado a la magia, y actúes en consecuencia durante el tiempo que dura el conjuro.

Sin este concepto de honradez el juego se vendría abajo, ya no sería divertido pelear con armas de espuma y látex si sabes que a la persona que golpeas y debería simular que ha sido herida, simplemente ignora esto y sigue jugando tan tranquila. Si alguna anormalidad de este tipo ocurre, no interrumpas el juego. Espera al final de la aventura y comunícaselo entonces al árbitro.

Aunque un árbitro acompañará al grupo en todo momento, es imposible que controle todos los combates individuales o tiempos y efectos de los hechizos, así que esa responsabilidad recae individualmente sobre tí.

Tú eres quien ha de controlar que tus acciones se ajusten a las normas del juego si quieres que los demás lo hagan.

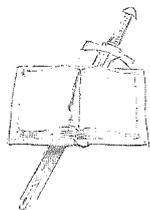
Actuad todos así y seguro que disfrutaréis de una aventura divertida.

¡CUANTAS COSAS! ¡QUE LIO! ¿QUE SIGNIFICABA ESO DE "DENTRO Y FUERA DE PERSONAJE"?

Supon que os habéis reunido 15 amigos para jugar a ESPADA Y BRUJERIA. Os ponéis las ropas y os caracterizáis como vuestros personajes. Ese es el momento en que "entráis en personaje". Dentro de personaje tienes que asimilar el carácter y comportamiento del aventurero al que representas, debes actuar como él lo haría. En pocas palabras, debes asumir la personalidad de tu personaje, convertirte en él.

Dentro de personaje sólo puedes saber y conocer lo que sabría tu aventurero. El espacio de tiempo en que has de permanecer dentro de personaje abarca desde que comenzáis a jugar hasta que os quitáis la ropa y la caracterización de aventurero para iros a casa.

Ese es el momento en que pasas al "fuera de personaje". Es entonces cuando puedes dejar caer la ilusión y comentar con tus amigos todas las anécdotas de la aventura, revelar tramas que conocías al "hacer



de monstruo", etc...

Estar dentro de personaje durante todo el día puede ser muy divertido: dota de continuidad el tiempo de descanso entre aventuras y permite una auténtica interacción entre personajes. Este es el momento para repartir el tesoro, comprar las pócimas que necesitas de algún alquimista, reparar tu armadura, lo que se te ocurra.

¡AH, YA! ¿PERO QUE ERA ESO DE "HACER DE MONSTRUO"?

Un día de juego está dividido en dos aventuras. Tenéis que formar dos grupos de jugadores: uno de aventureros (personajes jugadores) a los que acompañará un árbitro caracterizado como un personaje, y otro de "monstruos" - este término engloba tanto monstruos reales como cualquier otro tipo de seres o criaturas con los que los aventureros se encuentren en el juego; en definitiva: los personajes no jugadores, a los que acompañará otro árbitro.

El grupo de personajes jugadores (desde ahora PJs) participa en la primera aventura del día, en la que el resto de participantes interpretan a los personajes no jugadores (desde ahora PNJs) en los encuentros que los árbitros han acordado previamente.

Cuando la aventura termina y los PJs vuelven al campamento, castillo, o lo que sea, los jugadores que hacían de monstruo vuelven a asumir su papel de aventureros y todo el mundo descansa y charla tranquilamente, siempre dentro de personaje.

Esta pausa suele utilizarse para comer y recuperar energías. Recuerda que aún permanecéis dentro de personaje, así que para no destruir el efecto logrado es mejor que todo el mundo utilice platos y cubiertos de madera, copas de barro cocido, etc, y que los alimentos consumidos sean naturales: pan, queso, fruta, y si puedes, bebe agua antes que cualquier refresco espumoso de color marrón oscuro. Huye de envases como botellas de plástico y tetra-briks.

Si jugar dos aventuras al día ocupa demasiado tiempo, podéis turnaros de cualquier otra manera: una semana unos jugadores interpretan a sus aventureros y otros hacen de monstruos, para intercambiar papeles la semana siguiente, etc. Esto ya es decisión vuestra.

Las caracterizaciones de monstruo han de ser rápidas

y sencillas, siendo una máscara el remedio más socorrido. Para las criaturas que no necesiten máscaras al ser representadas una serie de convenciones mínimas listadas en el apartado BESTIARIO y un poco de imaginación son suficientes.

Si un "monstruo" muere en un encuentro con los aventureros, cuando la escaramuza ha terminado, el jugador que interpreta al PNJ simplemente se levanta y corre al punto preparado y designado por el árbitro para el próximo encuentro, para representar a una nueva criatura junto al resto de PNJs. De esta manera, los aventureros nunca se quedan sin enemigos a los que enfrentarse.

No es necesario que los "monstruos" luchen a muerte en estos encuentros con los PJs: cualquier criatura que se vea sobrepasada en número y amenazada por el grupo de aventureros huirá sin pensárselo demasiado (a menos que el árbitro le haya dado instrucciones de hacer lo contrario).

ASI QUE NECESITO BASTANTE GENTE PARA JUGAR. ¿Y QUE NOS HACE FALTA PARA FORMAR UN CLUB DE ROL EN VIVO?

Sobre todo muchas ganas de jugar, una imaginación inmensa y algo de organización y equipo básico.

Una aventura deberá reunir de diez a veinte jugadores. Con menos del primer número las aventuras posibles son bastante reducidas, y más de veinte personas son demasiadas para coordinar dos grupos coherentes.

Un club necesitará al menos dos árbitros para llevar el control de la evolución de PJs y garantizar la honestidad del juego comprobando en la medida de lo posible que los combates son resueltos de acuerdo a las reglas y que se respeta la duración y efecto de los hechizos.

Si el club cuenta con un número suficiente de miembros, podéis permitirnos tener cuatro árbitros, ya que controlar siempre el juego de los demás puede resultar tedioso para quien se encarga de ese papel.

Como club necesitaréis algo de equipo básico para organizar las aventuras. Lo elemental son una serie de máscaras para aquellas personas que tienen que hacer de monstruos, y sería ideal tener cierta variedad de ellas



- pelear siempre contra las mismas criaturas es un muermo. A medida que el club crezca podéis ir reuniendo elementos de atrezzo que os sirvan para crear mayor y mejor ambientación en vuestras aventuras.

También podéis organizar eventos de rol en vivo ocasionales, para lo que no sería necesario un club estable, aunque el mayor problema que se presenta es que los jugadores novatos no habrán asimilado el sistema y el espíritu del juego, y tenderán a atizarse los unos a los otros con sus armas de espuma a la menor oportunidad.

Otra cuestión a tener en cuenta es la del equipo, ya que con toda seguridad los jugadores ocasionales no dispondrán siquiera de una vestimenta adecuada. Es en estas lides cuando un árbitro debe hacer gala de sus mejores dotes de organización e improvisar con la mayor originalidad un socorrido apaño que haga disfrutar de la aventura a todos los que tomen parte en ella.

AHORA COMPRENDO. PERO ALGO QUE AUN NO TENGO MUY CLARO ES ¿DONDE PODEMOS JUGAR?

El entorno ideal para conseguir el ambiente que necesitas para jugar a ESPADA Y BRUJERIA es un área boscosa de cierta densidad que permita preparar emboscadas y oculte a la vista qué hay más allá del sendero.

Es conveniente que este bosque se halle en una zona llana, ya que las zonas boscosas de montaña que cuentan con una gran inclinación hacen bastante fatigosa la aventura y son un riesgo añadido al combate.

Ambos árbitros deben conocer bien el área antes de preparar las aventuras y asegurarse de que no hay parajes que puedan resultar peligrosos como acantilados o pozos profundos, que supongan un peligro para los jugadores.

También es conveniente que sea una zona no demasiado transitada. Encontrarse constantemente con gente de paseo y con ropas actuales, que probablemente os sigan a todas partes con una expresión de ávida curiosidad en el rostro, es más que suficiente para echar por tierra todo el efecto del juego.

El mundo de ESPADA Y BRUJERIA está ambientado en Veronia, una tierra variopinta que ofrece

gran diversidad de escenarios geográficos con posibilidad de recrear aventuras en cualquier tipo de marco natural. Si no hay un bosque disponible cerca de tu localidad, puedes ambientar tus aventuras en prados, campos, alrededor de viejos castillos o caserones, etc...

Otra localización ideal para ambientar aventuras de rol en vivo es el interior de estos viejos caserones, sobre todo de noche y con la iluminación adecuada. Las velas crean un estupendo clima de suspense, aunque su llama supone un riesgo innecesario. Las habitaciones deberán ser lo suficientemente amplias para permitir el combate con armas de espuma sin destrozar muebles ni decoración, y sería conveniente que estuvieran comunicadas entre sí por largos y espaciosos pasillos. Las escaleras son perfectas para crear emboscadas, si es que la casa dispone de varios pisos.

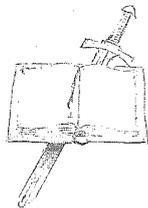
Para aventuras basadas únicamente en la interpretación e interacción entre personajes puede utilizarse la gran cantidad de mesones y asadores que existen en nuestro país y están decorados al estilo medieval. Podrían celebrarse en ellos los grandes banquetes de la corte de Veronia, juicios de honor en nombre de Dherbos, etc...

Por supuesto, debéis ser siempre cuidadosos con el medio ambiente y la naturaleza si jugáis en campo abierto. Después de una aventura, el paraje natural en que la habéis desarrollado debe quedar como antes de vuestra llegada. No dejéis nunca basura ni desperdicios (cristales, bolsas de plástico, etc) que puedan dañar el entorno.

TODO ESO ESTA MUY BIEN, PERO LO QUE YO QUIERO SABER ES: ¿QUE NECESITO PARA CREAR MI PERSONAJE?

Ya habrás leído que tu aventurero puede poseer tantas cosas como compre dentro de personaje, tanto a otros PJs como a PNJs imaginarios (en cuyo caso, la cantidad pagada por el objeto se pierde).

Todo lo que el personaje que encarnas posee debes tenerlo tú en el mundo real: armas (de espuma y látex), armaduras, pocimas, componentes mágicos para realizar conjuros, etc... Si no puedes tener algo físicamente en el mundo real o tu aventurero no puede permitirse ese objeto, tendrás que pasar sin él. Con esto queremos decir que no puedes simular que la armadura de piel de tu personaje es una armadura de cuero, por



ejemplo. La razón de esto es que la persona que luche contigo sólo verá lo que llevas, y este tipo de irregularidades puede dar lugar a malentendidos y quejas.

Todo aventurero comienza su carrera con un dinero inicial de ocho kroners, la moneda oficial de Veronia, con los que comprará su primer equipo siempre a PNJs imaginarios: no puedes entrar en la interacción entre personajes hasta que no eres oficialmente uno de ellos.

Antes de decidir qué tipo de aventurero quieres representar es conveniente que hayas leído bien todos los apartados de este libro. Si no estás al tanto de las reglas de magia y de combate no sabrás desenvolverte en una aventura y puedes resultar un peligro para tus compañeros. Las reglas de combate están ahí para ser respetadas y evitar accidentes estúpidos.

Una vez que hayas adquirido una comprensión general del funcionamiento de ESPADA Y BRUJERIA debes dotar a tu personaje de una personalidad y un pasado congruentes con el mundo en el que vive:

- Tienes que escoger una raza de personaje jugador, respetando hasta cierto punto las restricciones físicas impuestas en aras de la dramatización.

- Debes escoger una profesión y/o una religión. Es recomendable que comiences en un solo gremio y sirviendo a una sola deidad. Cuando estés más acostumbrado a la mecánica de juego y tu personaje haya adquirido un mayor nivel, puedes hacer que entre a formar parte de un nuevo gremio o culto.

- Es muy importante dotar a tu personaje de un "background" y un pasado que justifiquen su condición actual de aventurero: un origen aristocrático venido a menos, una familia de granjeros asesinada por los fomorios de los que has jurado vengarte, la búsqueda de las arcanas artes de la magia, etc. Aquí es donde verdaderamente puedes dejar volar tu imaginación.

Ahora es cuando puedes decidir en que emplear tus ocho kroners iniciales para comprar tu equipo: un guerrero comprará armas y armadura, un mago hará acopio de componentes mágicos, etc, y todos los personajes al final de su primera aventura pagarán sus tasas al gremio o religión a los que pertenezcan.

El resto de equipo, ropas, libros de conjuros, botas, sombreros, etc, que forman parte de la caracterización de tu personaje son gratuitos y puedes tener tantas

prendas u objetos como quieras y cambiar de ellos con la frecuencia que desees.

Hay una serie de elementos para medir el proceso de avance de un personaje: tasas religiosas y gremiales, tuición por parte de otros PJs (como magos y alquimistas), etc. Pero si tu club acaba de comenzar a jugar a rol en vivo probablemente te encontrarás con que no hay nadie que pueda iniciarte como mago, un personaje que quiera ser alquimista no tendrá a ningún Oficial que le tome como discípulo, etc.

Si esto es así, el personaje de la misma categoría (de gremio o culto) y de mayor antigüedad puede asumir que toma sus conocimientos de algún PNJ imaginario y avanzar en su profesión, religión, etc, respetando siempre los tiempos de aprendizaje y las tasas impuestas en cada caso. El resto de aventureros en el club podrán entonces aprender de él y evolucionar de la manera establecida en las reglas.

Alternativamente, y si tanto el árbitro como el resto de jugadores en el grupo dan su consentimiento, aquellos aventureros demasiado impacientes como para esperar a que sus personajes evolucionen siguiendo los caminos normales dispuestos para ello pueden adoptar una serie de rasgos adicionales descritos en el apartado SISTEMA OPCIONAL DE CREACION DE AVENTUREROS VETERANOS. Estos rasgos elevan de forma automática un nivel en las escalas jerárquicas de gremios, religiones, etc. Puntualizan en mayor grado las pautas de comportamiento del personaje que los incorpora, esquematizando su carácter a cambio de agilizar su avance.

ENTIENDO. ANTES HABIAS DICHO ALGO SOBRE UNOS SIGNOS Y UNAS VOCES, ¿VERDAD?

Sí. Unas cuantas convenciones sencillas ayudan a la representación tanto de personajes como de monstruos, y la mayoría de ellas están señaladas en sus apartados correspondientes.

Hay signos como los que utilizan los miembros de los gremios prohibidos para identificarse entre sí (si tú los ves y dentro de personajes no los conoces, debes actuar como si no hubieses visto nada), los que usan algunos monstruos para envenenar sus armas, etc, pero quizá el signo más común sea el de "invisibilidad". Si levantas el puño por encima de la cabeza simplemente dejas de estar ahí, ya no existes, te has esfumado, has



desaparecido. A efectos del juego un personaje que realiza este signo es invisible o no está ahí, por lo que debe ser ignorado.

Este signo es utilizado cuando "por exigencias del guión" (o porque no hay otro camino) un jugador haciendo de monstruo tiene que pasar delante de un grupo de aventureros para reunirse con el resto de PNJs.

Cuando un personaje realizando un gesto de invisibilidad baja el puño vuelve a ser visible, así que mantén siempre este signo mientras quieras ser ignorado o darás pie a equívocos que podrían trastocar el juego.

Existen también tres tipos de voces o avisos que todo el mundo debe conocer. Estos avisos son dados a viva voz por el árbitro y todos los miembros del grupo deben pasar la orden hasta asegurarse de que todo el mundo la ha oído.

Estas tres voces son:

Juego Fuera: al dar esta orden el juego debe parar. Todo el mundo puede seguir moviéndose, charlando (incluso fuera de personaje), etc. Esto es una especie de paréntesis utilizado en el juego. Lo que sucede durante el "juego fuera" no tiene ninguna relevancia en lo que a la aventura respecta. El árbitro suele gritar esto cuando algo ha salido mal, cuando algo imprevisto o no preparado para la aventura ha sucedido, o en el desafortunado caso de que se haya producido una inconveniencia grave.

Tiempo Muerto: cuando el árbitro da esta orden el juego queda congelado. Nadie puede moverse ni hablar. Todo el mundo debe permanecer en su lugar. Esta voz suele darse cuando algún conjuro especial está en marcha o cuando algo previsto en la aventura está a punto de suceder y es necesario que todos los jugadores permanezcan inmóviles.

Juego Dentro: este grito reinstaura el orden normal de juego y tanto aventureros como monstruos pueden volver a moverse y actuar con normalidad.

UN MOMENTO, ¿CUAL ES LA FUNCION DEL ARBITRO?

¿Así que estás pensando en convertirte en un árbitro? Ante todo debes saber que este es un puesto de gran responsabilidad. Los árbitros son literalmente el alma del club.

Su función principal es la de crear e idear las aventuras que vivirán el resto de jugadores. Deben conocer a fondo la zona en que se va a desarrollar el juego y preparar de antemano los encuentros y el argumento de las dos aventuras que se jugarán en ese día. Los árbitros no pueden dejar nada al azar, deben asegurarse de que todo vaya a salir bien, para lo que son necesarias unas buenas dotes organizativas.

Máscaras, equipo y demás elementos de atrezzo que queráis emplear en la aventura deben estar preparadas antes de comenzar, y es aconsejable que reviséis el circuito por donde vayan a pasar los aventureros para asegurarnos de que todo esté en orden.

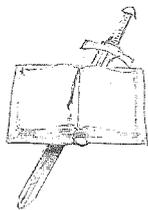
Cada árbitro acompañará a un grupo distinto en cada aventura: si una vez vas con los monstruos, después podrás acompañar a los aventureros, interpretando a un PNJ. Si deseas representar a tu propio aventurero, necesitaréis que haya más de dos árbitros en el club, para que otra persona pueda ocupar tu puesto.

Si acompañas a los monstruos, tú eres el encargado de distribuir las máscaras y decir a los PNJs qué papel han de interpretar y cómo. Por ejemplo, si te siguen cinco jugadores, puedes dejarlos apostados en un claro y decirles que deben esperar al grupo de aventureros. Dos de ellos interpretarán el papel de guerreros goblins, otros dos de guerreros orcos y el último representará a un shaman orco (tú debes entregarle las tarjetas de hechizo). Entregarás una máscara a cada uno de ellos y les darás una pauta de comportamiento: pueden ser hostiles, dejarse convencer y permitir que el grupo pase, o si quieres, hacer que embosquen y ataquen a los aventureros.

Si, por el contrario, acompañas a los aventureros, tú eres quien ha de reclutarles para la aventura, ofrecerles una recompensa al final de la misma, y guiarles a través del camino que habías preparado con el árbitro de los monstruos.

Cuando la aventura ha terminado, repartes el dinero de la recompensa o el tesoro entre los aventureros. Un árbitro es el encargado de dar "puntos de experiencia" en forma de dinero, que es la medida de la evolución de un personaje. Cuanto más dinero (experiencia) tiene un personaje, mejor equipo podrá comprarse para estar más protegido, mayor número de pócimas podrá tener, más componentes mágicos podrá adquirir, etc.

Debes tener en cuenta que las tasas de gremio y religión son una forma de controlar el dinero que hay



en el juego y de medir el ascenso de los aventureros en la escala gremial o religiosa.

No permitas que haya demasiado dinero en el juego: las cosas y equipo que un aventurero pudiera adquirir resultarían tan baratas que todo el mundo estaría sobreprotegido y el juego perdería su emoción. En tu mano está saber controlar cuanto dinero concedes a tus jugadores. Esto debe hacerse de acuerdo a las necesidades de los mismos y en proporción al esfuerzo realizado y al riesgo corrido por los PJs durante la aventura como recompensa a su valor.

Un árbitro debe conocer las reglas que rigen ESPADA Y BRUJERIA al dedillo. Otra de sus funciones básicas es asegurarse de que nadie participa en el juego sin conocer antes las reglas de seguridad en el combate o sin tener una clara idea del funcionamiento de los hechizos más comunes. Debes comprobar y asegurarte de que el juego y los combates se resuelvan con honestidad, y que tanto aventureros como PNJs respeten la duración y efecto de los conjuros que hayan sido lanzados. Tu papel te condiciona como garante de la honradez y seguridad en el juego. Por supuesto, no podrás hacerlo todo a la vez. Un método que funciona es centrar tu atención en tan sólo una o dos personas por encuentro, pero sin perder de vista al resto del grupo. Nadie sabrá a quien estás vigilando, y todos intentarán comportarse lo más correctamente posible.

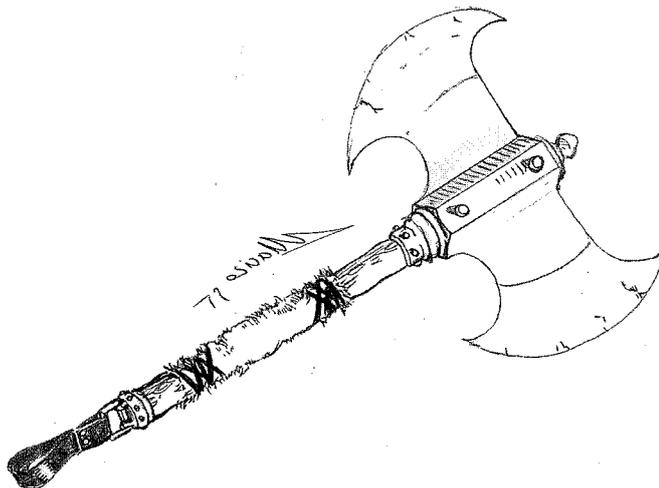
Si observas alguna irregularidad o si algún jugador quiere protestar, no interrumpas el juego. Deja que todo siga su curso hasta que la aventura termine. Entonces puedes llevar aparte a los infractores y explicarles en qué se han equivocado y qué deben hacer para rectificar

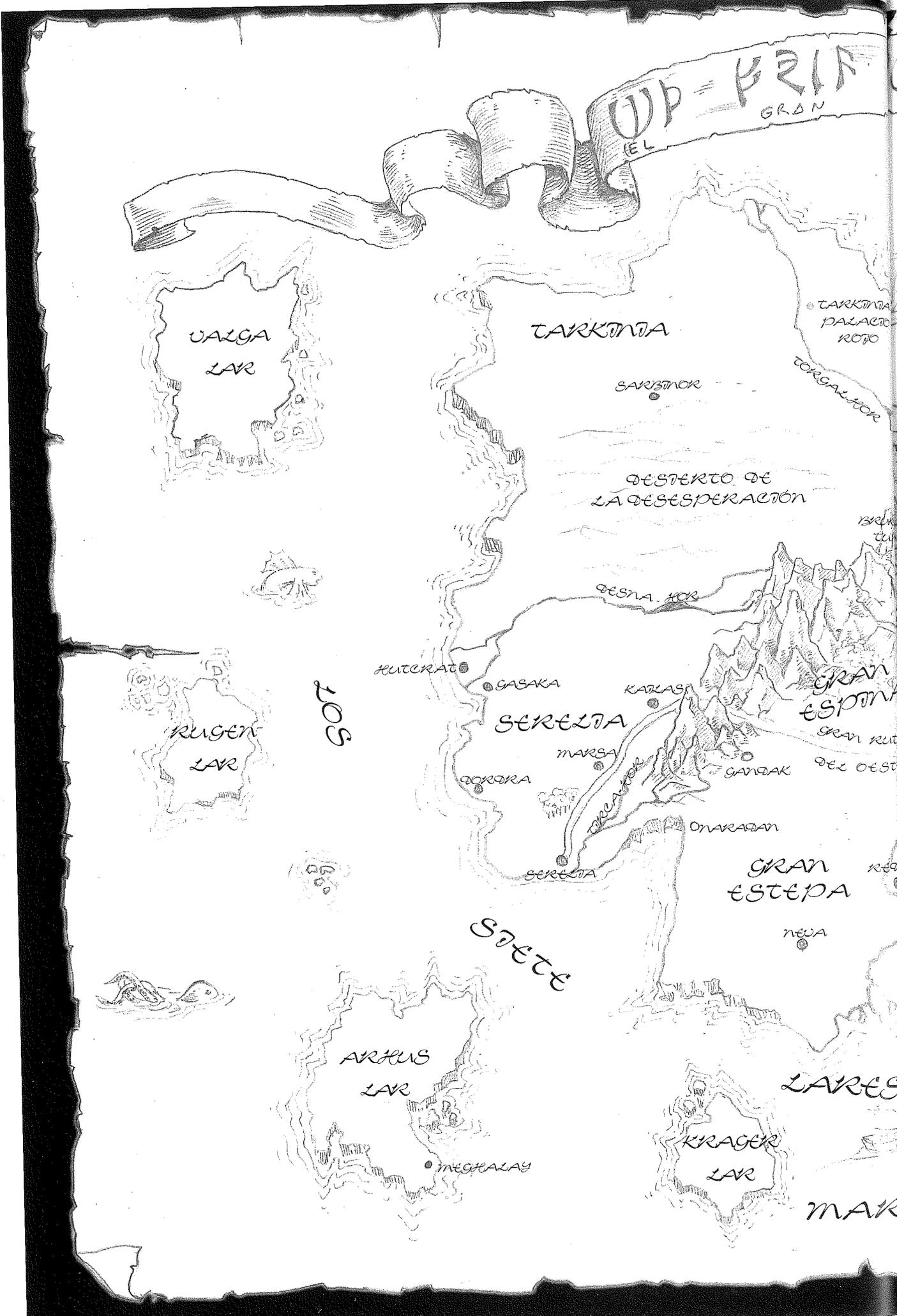
sus errores. Si observas que una persona incumple las reglas con frecuencia (más de tres veces), avísale de que si continúa con esa actitud te verás obligado a pedirle que no juegue más y que abandone el club. Así de serio. Un jugador que no respete las normas es un peligro para sus compañeros y con su falta de honradez está estropeando la diversión al resto del grupo. En estos casos, el club, la honestidad y la seguridad del resto de jugadores han de prevalecer sobre un tramposo que está echando por tierra la diversión del juego.

Otra de las funciones del árbitro es dar las voces de "Juego Fuera", "Tiempo Muerto" o "Juego Dentro". Cuando algún hechicero quiera lanzar un conjuro que implique parar la acción del juego, debe comunicártelo a tí antes para que puedas dar la orden.

También son los árbitros quienes deben supervisar y llevar el control de las hojas de personaje. Estas hojas registran todos los datos referentes al personaje, así como sus posesiones, armas mágicas, hechizos que conocen, dinero que tienen, etc. Las hojas de control de personaje sirven para medir la evolución de un aventurero y ver su avance en el juego. Además, sirven para crear aventuras sobre las necesidades específicas de cada PJ: expediciones en busca de extraños componentes mágicos, escoltar a jóvenes princesas que viajan a Okinia para desposarse, conseguir la tan querida venganza contra los fomorios...

Debes asegurarte de que todo aventurero rellena su hoja de control de personaje al final de cada jornada de juego. Al fin y al cabo, tú eres el árbitro y debes supervisar todo, ¿no crees?



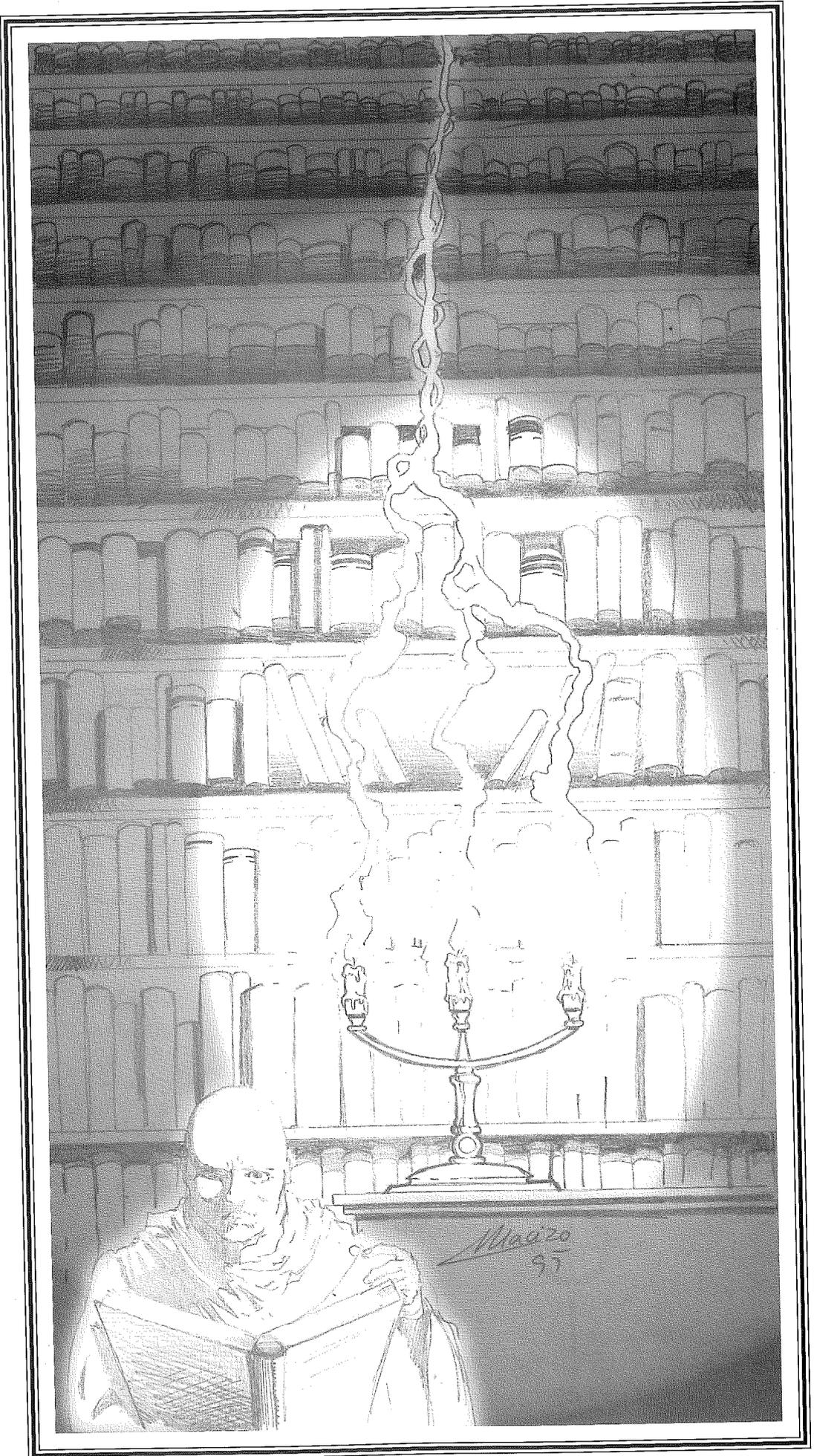


URRTERA
TERRITORIO

Mauzo
95



ETERNO



EL MUNDO DE ESPADA Y BRUJERÍA

Crónicas Veronas

Me llamo Bojnir y soy escriba en la corte de Vintior, rey de Veronia. Hace no muchas lunas fui encargado de la tarea de hacer inventario de cuantas cosas se encontraran en las catacumbas del castillo de mi Señor.

He aquí que entre tanto polvo, trasto viejo y armadura oxidada, di con la entrada a una olvidada mazmorra. Con un chirriar que helaba la sangre la portezuela de metal dejaba paso a una gran habitación donde, en medio de frascos polvorientos y viejos libros roídos por las ratas y el tiempo, se alzaba una gran escribanía que sostenía encima un esqueleto ataviado con los harapos de lo que fue una rica túnica dorada, que aferraba un gran volumen entre sus mohosas manos.

Más tarde sabría que este había sido mi primer encuentro con Plinthiar, mago, alquimista y cronista de la corte de Avelan el Pacífico, último rey de Veronia antes de la Era Oscura, y que el libro que tenía entre sus manos era un tomo de las Crónicas Veronas.

Desde entonces he estado visitando todas las noches en secreto al viejo Plinthiar y he tomado prestado de sus secas manos las Crónicas Veronas. He devuelto el libro a su lugar de descanso en el polvoriento atril cada noche, ya que quitarle el libro a Plinthiar me causa un sentimiento de desasosiego que no puedo explicar. El viejo volumen me obsesiona y paso las noches en claro intentando transcribir de la Lengua Antigua la historia de nuestro reino.

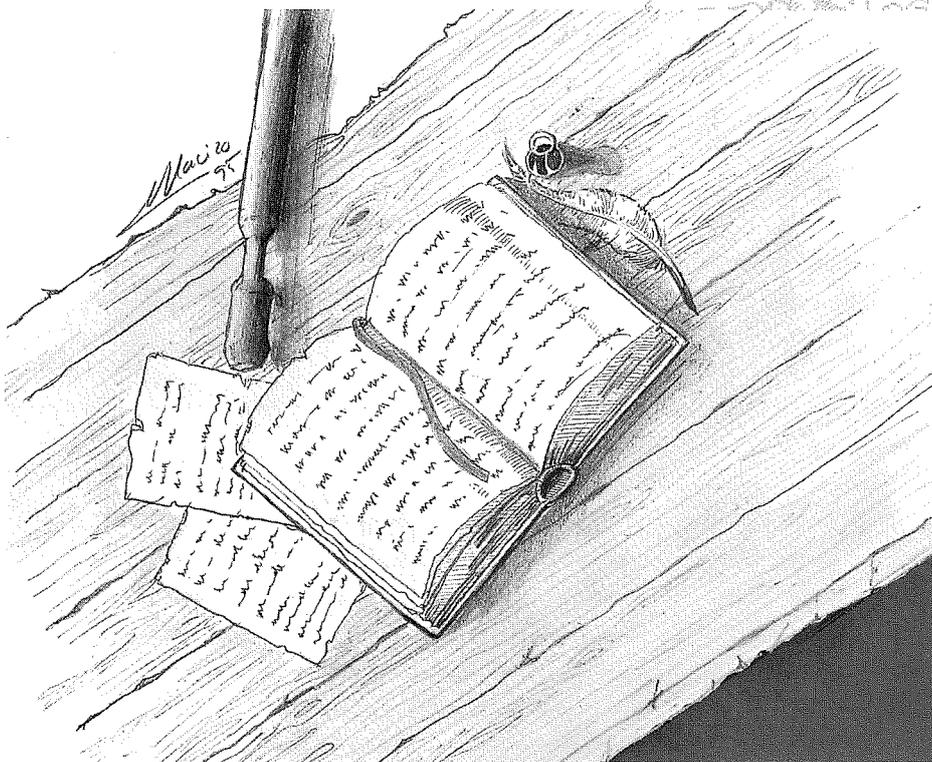
A continuación reproduciré pequeños fragmentos de las Crónicas Veronas e intentaré hacer un resumen

de los acontecimientos más relevantes que el libro refleja.

Cuando Veronia no era sino una pequeña aldea de agricultores y cazadores, a su alrededor se extendían imperios en decadencia de razas que ya eran viejas cuando el gran dragón Ashdrakas aún era joven.

Hacia el norte se levantaban Aeron-Gard y Baal-Gard, últimas ciudades-estado de los elfos. Hace tiempo miles de ciudades independientes similares a la majestuosa Aeron-Gard se extendían por todo el Gran Territorio. Pero innumerables guerras que ya ni siquiera los propios elfos recuerdan causaron el declive de esta orgullosa raza.

Al noroeste, entre lo más inhóspito de la Gran Espina, la cordillera que recorre el Territorio se encuentra Djmar-Tur, reino subterráneo de los enanos



que esta raza excavó en la roca de la montaña. Antes también un gran reino, Djmar-Tur está ahora totalmente infestado de fomorios, y tan solo una pequeña parte de ese antaño tan próspero imperio es segura.



Más al norte, en las entrañas de la Gran Espina, se alza Ashdrakas-Tur, montaña en la que el gran Ashdrakas hizo su guarida. Ahora está poblada por los Drakos, una raza y una cultura vil de humanoides reptilianos de la que sin duda habréis oído hablar.

En Fomor-Tur, montaña gemela a Ashdrakas-Tur, es donde habita la escoria verde. Los fomorios, nombre con que los detestables orcos y goblins se denominan a sí mismos, son unas criaturas bestiales y codiciosas que fueron responsables en gran medida de la llegada de la Era Oscura.

Debéis saber que con el paso de las eras, más de las que ningún mortal puede esperar contemplar, nuestra civilización fue creciendo. El gran río Vara-Hor y su hijo el Tara-Hor hacían nuestros campos fértiles y comenzó el comercio con los Serelios, hombres del oeste, y los Okinios, los oscuros hombres del este. Lektar el Viajero fue quien abrió primero la Ruta del Oeste y después la fructífera Ruta del Este, que hicieron florecer a Veronia con un esplendor nunca conocido. Nuestro reino fue creciendo y expandiéndose hacia la Gran Llanura del Sur hasta llegar a alcanzar las costas del Mar Eterno.

Pero fue en las postrimerías de la Era del Céforo, en el reinado de Aelan el Pacífico, cuando la escoria verde desató la muerte y la destrucción sobre los hombres, desencadenando la Era Oscura. Los fomorios, desde sus áridas tierras de Fomor-Tur, sintieron los lacerantes dientes de la envidia en su verde piel al oír de la riqueza de las tierras del sur y lanzaron sobre ellas un ataque propio de su carácter violento y retorcido. Avanzando a hurtadillas por las tierras de los elfos, se desplegaron al llegar a la misma ciudadela de Veronia dispuestos a atacar desde las orillas de los ríos que rodean la capital a fin de quebrantar las defensas de los bravos guerreros verones.

Durante muchos inviernos los veronios tuvieron que refugiarse en la ciudadela y esconder la cabeza ante el asedio fomorio. La daga envenenada que un asesino fomorio hundió en el pecho del justo Aelan hizo que su hijo Aesgerd el Guerrero jurase ante Bellus y Dherbos al subir al trono acabar con la horda verde, lo que dió nuevos ánimos a los verones.

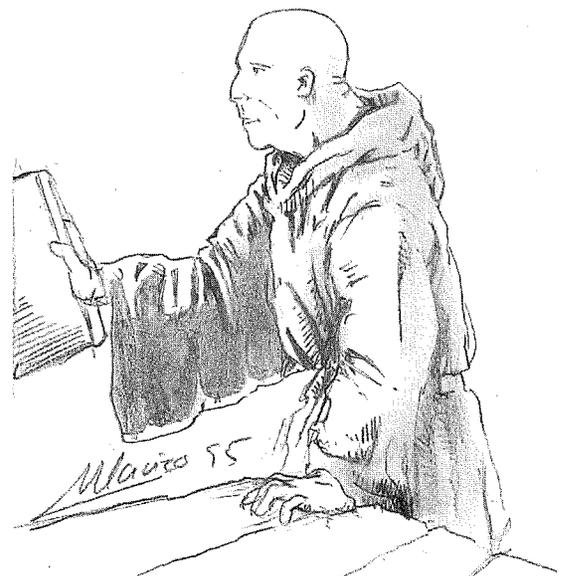
Aesgerd creó un cuerpo de mercenarios que admitiría en sus filas a guerreros de cualquier procedencia, raza o clase social para defender la

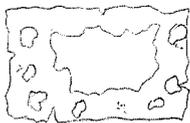
ciudad. Fue tal la respuesta de los guerreros y pobladores de la región que habían de soportar los frecuentes saqueos a que les sometían los orcos y goblins que mantenían el asedio a la ciudadela, que antes de que la sangre de Aelan el Pacífico se secase en el mármol del Salón del Trono, el ataque fomorio había sido repelido hasta el Bosque del Norte. Allí los pieles verdes se desperdigaron en pequeñas partidas de guerra contra las que un gran grueso de tropas era inefectivo.

La sabiduría de Aesgerd el Guerrero volvió a brillar. Destinó a los bravos guerreros del Gremio de Mercenarios a la ciudadela como guardia permanente con la que contener nuevas incursiones enemigas y creó el Gremio de Exploradores para cazar a los malvados fomorios y proteger las aldeas de colonos verones en el Bosque del Norte. Estos aún hoy se dedican a exterminar los restos de la infección fomoria que vaga por nuestros bosques y parajes más recónditos.

Cuando parecía que la incursión fomoria había sido aplastada definitivamente, ocurrió lo impensable y lo increíble se tornó realidad. Como de sobra sabréis, el mal se cobija en los lugares más insospechados - como el propio Plinthiar dijo: "...hasta el más bello jardín puede ocultar un nido de víboras..." - y siempre escoge el momento en que su adversario se encuentra más débil para atacar.

El Gran Maestro Plinthiar cobijó e instruyó en las artes arcanas a Veider de Guisbert, hijo de un noble verón que había demostrado una habilidad innata para dominar los céfiros mágicos. Cuando Plinthiar





tomó como discípulo a Veider, éste ya había llegado a los más altos puestos en la jerarquía del culto a Thanus. Sin embargo, el destino le llevaría a acercarse más al dios de la muerte de lo que el mismo Veider nunca soñó.

Durante uno de los viajes de su Maestro en busca de ciertos componentes mágicos innombrables, Veider entró en los aposentos de Plinthiar para estudiar un tomo de magia en el que estaba trabajando desde hacía tiempo, cuando una fuerza desconocida y apenas perceptible le llamó. Sin saber muy bien lo que hacía, ni por qué lo hacía, empezó a rebuscar en uno de los muchos baúles que Plinthiar guardaba en sus aposentos. Entre los más diversos y extraños objetos, algunos de los cuales, por su reconocida maldad y perversidad no me atrevo a mencionar, Veider halló un bello amuleto tallado en cristal negro en cuyo interior una extraña luz parecía girar y revolverse constantemente. Era el alma de Khargos, un depravado nigromante que Plinthiar había encerrado en esa gema en su lejana juventud tras un duelo mágico que confieso habría dado todo lo que poseo por presenciar.

Sin embargo, Khargos estaba dispuesto a vengarse, y para ello eligió a Veider, cuya ambición actuó como el néctar para los insectos, atrayendo hacia él la llamada de la gema. A medida que Veider iba adentrándose en los secretos de la magia la voz de Khargos iba haciéndose más audible y aquello que decía más inteligible. Las promesas de poder sin límite y los obscenos secretos que el nigromante le susurraba acabaron por pervertir el alma del joven Veider, convirtiéndose así en un verdadero Maestro de los Muertos, el más poderoso nigromante que existiera, ya que alimentaba su poder

tomando la energía del alma de Khargos.

Los planes de Veider de conquistar el Gran Territorio se fueron fraguando poco a poco y esperó el momento preciso para atacar: la llegada de la Era Oscura.

Cuando los mercenarios de Veronia, el propio Aesgerd el Guerrero y Plinthiar con él, se encontraban fuera de la ciudadela haciendo retroceder a los fomoricos, Veider se escabulló del reino gracias a los poderes que

había ganado en largas lunas de estudio con el Gran Plinthiar y se presentó en el Palacio Rojo de los Tarkinios. No tuvo que hablar demasiado para convencer a su rey Tharkus de que lanzase un ataque contra Veronia, prometiéndole el dominio del reino si aceptaba imponer la religión de Thanus al pueblo, instaurándole a él como sumo sacerdote absoluto.

Tharkus, cuyo odio y avaricia eran suficientes para llenar el Mar Eterno, preparó sus huestes inmediatamente y se lanzó en una marcha hacia Veronia. El plan que Veider le había propuesto era atravesar el paso de Brukas-Tur para así evitar a los guerreros verones que se encontraban en el Bosque del Norte y poder tomar la ciudad sin apenas resistencia. El regresaría a la ciudadela para preparar una revuelta popular que imposibilitase cualquier tipo de resistencia.

Y he aquí que quizá el reino de Veronia siga en pie gracias a Plinthiar. El fragmento del Cristal Mágico que los Reyes Elfos dieron en cierta ocasión a Plinthiar, le mostró la traición de Veider y el avance de los tarkinios hacia Veronia, por lo que abandonó el campamento de Aesgerd en el Bosque del Norte y



partió hacia *Vjmar-Tur* dispuesto a pedir ayuda a los enanos para cortar el paso a los invasores en *Brukas-Tur*.

Vjmon el Bebedor, rey de los enanos, escuchó atentamente a *Plinthiar*, considerando la idea que éste le había propuesto, para después lanzarse con sus guerreros por los pasadizos subterráneos que llevaban al desfiladero, contento de volver a blandir su hacha de guerra ante el enemigo.

La batalla fue cruenta. El hacha de *Vjmon* bebió sangre tarkinica hasta quedar ahíta aquel día. Los invasores, confiados en que su marcha hacia *Veronia* sería un paseo triunfal sin ninguna oposición, vieron demasiado tarde cómo los enanos se lanzaban sobre ellos, y aunque una parte del ejército de *Tharkus* pudo escapar, la columna principal de los tarkinios cayó hecha pedazos bajo los martillos de guerra de los audaces enanos.

Cuando *Vjmon* y sus guerreros retornaron a *Vjmar-Tur* entonando canciones de victoria y bebiendo hidromiel no se esperaban lo que iban a encontrar. En su ausencia los fomorios que huían de las tropas veronasas se habían reagrupado al pie de la montaña y se habían apoderado de *Vjmar-Tur* ayudados por sus congéneres que habitaban en los subterráneos y ruinas de otras ciudades de los enanos que los pieles verdes habían hecho caer atrás.

Pese a sus intentos de recuperar la ciudad, la lucha con los tarkinios había debilitado las fuerzas de los enanos y no pudieron conseguirlo. Una parte de los enanos con *Vjmon* a la cabeza se quedó en la montaña para formar una nueva ciudad. He de decirles que esto ha dado lugar a la conocida "leyenda de la ciudad perdida de *Vjmon*". Nadie sabe dónde está y los aventureros que se han adentrado en los subterráneos de *Vjmar-Tur* para buscarla han caído en manos de los salvajes orcos.

El resto de los enanos se dirigieron a *Veronia* en busca de cobijo y para ofrecer sus servicios como mercenarios. Esto se ha mantenido así hasta hoy en día, *Era del León*.

Pero sigamos con la historia de *Veronia*: *Plinthiar* regresó a la ciudadela tan pronto como pudo, pero ya era tarde y encontró los aposentos de *Veider* vacíos.

La gema maldita había avisado a *Veider* del fracaso de sus planes y le dió instrucciones sobre lo que debía hacer. Se dirigió al este, perdiéndose en los alrededores del *Pantano de la Bruma*, donde creó un ejército de no-muertos y criaturas sin vida que silenciosamente y sin descanso construyeron en siete días con sus siete noches el monumento al mal y centro del poder oscuro más grande que haya existido jamás en el *Gran Territorio*: la *Torre del Nigromante*.

La Torre estaba dispuesta de forma tal que ampliaba los poderes de la gema hasta lo inimaginable, permitiendo a *Veider* crear la *Legión de la Bruma*, un ejército de no-muertos que sembraba la destrucción a su paso y sólo tenía una meta: conquistar *Veronia* y luego el *Territorio* entero para el *Maestro de los Muertos*.



Plinthiar ya no tenía poder suficiente para hacer frente a *Veider el Nigromante*, y los mercenarios y exploradores verones no eran oposición para tan terrorífico ejército.

Aenian el Estudioso, hijo de *Aesgerd el Guerrero*, había subido al trono tras la muerte de su padre. Eran



tiempos de gran incertidumbre, parecía que Veronia iba soportar un nuevo sitio, el más escalofriante de todos. Pero la luz del bien volvió a resplandecer, acabando con los poderes oscuros igual que la luz del sol despeja la oscuridad de una pesadilla nocturna. La Legión de la Bruma había hecho caer en su avance la esplendorosa Baal-Gard, una de las últimas ciudades de los elfos. Sus habitantes se vieron forzados a tomar refugio en las tierras de Veronia.

Con la llegada de las noticias de la caída de Baal-Gard, los Reyes Elfos de Aeron-Gard sintieron el odio recorrer sus venas y se dispusieron a detener la marcha de la espantosa Legión de la Bruma, utilizando el poder del Cristal de la Magia de una forma en que no había sido empleado desde hacía quizá 1000 eras: para la guerra.

Los propios Reyes Elfos encabecaron las poco numerosas tropas de Aeron-Gard hacia la batalla contra las espectrales huestes de Veider. Los corrompidos brazos de los no-muertos blandían amenazadores sus oxidadas armas, pero los disciplinados elfos, aún a pesar de ser sobrepasados muchas veces por cada soldado no mostraron su temor y siguieron adelante. Entonces, entre los montones de huesos y los cadáveres de los valientes caídos en la batalla, los Reyes Elfos comenzaron con sus cánticos y conjuros para liberar el poder del Cristal de la Magia. Eran rituales tan antiguos como la magia misma, y en ellos se veía la sabiduría y el poder de esta raza.

Cuando los cánticos cesaron, el campo de batalla entero pareció enmudecer y el viento se tornó atronador. El Cristal de la Magia comenzó a palpitar con una luz blanca que se extendía desde la Cúpula del Cristal en Aeron-Gard hasta envolver los límites de la Región de la Bruma, impidiendo así el paso de la Legión de los no-muertos, que se derrumbaban al contacto con esa extraña luminiscencia. Ni siquiera el poder oscuro de Veider pudo contrarrestar la barrera formada por el Cristal de la Magia que, a juicio de este humilde escriba al que se le pone la carne de gallina ante la sola idea de enfrentarse a un simple esqueleto, salvó al Gran Territorio de las garras de la oscuridad.

Llegado a este punto he de confesaros que cuando traducía estos pasajes sobre la Legión de la Bruma en la cámara de Plinthiar me estremecía sólo de pensarlo y me parecía oír el eco de las carcajadas de Veider resonando por la habitación, y a pesar de que todo esto que estáis leyendo sucedió hace ya muchas eras, el peligro de los no-muertos aún acecha en los sombríos bosques y todavía no he oído de nadie que haya regresado vivo de la infame Torre del Nigromante para decir que ha visto el cadáver de Veider. Los rumores de taberna, y yo personalmente comparto la opinión, dicen que Veider sigue vivo y reuniendo fuerzas para volver a lanzar su espectral ejército a la conquista del Territorio.

Pero retomando la historia de Veronia, os contaré que cuando los Reyes Elfos volvieron con sus guerreros a Aeron-Gard la barrera de luz mágica no se disipó sino que se tornó invisible a los ojos de los mortales confinando así a la Región de la Bruma el reinado de terror del Maestro de los Muertos.

Segun Plinthiar, éste hecho marcó el final de la Era Oscura. Los fomorios quedaron dispersados por el Bosque del Norte y la Legión de la Bruma ya no representaba un peligro inminente, era el momento de la era del renacer, la Era del Fénix.

Aenian el Estudioso reinó con justicia y sabiduría con la ayuda de Dherbos. El propio Plinthiar decía: "...Aenian es un rey de paz, no un guerrero como su padre." El reino volvió a prosperar y crecer como antaño, reiniciándose el comercio con los reinos del este y del oeste.

Aquí acaban las Crónicas Veronas, muchas eras han pasado desde que Plinthiar dejó de escribir en la Era del Fénix. Supongo que murió olvidado aquí, en esta misma cámara, convirtiéndose en el guardián de la sabiduría que encierran sus mohosos volúmenes.

Aunque he intentado ofreceros, amable lector, un fiel resumen de las partes más interesantes de la historia de nuestro reino, como simple escriba que soy jamás podré alcanzar la lucidez del gran Plinthiar, por lo que ruego disculpéis cualquier error que haya podido cometer.



REGLAS DE COMBATE

*"... ellos son trescientos y nosotros sólo cien,
pero les superamos en número con creces ya que
el bosque entero es nuestro aliado ..."*

Arenga de Therius, capitán de la Kítara,
antes de la batalla por la aldea de Khasgar

23

ESPADA Y BRUJERIA es un juego basado principalmente en dejar que la imaginación recree a nuestro alrededor un mundo de fantasía heroica y en la interacción entre personajes.

Pero Veronia es una tierra asolada por el mal y plagada de monstruos y enemigos invasores con los que tendrán que enfrentarse los aventureros.

Estas sencillas reglas de combate forman un sistema de representación vívido y muy dinámico pero completamente inofensivo, que te permite disfrutar de toda la excitación de la lucha cuerpo a cuerpo sin riesgo físico.



Es muy importante tener mucho cuidado a la hora de pelear. Aunque todos sabemos que sólo se trata de un juego, es fácil dejarse llevar y hacer daño al contrario. Esto no debe ocurrir nunca. Todo el mundo debe leer este apartado y tener muy claras estas reglas

básicas antes de jugar su primera aventura. La seguridad física es muy importante, y no debemos permitir que un descuido de lugar a un desafortunado accidente que pueda estropear la diversión a todo el mundo. Además, nadie querrá jugar con un bruto que ha visto demasiadas películas de bárbaros y aún no se da cuenta de que lo que está haciendo es representar un combate, y no luchando a muerte.

El combate se lleva a cabo empleando ligeras e inofensivas armas de espuma y látex que tú mismo puedes fabricar (hemos dedicado todo un capítulo a cómo elaborar armas similares). Son materiales muy fáciles de manejar, no son caros, y se pueden obtener unos resultados excelentes.

Aunque en principio estas armas son inofensivas, si no las empleas como es debido puedes llegar a hacer daño a otro jugador. Recuerda que bajo ningún concepto puedes permitir que eso ocurra.

Estas son las **reglas de oro** del combate con armas de espuma que todo jugador debe respetar:

- *Es suficiente con golpear suavemente con las espadas. El mero contacto cuenta como un golpe. No debes aplicar toda tu fuerza al blandir la espada. Las armas de espuma son ligeras, pero si golpeas con demasiada fuerza puedes llegar a hacer daño.*
- *Está terminantemente prohibido hincar o pinchar con las espadas o cualquier otro tipo de arma. Las armas de espuma llevan dentro una varilla de madera para darles rigidez, y no es lo mismo golpear con ellas que hincarlas cargando tu fuerza y peso en la estocada. Esto es peligroso ya que puede romper la punta del arma y hacer daño.*
- *Evita siempre golpear en la cara. Sólo tenemos dos ojos y a efectos del juego cualquier otra parte del cuerpo sirve como blanco. Recuerda que las*



máscaras de monstruo limitan bastante la visibilidad, y no es tan sencillo esquivar los golpes cuando llevas una puesta.

● Los escudos sirven para protegerte. No puedes cargar con ellos contra un oponente. Una carga así podría derribarle al suelo o hacerle daño.

● Las armas deterioradas son un peligro. Con el tiempo y el uso constante las armas de espuma pueden llegar a estropearse. Si este es el caso, deben ser desechadas para evitar riesgos inútiles.

● Nunca debes utilizar armas que no estén hechas de espuma, como arcos o ballestas, para golpear a un oponente en combate cuerpo a cuerpo. Si es posible, arrójalos al suelo para asegurarte de que esto no ocurra ni siquiera accidentalmente; Ya tendrás tiempo para recogerlos cuando la lucha haya terminado.

● Disparar con arcos y ballestas a la cara de tu oponente, aunque los extremos de los dardos sean de espuma, es ciertamente un peligro y es algo que nunca debes hacer. Tampoco debes utilizar armas de proyectiles a corta distancia, ya que un impacto directo a menos de cinco metros (unos cinco pasos) puede resultar doloroso. Además, ¿acaso no es más emocionante desenvainar tu espada y lanzarte a un combate cuerpo a cuerpo?

● Los seres y monstruos que atacan con sus garras sólo necesitan tocar suavemente a su oponente para que se considere como un golpe. Si estás representando un monstruo como un ghoul o un demonio errante no te dejes llevar y pongas fuerza al golpear (sólo tocar) a tus oponentes.

● Está prohibido zafarse de los hechizos que necesitan establecer contacto físico para funcionar y de monstruos como vampiros y ninfas que deben tocar a los aventureros para "encantarles", una vez que éstos han puesto sus manos sobre sus oponentes. La excitación del juego puede llevarte

a intentar escapar por cualquier medio y sin quererlo podrías hacer daño al jugador que encarna al monstruo. Una vez que estos seres te toquen no debes moverte.

● JAMÁS golpees a nadie en combate. Puñetazos, patadas, empujones, codazos, etc, no son necesarios para representar la lucha y podrías dejarte llevar y hacer daño al contrario. Esto es muy importante: para evitar riesgos, no debe haber ningún contacto físico. Ni siquiera puedes agarrar a otro jugador. Si has perdido tus armas, simplemente no puedes defenderte: esquiva, huye, etc, pero nunca golpees ni agarres a nadie.

● Si has caído al suelo puedes revolvete, arrastrarte, defenderte con tus armas, etc. Por supuesto lo que nunca puedes hacer es patear a tus oponentes o levantar las piernas para evitar que te golpeen.

El combate cuerpo a cuerpo se rige por una serie de convenciones muy sencillas. Cada personaje o criatura tiene un número de puntos de golpe por zona corporal. Un humano ordinario no puede soportar más de un golpe en cada brazo o pierna. Un drako por ejemplo puede llegar a soportar hasta cinco golpes en cada zona corporal.

Tus zonas de golpe son:

- Dos brazos. Desde la mano hasta el hombro representan la misma zona corporal.
- Dos piernas. Desde los pies hasta la cadera representan la misma zona corporal.
- Pecho y abdomen.
- Espalda.
- Cabeza.





REGLAS DE COMBATE

Cada vez que recibes un golpe en una zona corporal descuentas un punto de golpe en esa zona. Cuando has perdido todos tus puntos de golpe en una zona corporal, por ejemplo un brazo, no puedes seguir utilizándolo hasta que este no haya sido curado.

La armadura puede aumentar los puntos de golpe que puede resistir por zona corporal, pero has de tener cuidado: las partes de esa zona que no estén cubiertas por la armadura pueden ser dañadas igualmente. Así, si tus brazales de metal te confieren cuatro puntos de armadura más en el brazo y encarnas a un humano, podrás soportar hasta cinco puntos de golpe en esa zona corporal. Pero si los brazales sólo te llegan hasta el codo y alguien te alcanza en el hombro perderás el brazo, ya que en esa parte sólo puedes soportar un punto de golpe.

Una vez que has perdido todos los puntos de golpe que tu armadura pueda soportar, ésta queda descartada para el resto de la aventura. Si quieres, puedes volver a comprarla antes del comienzo de la próxima aventura. Esto restablecerá los puntos de golpe que es capaz de resistir.

Si pierdes tu total de puntos de golpe en:

- *un brazo*: debes dejar caer al suelo lo que sostengas en ese momento, y dejar colgar ese brazo inerte a tu lado. El objeto que sostenías debe caer al suelo para que puedas recogerlo con la otra mano. Nunca puedes pasártelo del brazo herido al sano.

- *segundo brazo*: cuando pierdes ambos brazos no puedes seguir luchando.

- *una pierna*: debes dejarte caer al suelo inmediatamente, y la pierna herida queda inerte. No puedes cojear ni siquiera saltar unos segundos a la pata coja. Puedes arrastrarte y seguir luchando desde el suelo.

- *segunda pierna*: si ya en el suelo eres herido en la otra pierna no puedes seguir arrastrándote, ya que ambas piernas deben quedar inertes. Esto no impide que sigas luchando desde el suelo.

- *pecho, espalda, o cabeza*: si pierdes tus puntos de golpe en cualquiera de estas tres zonas te desplomas al suelo inconsciente. A partir de ese momento entras en fase crítica. Un personaje en esta situación no puede moverse ni pedir ayuda a sus compañeros.

Si una herida no recibe los primeros auxilios en 300 segundos, el miembro dañado se pierde irremediamente. Si un personaje en fase crítica no recibe atenciones en 300 segundos, muere definitivamente.

Cuando eres herido debes llevar mentalmente la cuenta del tiempo que pasa. Los primeros auxilios administrados por otro jugador hacen que pares la cuenta hasta que llegue un sanador o recibas un conjuro de curación. Para representar la aplicación de primeros auxilios basta con que pongas una mano sobre la zona corporal herida y repitas las palabras "*Cura de Urgencia. Cura de Urgencia*" en voz alta.

Un sanador puede restablecer una zona corporal herida atando a su alrededor una tira blanca de algodón para representar los vendajes. Las curas realizadas por sanadores hacen que las heridas cicatricen y desaparezcan al final de la aventura.

ARMAS Y POCIONES ESPECIALES

"Los accidentes no existen, simplemente son algo que los demás planean sin consultarte."

Comentario del joven Blendior al ver el cadáver de su padre, envenenado en una cena ofrecida por su hermano.

Existen una serie de armas, pociones, y ataques especiales que introducen pequeñas variaciones en el sistema de combate:

- **Armas Envenenadas**: Llevan un lazo verde atado a su hoja para representarlas. Si un personaje es herido en brazos o piernas por un arma envenenada en 30





segundos el veneno hará efecto y actuará como una herida en la cabeza, haciendo que el jugador entre en fase crítica.

Los únicos antídotos son un hechizo o conjuro de curación completa o una pócima curativa. En caso de no recibirlos en 300 segundos el personaje morirá irremediamente.

26

Cuando un personaje utilice un arma de este tipo debe gritar "**¡Envenenada! ¡Envenenada!**" al golpear.

● **Armas Mágicas:** Llevan un lazo rojo atado a su hoja para representarlas. Estas armas son intrínsecamente mágicas, así que pueden ser empleadas por un hechicero sin impedirle que lance sus conjuros.

Las armas mágicas son utilizadas para acabar con criaturas que no pueden ser muertas por otros medios, como demonios, hombres lobo, ninfas o fantasmas.

Cuando un personaje ataque a una de estas criaturas con un arma mágica debe gritar "**¡Encantada!**"

¡Encantada!" al golpear.

● **Armas Contundentes:** Armas como bastones, garrotes y mazas te ofrecen la opción de no golpear para matar. Con estas armas puedes dejar inconsciente a un personaje amigo dominado por algún hechizo como el Traidor, o que debe soportar la broma de un duende.

Un aventurero que desea realizar este ataque especial debe gritar "**¡Inconsciente! ¡Inconsciente!**" al golpear con su arma contundente a su objetivo siempre en la cabeza.

● **Pócimas de Fuerza:** Estas pócimas pueden ser elaboradas por un Maestro Alquimista. Pueden tomarse antes de una escaramuza y confieren fuerza doble a quien la haya ingerido hasta que ese combate haya acabado.

Un personaje bajo los efectos de una pócima de fuerza deberá gritar "**¡Doble! ¡Doble!**" al golpear. Sus golpes descontarán pues dos puntos de armadura en vez de tan sólo uno.



RAZAS DE PERSONAJES JUGADORES

"Los humanos son débiles y estúpidos, pero un buen látigo y una ración escasa pueden enseñarles a trabajar en las minas como el mejor de los enanos."

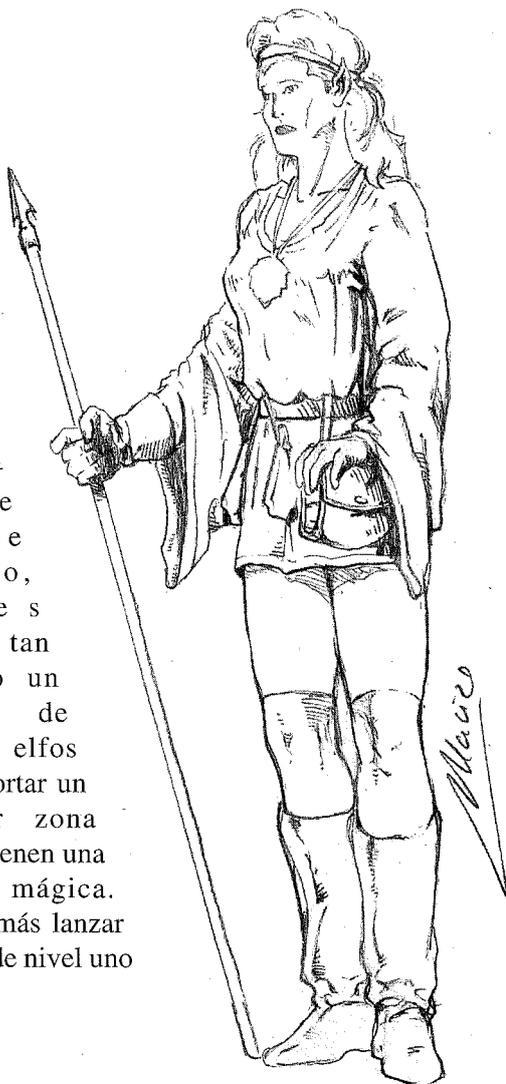
Creencia popular muy extendida entre los drakos.

Como aventurero, puedes escoger encarnar un personaje de las siguientes razas: humano, elfo, semi-elfo, enano o halfling. Algunas de ellas están sujetas a ciertas restricciones físicas en favor de la dramatización del juego, pero no te preocupes demasiado si mides 1'75m. de altura y quieres representar un enano gigantesco o un elfo bajito.

Puede que también necesites pequeños elementos para su caracterización, pero con un poco de imaginación y dándote una vuelta por cualquier tienda de disfraces o artículos de broma encontrarás todo lo necesario.

ELFO

Para representar un elfo deberás medir al menos 1'80m.; pero no dejes que esta restricción te preocupe demasiado, puedes tomártela tan sólo como un indicativo de altura. Los elfos pueden soportar un golpe por zona corporal y tienen una resistencia mágica. Pueden además lanzar un hechizo de nivel uno



por sus poderes naturales en cada aventura. Los jugadores elfos deben especificar qué hechizo conocen al rellenar su hoja de control de personaje.

Pueden acceder al Gremio de Guerreros, Gremio de Guardabosques, Hermandad de Magos, y pueden ser seguidores de cualquier religión. Los elfos tienen una confianza tal en el poder de la magia que siempre han desechado la alquimia y la medicina como prácticas inferiores. Ningún personaje de esta raza pertenecerá al Gremio de Alquimistas ni de Sanadores.

Para caracterizarte como elfo necesitarás orejas puntiagudas (son fáciles de encontrar en tiendas de disfraces), y tener el pelo de un color claro. Si eres rubio no hay problema, y si no, puedes darte un spray de color blanco que se pueda lavar con champú normal.

*Pura como la luz del amanecer,
prístina como la nieve alba,
la Dama Blanca canta en su ventana,
sus largos cabellos de plata
mecidos por la brisa de la mañana.
Su sereno rostro ovalado,
de rasgos nobles y longuilíneos
enmarca dos ojos profundos como el Mar
Eterno.
Desde la más alta torre
de Aeron-Gard la Bella
la Dama Blanca ilumina con su canto
a toda la ciudadela.
Musa de poetas, benefactora de artistas,
su esbelta figura adorna
las canciones que me dan de comer.*

La Dama Blanca de Aeron-Gard
Juglar anónimo.

ENANO

Se supone que los enanos han de ser seres de corta estatura y corpulentos, así que hemos establecido que la altura máxima para representarlos sea de 1'70m. Los enanos son extraordinariamente resistentes al daño físico y a la magia; soportan dos golpes por zona corporal y tienen una resistencia mágica por sus poderes naturales.

28

Desgraciadamente, no disfrutan de una gran fe ni habilidad, y los únicos gremios a los que pueden acceder son el de Mercenarios, Guardabosques y Alquimistas.

Para caracterizarte como enano necesitarás barba, aunque sea postiza. Esta regla se aplica a jugadores de ambos sexos (recuerda que sólo un enano es capaz de diferenciar a una hembra de su propia especie). Acompañar esta barba con unas grandes orejas de goma sería un bonito detalle.



"El guerrero más formidable que jamás conocí fue Djimon, al que llamaban con sobrada razón el Bebedor. Era capaz de beber una jarra de hidromiel de un solo trago, y podía comer como dos enanos hambrientos. Rudo, de temperamento irascible y furia fácil de desatar, Djimon realizaba sin pensarlo los mayores actos de valor, reía ante

el acero de sus enemigos y se regodeaba en el fragor de la batalla. Jamás olvidaré su enorme panza y su poblada barba pelirroja. Fue el mejor de los amigos que un joven adorador de Bellus puede desear. El me enseñó a manejar el hacha de guerra y la espada y a no tener piedad con mis enemigos, como yo lo hago con vosotros."

Charla anual de Bregar, instructor de la Academia de Armas de Veronia, a los iniciados de Bellus cada nuevo ciclo.

HALFLING

El mismo requisito físico que rige para los enanos se aplica también a los halflings (un máximo de altura de 1'70m). Estos últimos solamente soportan un golpe por zona corporal y carecen de resistencias mágicas.

Aunque su naturaleza tranquila les impide ser guerreros, los halflings pueden pertenecer a los gremios de Sanadores, Alquimistas, Hermandad de Magos y pueden ser Sacerdotes de cualquier religión, excepto de la de Bellus, deidad de la guerra.

El principal rasgo en la caracterización de un halfling es su gran panza, que puedes simular atándote un cojín a la cintura por debajo de la camisa. Siempre llevan una gran bolsa de comida que comparten generosamente con todo el que encuentran.

Para diferenciarlos de los enanos de un sólo golpe de vista, en Espada y Brujería los halflings nunca tienen barba.

"Los halflings son todos unos vagos redomados. Perezosos, ladrones, incapaces de realizar el menor trabajo si no van a recibir a cambio un buen pedazo de pastel. Créeme, nunca permitas que uno entre en tu cocina o estás perdida."

Corunda, cocinera mayor de la corte de la ciudad de Veronia.

"Son seres espléndidos. Cariñosos, inocentes y de gran generosidad. Sus Barrigas y sus cuerpos rechonchos hablan mejor de su felicidad que cualquier palabra que pueda salir de sus mofletudos carrillos."

Kyria, Sacerdotisa de Kharna.



"Un halfling, si bien alimentado, es el mejor escudero que un caballero pueda tener. Su fidelidad es absoluta, y si logras ganarte su afecto serian capaces de hacer cualquier cosa por ti."

Ardalog, Caballero del Dragón.

"Los halflings son las criaturas más valerosas y de mayor generosidad de todo el Territorio. Son alegres, les gusta la buena comida y una tranquila pipa a la caída de la tarde. La fama de su hospitalidad ha llegado hasta los confines del Mar Eterno, y ninguna otra raza puede comparárselas en inteligencia y audacia."

Fruber Cucharón, jefe de la aldea halfling del Cerro Perdido.

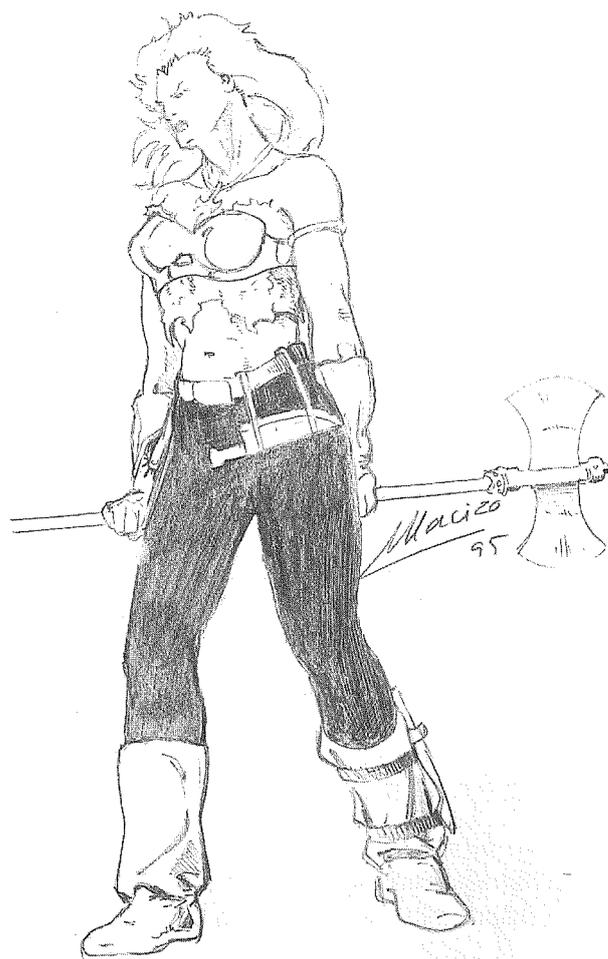
HUMANO

No es preciso cumplir ningún requisito físico, cualquiera puede representar un humano. Los humanos pueden soportar un golpe por zona corporal, y carecen de resistencias mágicas (ver Sistema de Magia).

Como humano puedes acceder a cualquier gremio o religión, y no necesitas nada en especial para su caracterización.

"...y los dioses se reunieron en la cima de la Gran Espina, y acordaron que sería bueno crear al ser humano, pues necesitaban una raza de frágil carcasa y gran confianza en su fe. Las otras razas que poblaban el Gran Territorio eran demasiado orgullosas o descreídas para volver sus ojos hacia los dioses. Decidieron que los humanos serian equilibrados, con las virtudes justas y el menor número de defectos. Y los dioses dividieron sus poderes en función de los distintos rasgos que habian imprimido en el alma humana para que los hombres pudieran darles un nombre al adorarles. Y los humanos prosperaron, y nunca olvidaron a sus dioses, e hicieron del Gran Territorio un continente lleno de fieles seguidores de las deidades que los crearon. Y el poder de los dioses creció alimentándose de la fe de cada uno de sus creyentes, y lograron así desterrar a los dioses oscuros, que sólo moran en el corazón de hombres corruptos, fómoricos y elfos oscuros."

"El Gran Volumen" Tomo I:
Bojniir, escriba de la corte
de Vintior, Era del León.



SEMIELFO

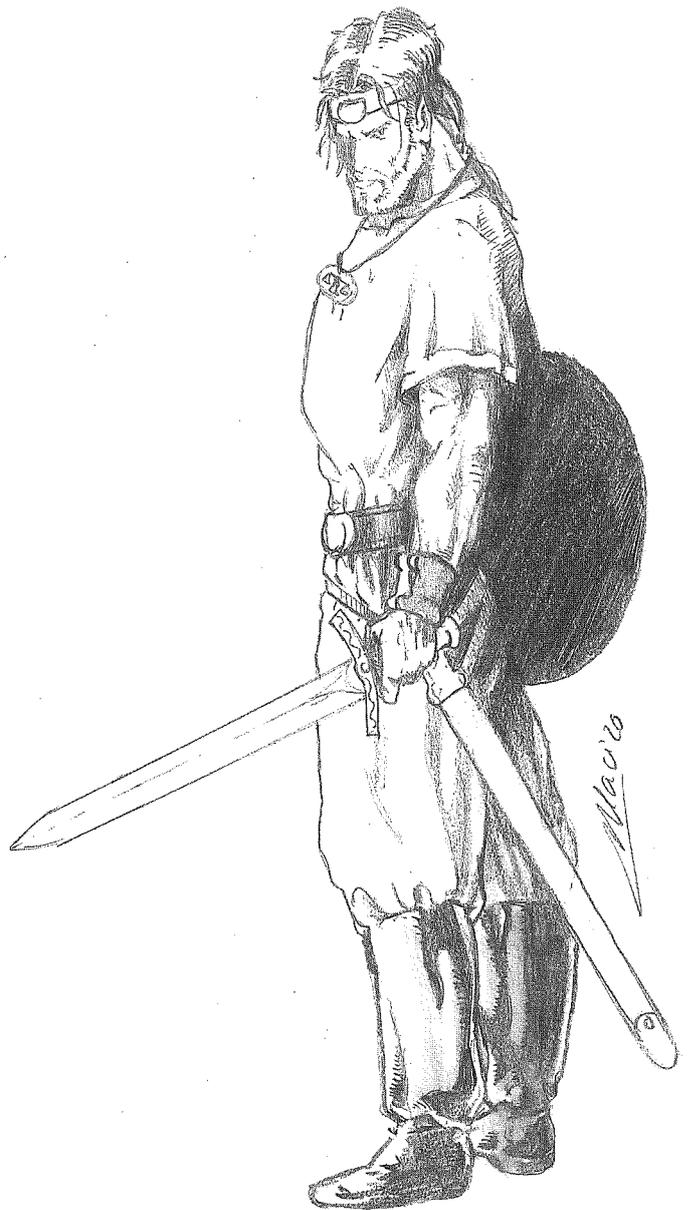
Como requisito físico, debes tener un mínimo de estatura de 1'70m. Esta raza mestiza soporta un sólo golpe por zona corporal, y al igual que los elfos tienen una resistencia mágica por sus poderes naturales. Un personaje semielfo puede acceder a cualquier gremio y religión.

30

Un rasgo a mantener en su caracterización son las orejas puntiagudas, aunque los semielfos suelen lucir con orgullo sus largos bigotes y frondosas barbas.

"...no has de sentirte extraño entre los hombres, ni inferior entre la Raza Alta, porque aunque ante los ojos de ambos seas diferente, con tus largas orejas y tu rubia barba, recuerda que tú eres la quintaesencia de ambos pueblos. Un ser nuevo, de alma libre, y con la primera página del grimoire de tu vida aún por escribir. Reúne las virtudes de hombres y elfos, aprende de sus errores y no olvides jamás que eres fruto de un amor más fuerte que la sangre, el que yo, Lindefir, heredero de la corona de la perdida Baal-Gard sentí por tu madre desde que la vi en el umbral de esta humilde cabaña. Ahora ve, hijo mío, sal al mundo y mantén siempre tu cabera y tu dignidad bien altas."

Despedida de Lindefir a su hijo
Lindegar, primer capitán de la
Kítara de Exploradores.



LOS GRANDES GREMIOS

"... yo creía que robar a los despistados magos sería cosa fácil. Quizá no debí entrar aquella noche en la Torre de la Hermandad mientras todos sus miembros estaban reunidos en el salón principal..."

Historia que contaba la rana Lapurk.

Cualquier personaje puede pertenecer a uno, o a tantos de los seis grandes gremios como quiera, siempre que se observen las restricciones impuestas por la raza. Pertenecer a un gremio reporta grandes beneficios, pero también supone el pago de una tasa que cada gremio empleará de una manera diferente. Los aventureros que quieran pertenecer a más de una profesión, habrán de pagar la tasa requerida a cada uno de los gremios.

Si tu personaje no es ni un mago ni un clérigo, obligatoriamente ha de pertenecer a alguno de los grandes gremios a los que tenga acceso.

GREMIO DE MERCENARIOS

La puerta de la taberna se abrió de golpe y la luz del exterior fue a dar directamente a los ojos acostumbrados a la penumbra de Mhibor.

Cuando la puerta se cerró y Mhibor pudo volver a abrir los ojos lo que vio le dejó sin respiración por un momento: dos guardias de Veronia.

Hacia tan sólo unos días que Mhibor había salido de su aldea natal en la fértil región de Retelia, con la intención de ingresar en el Gran Gremio de Mercenarios de Veronia para así correr grandes aventuras, tal como lo hiciera su abuelo Mhiltar hace ya muchos ciclos, por lo que una mezcla de envidia y admiración anidó en su joven corazón.

A los ojos de Mhibor los dos guardias aparecían como los más grandes guerreros que hubiera visto nunca, con sus caras curtidas por el sol y cruzadas por profundas cicatrices. Los mantos blancos que vestían, con la gran cruz azul en el pecho símbolo de la balanza de la justicia de Dherbos, les daba un aura de grandera y autoridad que todos en la taberna parecían notar y respetar...

Este gremio esta dividido en dos niveles:

● Guardia del Gremio

Se encargan de la protección del resto de aventureros del grupo. Un Guardia del Gremio cobra una soldada de tres kroners por aventura, además de una parte proporcional del botín que pudiera conseguirse. También pueden acompañar a un grupo de aventureros de forma voluntaria, siempre y cuando cuenten con la autorización del Capitán. En este caso, la única recompensa que obtendrán por sus esfuerzos será la parte del tesoro que les corresponda.

Han de pagar una tasa del 10% de sus beneficios a la ciudad por la manutención y alojamiento que reciben. Cada mercenario tendrá que hacerse cargo de su propio bolsillo de sus gastos de equipo, lo que incluye armas y armadura, y de la compra de pociones o pago a sanadores por sus servicios.

Un Guardia del Gremio tiene permiso para llevar todo tipo de armas.

● Capitán de la Guardia

El Gremio esta regido por el Cónclave de Capitanes, que no puede exceder los cuatro miembros. Un Guardia puede entrar a formar parte del Cónclave cuando uno de los capitanes muere o el personaje es retirado. El candidato ha de ser propuesto por uno de los capitanes veteranos y debe ser aceptado por el resto en votación pública. Un requisito para el cargo es ser un Paladín de Dherbos, lo que significa que también se encargan de administrar justicia. Ya que el candidato es un Paladín su no aceptación daría lugar a una ordalía, pues eso representaría un insulto a su honor. Así mismo, puede solicitarse una prueba de honor para su admisión.

Un Capitán de la Guardia del Gremio cobra una soldada de cinco kroners por aventura, además de una parte proporcional del botín que pudiera conseguirse.

GREMIO DE EXPLORADORES

Erika se preguntaba por qué demonios se había unido al Gremio de exploradores a menudo; sin embargo, cada vez que se encontraba con la escoria verde sabía el porqué.

Llevaba tres días siguiendo a una partida de cara fomoria que estaba arrasando y saqueando pequeñas aldeas a lo largo de la Gran Ruta del Norte. Permanecer tan cerca de los fomorios tanto tiempo era una tarea peligrosa, pero ella había pasado toda su vida en los bosques. Se movía a través de la foresta como una sombra silenciosa con la gracia que dan tantos ciclos de cara, y sus ropajes de color esmeralda y tierra la hacían casi invisible cuando se quedaba inmóvil. Era uno con el bosque. Bóstor estaba con ella.

Los fomorios dejaban un rastro que hasta un bebé halfling podría seguir, así que Erika regresó con la patrulla formada por los guardias de Rexelia y los exploradores de la zona para acabar con la incursión fomoria. Al amanecer darían un bonito despertar a esa escoria verde...

Este gremio esta dividido en dos niveles:

● Explorador

Los exploradores irán siempre en parejas como avanzadilla del grupo principal de aventureros para evitar posibles emboscadas.

Cobran una soldada de tres kroners por aventura, además de una parte proporcional del botín que pudiera conseguirse. También pueden acompañar a un grupo de aventureros de forma voluntaria, siempre y cuando cuenten con la autorización del capitán. En este caso, la única recompensa que obtendrán por sus esfuerzos será la parte del tesoro que les corresponda.

Pagarán un 10% de sus ganancias a la ciudad por el uso de las tierras comunales. Cada Explorador tendrá que hacerse cargo de su propio bolsillo de sus gastos de equipo, lo que incluye armas y armadura, y la compra de pociones o pago a los sanadores por sus servicios.

Los exploradores visten en colores verdes o terrosos y tienen permiso para llevar todo tipo de armas, aunque debido a que han de moverse con sigilo y rapidez por los bosques únicamente podrán llevar armaduras de piel, cuero, o cuero claveteado.

Puede acompañar a un grupo de aventureros a título personal, y él es quien da permiso a los guardias que deseen hacer lo mismo. En ese caso, sólo obtendría la parte del tesoro que le corresponda. Han de pagar una tasa del 10% de sus beneficios a la ciudad por la manutención y alojamiento que reciben. Cada Capitán de la Guardia tendrá que hacerse cargo de su propio bolsillo de sus gastos de equipo, lo que incluye armas y armadura, y de la compra de pociones o pago a los sanadores por sus servicios.

Ellos son quienes extienden los permisos de armas al resto de jugadores.

Los capitanes van uniformados con túnicas azules en las que destaca una enorme cruz blanca.





Visten túnicas verdes y con adornos de pieles de animales.

Los Capitanes de Exploradores pueden permanecer en el grupo principal de aventureros para recibir los mensajes de los exploradores.

GREMIO DE ALQUIMISTAS

Pilócrates se enderezó y todos los huesos de su espalda cruzieron.

- ¡Por Thanus, creo que esta vez lo he conseguido! ¡Sólo falta el polvo de hueso de drako y entonces, yo, el gran Pilócrates, Gran Maestro Alquimista, habré logrado la piedra filosofal!

Una gran carcajada escapó de su garganta para ir a resonar por todos los rincones de su marmorra.

Cuando cogió la vasija que contenía el polvo de hueso de drako, no pudo evitar recordar a su mentor, el gran Jusuf de Okinia, aunque entre los miembros del gremio era mejor conocido como "Jusuf el ponzoñoso", por su maestría con los venenos. Recordó el brillo de sus ojos cuando le habló por vez primera de la piedra filosofal y de la transmutación del plomo en oro, y recordó también cuando lo encontró tendido, muerto sobre un pergamino que contenía las formulas de la piedra filosofal que él ahora estaba a punto de llevar a la práctica.

Pilócrates arrojó el contenido de la vasija en la marmitta que estaba en el fuego y esperó. No pareció suceder nada, pero de repente sintió que una gran fuerza le empujaba y un estruendo terrible le golpeó los oídos.

Cuando abrió los ojos vio que toda su marmorra estaba patas arriba. Pilócrates se encogió de hombros (no era la primera vez que su piedra filosofal reaccionaba violentamente); se levantó, y metió unas cuantas pocimas que tenía preparadas en su rurrón de viaje. Tenía que conseguir algunos Kroners para continuar su búsqueda, por lo que vendería sus pocimas en la primera feria de aldea que encontrara y tal vez también buscaría un aprendiz al que traspasar todos sus secretos y que recogiera todo este desorden...



● Capitán de Exploradores

El gremio esta regido por la Kítara, consejo de capitanes que no puede exceder de los cuatro miembros. Un explorador puede entrar a formar parte de la Kítara cuando uno de los capitanes muere o el personaje es retirado. El candidato ha de ser propuesto por uno de los capitanes veteranos y debe ser aceptado por el resto en votación privada. El candidato ha de ser sacerdote de Bóstor para poder aspirar al cargo.

Un Capitán de Exploradores cobra una soldada de cinco kroners por aventura, además de una parte proporcional del botín que pudiera conseguirse. Puede también acompañar a un grupo de aventureros a título personal, y él es quien da permiso a los exploradores que deseen hacer lo mismo. En ese caso, sólo obtendría la parte del tesoro que le corresponda.

Han de pagar una tasa del 10% de sus beneficios a la ciudad por el uso de las tierras comunales. Cada Capitán de la Exploradores tendrá que hacerse cargo de su propio bolsillo de sus gastos de equipo, lo que incluye armas y armadura, y de la compra de pociones y pago a los sanadores por sus servicios.

Este gremio esta dividido en cuatro niveles. Cada alquimista puede elaborar cuatro pociones por aventura, y los niveles superiores permiten fabricar las pociones de los inferiores. Así un gran maestro puede hacer cuatro pociones de su nivel, o escoger dos pociones de aprendiz, otra de oficial, y un veneno de nivel maestro. Al gremio de Alquimistas no se extiende el permiso de armas.

● Aprendiz

Para iniciarse en el gremio de alquimistas un aspirante deberá acompañar durante tres aventuras a un oficial para representar su proceso de aprendizaje. Durante ese tiempo no podrá elaborar ningún tipo de pócima. Cumplido el plazo habrá aprendido las fórmulas para realizar Pociones Curativas y Fuegos Griegos, alcanzando así el nivel de aprendiz.

Los aprendices pagan un 30% del total de sus ganancias por aventura al gremio, que les proporciona los elementos necesarios para sus pociones.

● Oficial

Un personaje alquimista debe pasar al menos tres aventuras como aprendiz antes de ponerse bajo la tutela de un oficial o alquimista de nivel superior que en tres aventuras le enseñará las fórmulas de la Pócima de Resistencia y Veneno Aturdidor. Entonces el aprendiz alcanzará el nivel de oficial.

Los oficiales pagan un 40% del total de sus ganancias por aventura al gremio, que les proporciona los elementos necesarios para fabricar sus pociones.

● Maestro

Un oficial debe permanecer al menos cinco aventuras en ese nivel antes de conseguir la suficiente experiencia para que un Maestro se digne a tomarle como discípulo. Tiene que pasar al menos cinco aventuras en su compañía para representar el arduo proceso de aprendizaje de las fórmulas para elaborar la Pócima de Fuerza y Veneno Mortal. Sólo entonces alcanza el nivel de Maestro.

Los Maestros pagan un 50% del total de sus ganancias por aventura al gremio, que les proporciona los elementos necesarios para fabricar sus pociones.

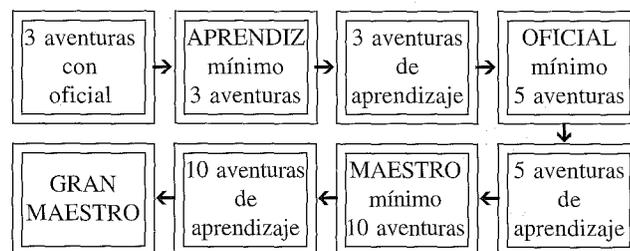
● Gran Maestro

Un Maestro debe permanecer al menos diez aventuras en ese nivel antes de poder convencer a un Gran Maestro (si es que encuentra alguno) para que le enseñe la fórmula de la Pócima de Invisibilidad y el arte del Envenenamiento de Armas.

Los Grandes Maestros pagan un 60% del total de sus ganancias por aventura al gremio, que les proporciona los elementos necesarios para elaborar sus pociones.



Este gráfico muestra el ratio de ascenso en el Gremio de Alquimistas:



Una pócima estará representada por una pequeña probeta o frasquito relleno de agua teñida de distintos colores según su uso con témperas o acuarelas. Por supuesto, para "tomarse" una pócima no es necesario bebérsela. Bastará con destapar el frasquito y arrojar su contenido al suelo. En el caso del Fuego Griego, hay que arrojar el líquido sobre el objetivo, pero si se trata de otro jugador, evitar hacerlo en la cara.

Los venenos pueden ponerse en la comida o bebida, ya que al tratarse de azúcar o sal su ingestión no es peligrosa.

En resumen, estas son las pócimas y venenos fabricados por el Gremio de Alquimistas:



● **Aprendiz:**

◆ **Pócima Curativa.** Color verde. Puede ser "ingerida" en cualquier momento y restaurará al que la beba de todas las heridas recibidas.

◆ **Fuego Griego.** Color rojo. Causan un golpe en zona corporal en la que salpiquen, y la armadura no ningún tipo de protección a sus efectos.

● **Oficial:**

◆ **Pócima de Resistencia.** Color amarillo. Puede ser ingerida antes de una escaramuza y confiere la capacidad de resistir un golpe más por zona corporal hasta que finalice ese combate.

◆ **Veneno Aturdidor.** Sal común. Puede depositarse en la bebida o comida de cualquier personaje. Debe hacerse en una cantidad suficiente para que quien lo prueba se de cuenta de lo que ha ingerido y actúe en consecuencia. Con sólo probarlo, la víctima entrará en un sueño del que será imposible despertarle en 300 segundos

● **Maestro:**

◆ **Pócima de Fuerza.** Color azul. Puede tomarse antes de una escaramuza y confiere fuerza doble a quien la haya ingerido hasta que ese combate haya acabado.

◆ **Veneno Mortal.** Azúcar. Puede depositarse en la bebida o comida de cualquier personaje. Debe hacerse en una cantidad suficiente para que quien lo pruebe se de cuenta de lo que ha ingerido y actúe en consecuencia. Con sólo probarlo la víctima sufrirá convulsiones durante 15 segundos, y si en 300 segundos no recibe una poción curativa o un conjuro de curación, el personaje morirá irremediamente.

● **Gran Maestro:**

◆ **Pócima de Invisibilidad.** Color violeta. Esta pócima convertirá a quien la tome en invisible durante 30 segundos. Por lo demás, funciona como un hechizo de invisibilidad.

◆ **Envenenamiento de Armas.** Se representa atando un lazo verde a la hoja de la espada, mástil de la lanza, etc. Si un personaje es herido en brazos o piernas por un arma envenenada en 30 segundos el veneno hará

efecto y actuará como un golpe a la cabeza. Los únicos antídotos son un hechizo de curación o una pócima curativa. En caso de no recibirlos en 300 segundos el personaje morirá irremediamente.

GREMIO DE SANADORES

Sigmon aulló de dolor cuando el bandido le asestó un terrible golpe en su pierna derecha y cayó al suelo. Los otros guardias que acompañaban la caravana habían hecho retroceder a los bandidos antes de que ninguno pudiera rematarle, pero él estaba tendido en el suelo sin poder levantarse y ayudar a sus camaradas. Su pierna le ardía de dolor.

Entonces lo vio acercarse y sintió un gran alivio. Había un sanador en la caravana. ¡Bellus sea loado, podría seguir luchando! El sanador era un hombrecillo que portaba un gran rurrón lleno de vendas, bálsamos y ungüentos, que laboriosamente empezó a sacar y a aplicar en la pierna de Sigmon. Este dejó de sentir el dolor mordiendo su pierna y con las vendas la sangre ya no manaba por su herida.



Sigmon se puso en pie y se dispuso a continuar la lucha, pero notó una palmada en el hombro. Se volvió y vio la cara seria del sanador, que le dijo:



- ¿Cuál es tu nombre, guerrero?

Sigmon sonrió. Siempre es bueno hacer nuevos amigos:

- *Sigmon de Ordesia*

Antes de que él pudiera preguntar su nombre al sanador, éste se alejó apuntando algo en un pergamino mientras decía:

- *Ya arreglaremos cuentas, Sigmon. Ya arreglaremos cuentas.*

Para entrar en este gremio un personaje ha de acompañar como aprendiz durante dos aventuras a un sanador para que éste pueda enseñarle sus artes.

Curar una herida en cualquier zona corporal se representa atando una venda alrededor de la zona dañada.

Cada vez que sus servicios sean utilizados, un sanador cargará al paciente un 5% de los beneficios que le reporte la aventura, y únicamente cobrará al final de esta.

Los sanadores pagan al gremio un 50% de todo el dinero que ganen por aventura.

A los miembros de este gremio no se les extiende permiso de armas.

GREMIOS PROSCRITOS

Ningún personaje puede pertenecer a estos gremios de forma abierta, pues existen al margen de la ley. El Gremio de Ladrones y el Gremio de Asesinos funcionan en la sombra, y sus miembros encubren sus actividades siguiendo otra profesión honrada de cara a la sociedad de Veronia.

● Gremio de Ladrones

La plaza estaba a rebosar. Huro sólo la había visto así en los días de feria. Ese día estaban jurgando públicamente a un halfling por robar en una posada al que la muchedumbre abucheaba sin cesar, aunque él parecía acostumbrado a tales lides.

Huro por su parte comenzó a hacer lo que mejor sabía. Se arrojaba contra la gente mientras

gritaba e insultaba con entusiasmo al ladronzuelo halfling.

- *¡¡Sinvergüenza, ladroooooón!! ¡¡Que le corten las manos!!*

Huro nunca había cortado tantas bolsas de una sola vez. Estaba contento y con los bolsillos repletos, así que decidió hacerse con la tentadora bolsa de un gordo comerciante e irse a disfrutar de su botín a la taberna del Orco bailarín, donde se hartaría de hidromiel.

No acababa de cortar la bolsa cuando al girarse para marchar, Huro chocó contra un guardia de mirada severa. No sabía que hacer y ya se disponía a emprender una veloz huida cuando el guardia se pellizcó la nuca al tiempo que guiñaba un ojo y le dijo:

- *No olvides la parte del Maestro.*

Huro respiró aliviado y emprendió feliz el camino hacia la taberna. ¡¡Por Mehtar que el gran Maestro Agiotista tendría su parte!!

Para pertenecer al Gremio de Ladrones, el aventurero debe tener una "fachada legal" y pertenecer al menos a uno de los gremios honrados. Cuando un personaje roba algo en ESPADA Y BRUJERIA, puede utilizar el objeto robado a sus anchas, deshacerse de él (canjeándolo por su valor en kroners) o simplemente vendérselo a otro aventurero.

La pertenencia al Gremio de Ladrones es algo bastante arriesgado. Una acusación de robo puede dar lugar a un juicio. Los jueces de Veronia, Paladines de la Orden de Dherbos, son ciertamente severos en lo que se refiere a los delitos de robo, e intentan hacer que cada sentencia sea una pena ejemplar.

Si algún aventurero fuera del Gremio de Ladrones roba algo y esto llega a sus oídos, los Hermanos Cortabolsas le perseguirán hasta conseguir que les entregue el objeto, o su valor en kroners.

Este gremio esta dividido en dos niveles.

1) Hermanos Cortabolsas

La Hermandad de Ladrones impone como requisito a todos sus miembros el pago de lo parte de lo robado al gran Maestro Agiotista. Esta parte supone un 20% del valor del objeto, independientemente del uso que el Hermano Cortabolsas le de.



Los miembros de este gremio tienen una seña secreta para reconocerse unos a otros en público. Que alguien guiñe un ojo al tiempo que con la mano izquierda se pellizca la nuez es el símbolo de reconocimiento entre ladrones más común. Cuando no haya ningún extraño delante, Los Hermanos Cortabolsas se dirigirán unos a otros con el título de "maese".

2) Maestro Agiotista

El Maestro Agiotista mantiene la jefatura absoluta del gremio. El es quien recibe el 20% de cada robo, y podrá utilizar ese dinero en lo que más le plazca.

Los Hermanos Cortabolsas están obligados a acatar sus órdenes y obedecer sus planes de robo, por descabellados que puedan parecer.

Solamente podrá existir un Maestro Agiotista al tiempo en Veronia. El riesgo de morir envenenado o apuñalado por la espalda es extraordinariamente alto, ya que su puesto es muy codiciado y los miembros de este gremio no son famosos precisamente por sus valores morales.

Si algún Hermano Cortabolsas logra acabar con el Maestro Agiotista, asumirá su puesto inmediatamente (a menos que desee cedérselo a otro).

● Gremio de Asesinos (Hermandad de la Daga)

Garok llevaba un rato en la taberna y estaba empezando a impacientarse. La paciencia no era una virtud de los semi-elfos y él lo sabía.

Estaba ya a punto de marchar cuando un hombre gordo y tembloroso, vestido con costosos ropajes se sentó a su mesa y en un gesto rápido se tocó el hombro izquierdo con la mano derecha y dijo en voz baja:

- ¿Eres tú aquel que llaman Garok el Negro?

- Así es. ¿A quién tengo que eliminar y cuánto me pagarás?

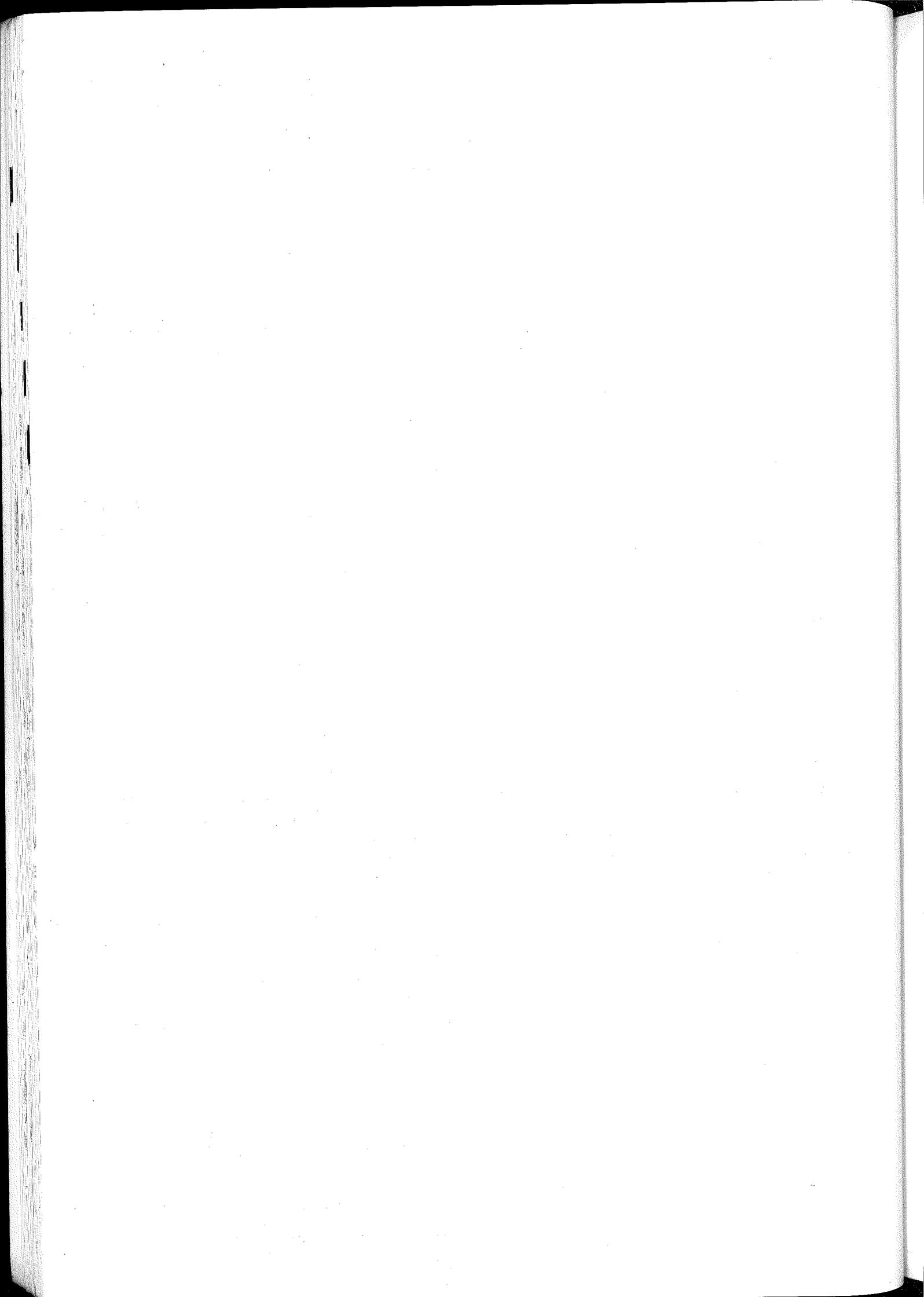
- Verás. Tengo un socio en un asunto de mercaderías al que, digamos, he distraído ciertos beneficios y si se entera puedo tener problemas, ¿entiendes?. Su nombre es Botelius. En este pergamino está su paradero. Te daré veinticinco Kroners si lo eliminas.

- Está bien. - dijo Garok y mientras se levantaba sacó disimuladamente su daga envenenada que hundió en el costado del comerciante antes de que éste se diera cuenta de que estaba sucediendo. Mientras el comerciante moría Garok se le acercó y le susurró al oído: - Botelius ya se ha enterado... y paga mejor que tú.

Maestros en el dominio de venenos y el apuñalamiento por la espalda, los miembros de este gremio de asesinos a sueldo cobran por sus trabajos una tarifa no inferior a 20 kroners por víctima.

El precio es tan alto ya que se enfrentan a la pena de muerte por ejecución si son atrapados.

Ni siquiera un miembro del gremio sabe con exactitud quien más pertenece a él. La señal para reconocerse unos a otros y ofrecer sus servicios a posibles contratantes es rascarse el hombro izquierdo con la mano derecha y sacar la lengua al mismo tiempo.



RELIGIONES

"... mi dios arrancaría a tu enojada diosecilla su estúpida cabeza con un solo golpe de su hacha, y si no cierras la boca inmediatamente me encargaré de que a ti te suceda lo mismo..."

Palabras de Ekmon, sumo sacerdote de Bellus, a Neskader, suma sacerdotisa de Kharna, en la reunión cíclica de hermandad entre cultos.

El panteón de deidades veneradas en Veronia es notablemente extenso, pero seis son las religiones que atraen mayor número de seguidores.

- La religión de *Bellus*, dios de la guerra.
- El culto a *Bóstor*, dios de la naturaleza y el bosque.
- La orden de *Dherbos*, dios de la justicia.
- El culto a *Kharna*, diosa de la vida, el amor y la fertilidad.
- El culto a *Mektar*, diosa de la fortuna.
- La religión de *Thanus*, dios de la muerte.

Cualquier aventurero puede profesar una o más de estas religiones, o incluso dedicar su vida a algún culto y convertirse en sacerdote. No hay límite al número de religiones que se pueden profesar, aunque si hay cultos encontrados, a los que no se puede pertenecer al mismo tiempo. Estas son las incompatibilidades que un aventurero debe respetar, bajo el riesgo de atraer hacia sí la ira de los dioses:

Culto a *Thanus* opuesto a culto a *Kharna*

Culto a *Dherbos* opuesto a culto a *Mektar*

Culto a *Bellus* opuesto a culto a *Kharna*

Cuando un aventurero profese un culto, colgará de su cuello un amuleto con el signo de esa religión. Cada amuleto distinto tiene una serie de poderes, generalmente protectores, con lo que conviene tenerlo a mano.

Para lanzar un conjuro de sacerdote, hay que sujetar fuertemente en el puño lanzado hacia adelante el amuleto sagrado del dios al que se invoque.

Todas las religiones tienen su pecado. Incurrir en el pecado supone la pérdida de un nivel dentro de la escala jerárquica de ese culto.

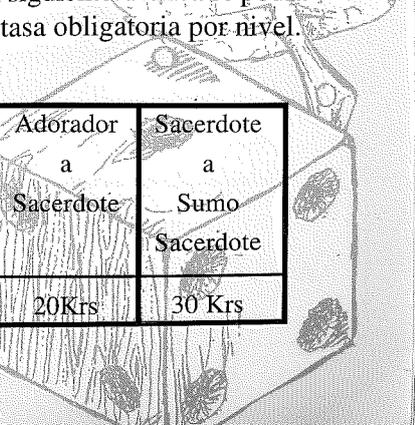
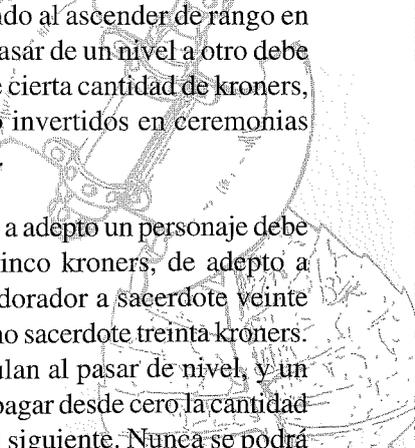
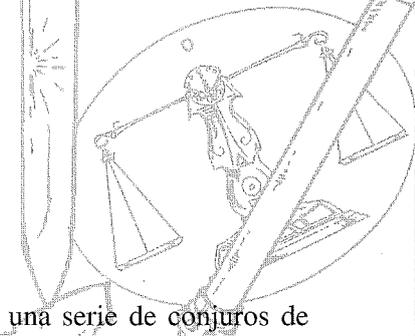
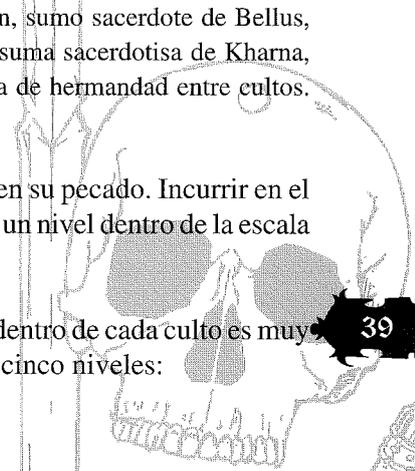
La estructura jerárquica dentro de cada culto es muy rigurosa, y está dividida en cinco niveles:

- *Iniciado*
- *Adepto*
- *Adorador*
- *Sacerdote*
- *Sumo Sacerdote*

Cada nivel proporciona una serie de conjuros de sacerdote, que se van sumando al ascender de rango en la escala eclesiástica. Para pasar de un nivel a otro debe haberse efectuado el pago de cierta cantidad de kroners, que, se supone, habrán sido invertidos en ceremonias religiosas y objetos rituales.

Para ascender de iniciado a adepto un personaje debe haber pagado un total de cinco kroners, de adepto a adorador diez kroners, de adorador a sacerdote veinte kroners, y de sacerdote a sumo sacerdote treinta kroners. Las cantidades no se acumulan al pasar de nivel, y un personaje ha de comenzar a pagar desde cero la cantidad necesaria para pasar al nivel siguiente. Nunca se podrá pagar más (ni menos) de la tasa obligatoria por nivel.

Iniciado a Adepto	Adepto a Adorador	Adorador a Sacerdote	Sacerdote a Sumo Sacerdote
5krs	10 Krs	20Krs	30 Krs





Si un sacerdote decide establecerse en un nivel jerárquico determinado, deberá seguir pagando tan sólo la tasa que correspondía a su nivel anterior. Para abandonar un culto sólo hay que renegar de él públicamente, enterrar su amuleto sagrado, y por supuesto, dejar de pagar las tasas de esa religión.

Cómo realizar conjuros de sacerdote

La técnica utilizada en ESPADA Y BRUJERIA para realizar conjuros de sacerdote es extraordinariamente sencilla. Basta con sujetar en la mano el amuleto sagrado de la religión a la que perteneces y realizar la invocación a la deidad. No es necesario escribir los componentes en ninguna tarjeta, como en el sistema de magia. La invocación siempre será: "Por el poder de ..., yo ..."

40

Ejemplo: Kyria, sacerdotisa de Kharna desea curar a un joven guerrero herido en el brazo. Sujetando en su mano izquierda la imagen de Kharna, coloca su mano derecha sobre la herida y utiliza un conjuro de curar herida en miembro. Realiza la siguiente invocación: "Por el poder de Kharna, yo curo este brazo" y el miembro sanará milagrosamente.

Sacerdotes y armas

Al alcanzar el nivel de sacerdote un personaje no podrá llevar armas ni armaduras de metal (excepto los sacerdotes de Bellus y Dherbos). Esta restricción no afecta a armas mágicas o a armaduras encantadas. Como cualquier otro aventurero, pueden tener dagas y bastones.

RELIGION DE BELLUS, dios de la guerra.

Ekmon abrió la puerta de una patada y entró. Ante él estaba el nigromante con cuatro de sus siervos esqueletos. El mago oscuro ladró una amenaza a Ekmon, quien respiró hondo y pensó en el oro que los granjeros le habían prometido por deshacerse del nigromante. Avanzó hacia él con su hacha de guerra en la mano y un gesto decidido en el rostro.

El hechicero chocó los dedos con ansia y los cuatro esqueletos, con un brillo malvado en sus cuencas vacías se abalanzaron rápidamente

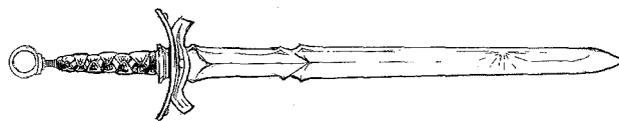
espadas en alto hacia Ekmon, que lejos de asustarse convirtió la amenaza de los esqueletos en un montón de huesos rotos con un par de certeros y mortíferos golpes de su hacha.

El valiente enano continuó avanzando hacia el nigromante, pero se detuvo al ver que éste realizaba extraños cánticos y movimientos con sus manos. De repente sintió como le invadía una ola de calor y se dió cuenta de que el mago le había atacado con una bola de fuego mágica.

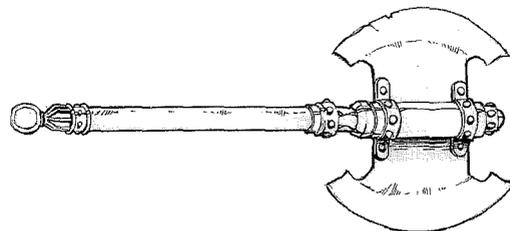
Ekmon sabía que eso no era más que una ilusión, pero ya había visto morir a más de un guerrero a causa de "ilusiones" como esta, así que puso toda su fe en repetir la invocación que ya había salvado en varias ocasiones su larga vida de enano: "Por los poderes de Bellus, yo resisto este hechizo". El calor dejó paso a la rabia y la cólera. Si había algo que Ekmon odiara más que un hechicero, ahora mismo no lograba acordarse.

El enano agarró su terrible hacha de guerra con sus dos fuertes manos mientras más decidido que nunca se dirigía hacia el nigromante diciendo entre dientes:

- Está bien, maldito hechicero, acabemos con esto de una vez...



Símbolo sagrado: un medallón en forma de espada, o a veces de hacha.



Pecado: no aceptar un reto y utilizar magia.

Los seguidores de Bellus son guerreros juramentados que han dedicado su vida al camino del acero. Disfrutan en el fragor de la batalla y son con mucho los más salvajes de los pobladores de Veronia.



Tienen poco aprecio por la vida (de los demás) y son fáciles de irritar.

Nivel 1. Iniciado.

Los iniciados en la religión de Bellus dedican un 10% de sus ganancias por aventura al culto. A este nivel aún no conocen ningún conjuro de sacerdote, pero como signo de su fiereza ante Bellus se embadurnan la cara con la sangre de sus enemigos muertos (el tomate triturado o zumo de tomate van perfectamente para esto).

Nivel 2. Adepto.

Este segundo nivel en la escala jerárquica ha de emplear un 20% de sus ganancias por aventura en ritos y ceremonias a Bellus. A este nivel aún no se conocen ningún conjuro de sacerdote, pero el amuleto sagrado de Bellus les confiere un punto más de resistencia por zona corporal (ejem.: un enano tendría tres puntos de golpe por zona corporal en vez de tan solo dos) de forma permanente. Esto es acumulable con el punto de resistencia que se obtiene al tomar una pócima de resistencia. También reciben una resistencia mágica.

Ejemplo de invocación:
"Por el poder de Bellus, yo resisto ese hechizo"

Nivel 3. Adorador.

Los Adoradores de Bellus dedican el 30% de sus ganancias por aventura a ceremonias, rituales, etc. El dios de la guerra confiere a sus adoradores a través de su amuleto sagrado un punto más de fuerza para una escaramuza. Sólo podrá canalizar la "Ira de Bellus" de este modo tres veces por aventura. Al golpear con su arma un adorador gritará *"¡Doble!, ¡Doble!"* para hacer

saber a su objetivo que sus golpes cuentan con mayor fuerza, y eliminar puntos de armadura o recibir heridas en consecuencia.

Este punto más de fuerza es acumulable con otros que puedan obtenerse mágicamente o al ingerir una poción de fuerza. En ese caso el personaje gritará *"¡Triple!, ¡Triple!"* al golpear.

Reciben otra resistencia mágica, que pueden añadir a las que obtuvieran al alcanzar el nivel de adepto. De este modo pueden resistir hechizos de nivel dos.

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Bellus, yo resisto ese hechizo"*

Nivel 4. Sacerdote.

Los Sacerdotes de Bellus dedican el 40% de sus ganancias por aventura al culto. Visten túnicas rojas decoradas con trofeos de guerra.

Conjuros de sacerdote:

- Puede bendecir armaduras de cualquier tipo, elevando en un punto de armadura el daño que estas son capaces de aguantar antes de ser destruidas. Podrá realizar este hechizo únicamente dos veces por aventura. Las armaduras bendecidas

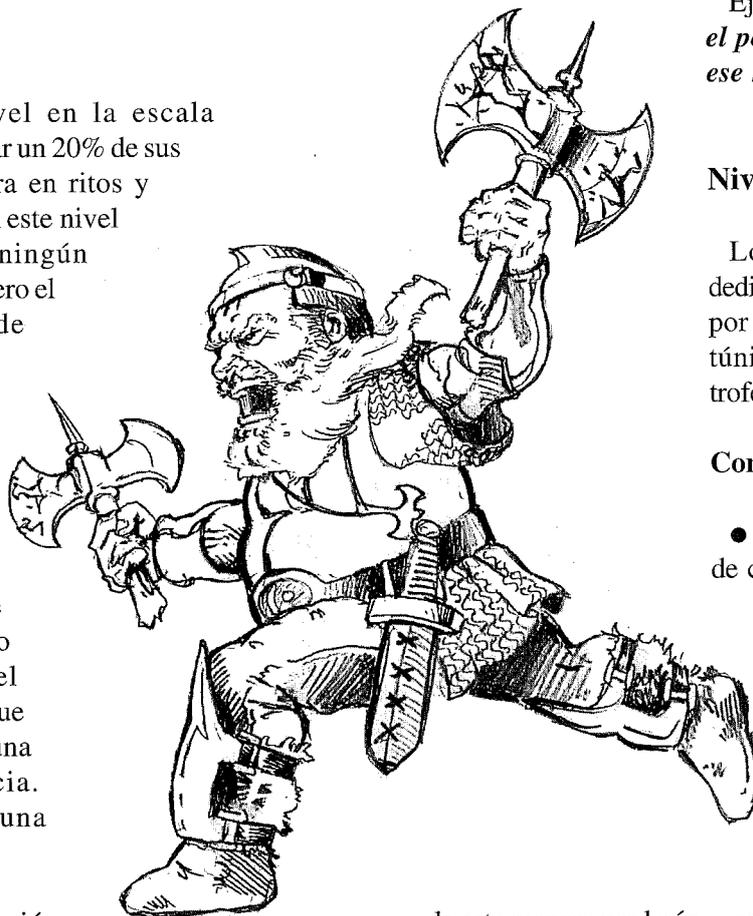
de esta manera perderán sus propiedades al final de cada aventura.

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Bellus, yo bendigo esta armadura"*.

Los Sacerdotes reciben otra resistencia mágica por aventura, que pueden añadir a las que ya tenían. De este modo pueden resistir hechizos de nivel tres.

Nivel 5. Sumo Sacerdote.

Los Sumos Sacerdotes de Bellus dedican el 50% de sus ganancias por aventura al culto.





Conjuros de sacerdote:

● Pueden bendecir armas de cualquier tipo, que contarían como armas mágicas. Los efectos de este conjuro son permanentes, y el arma conservará sus características mágicas hasta la muerte de su dueño. Este conjuro podrá ser realizado una sola vez por aventura.

Ejemplo de invocación: "**Por el poder de Bellus, yo bendigo este arma**".

CULTO A BÓSTOR, dios de la Naturaleza y el bosque.

Sendolur oyó unos pasos tras él. En cualquier otra parte este sonido podría haberle sobresaltado, pero no en el bosque. Aquí él era el rey.

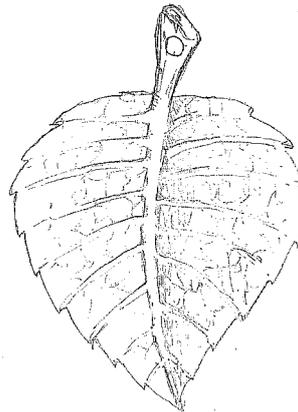
Sendolur se colocó rápidamente tras unos arbustos que allí había, quedó inmóvil y dejó que la capa de sombras lo imbuyera. Al poco tiempo pasó delante suyo un joven elfo que parecía estar malherido, el cual se tambaleó y se quedó recostado contra un árbol.

El viejo sacerdote de Bóstor se dio cuenta de que lo que él había tomado por un perseguidor, no era sino un caminante que había caído presa de algún malvado, así que decidió ayudarlo. Salio de su cobertura y se acercó al joven que ya no estaba en condiciones de notar su presencia. Tenía un corte profundo en su abdomen, que de no recibir atención podría mandar al elfo a reunirse con Thanus en breve.

Todos los cielos que había pasado en el bosque habían proporcionado a Sendolur un perfecto conocimiento de la flora de la zona y él sabía de plantas que podrían curarle. No pasó mucho tiempo cuando regresó con un puñado de raíces misteriosas que aplicó con habilidad a la herida.

El emplaste estaba casi preparado cuando volvió a oír ruidos a su espalda. Sin duda, los agresores del joven elfo. Sendolur ocultó a su paciente bajo la hojarasca y volvió a ponerse bajo la protección de la capa de sombras, esta vez con su bastón preparado, dispuesto a proteger su vida y la de su misterioso amigo...

Símbolo sagrado: un medallón con forma de hoja de árbol.



Pecado: dañar, o permitir que alguien dañe la naturaleza.

Los seguidores de Bóstor suelen habitar áreas boscosas. Se alimentan de lo que la naturaleza les brinda y no cazan sino para comer. Consideran el bosque como el lugar del que surge la vida y al que ésta retorna, ya que todo lo que muere fertiliza la tierra de la que una nueva vida brota con más fuerza.

Nivel 1. Iniciado.

Los Iniciados en la religión de Bóstor dedican un 10% de sus ganancias por aventura al culto. A este nivel aún no conocen ningún conjuro de sacerdote, pero mostrarán su devoción cuidando siempre del bosque e impidiendo a toda costa que nadie dañe la Naturaleza.

Nivel 2. Adepto.

Este segundo nivel en la escala jerárquica ha de emplear un 20% de sus ganancias por aventura en ritos y ceremonias a Bóstor. A este nivel aún no conoce ningún conjuro de sacerdote, aunque con el amuleto sagrado de Bóstor pueden ahuyentar a los seres y espíritus del bosque. Han de sujetar el amuleto frente al espíritu del bosque y repetir de forma continua y a viva voz el nombre de la deidad ("**¡Bóstor!, ¡Bóstor!, ¡Bóstor! ...**"). La criatura o espíritu del bosque no podrá atacarles, y desviará su camino hacia el aventurero que esté más cerca.

Nivel 3. Adorador.

Los Adoradores de Bóstor dedican el 30% de sus ganancias por aventura a rituales, ceremonias, etc.



Bóstor no confiere a sus seguidores de este nivel ningún conjuro de sacerdote, pero sí les imbuye en la "capa de sombras", es decir, si un Adorador se oculta detrás de un arbusto o árbol y permanece perfectamente inmóvil, por muy pobre que sea su cobertura, éste se volverá invisible (basta con que permanezca quieto y levante el puño sobre la cabeza hasta que te decidas a actuar).

Nivel 4. Sacerdote.

Los Sacerdotes de Bóstor dedican el 40% de sus ganancias por aventura al culto. Visten túnicas verdes ribeteadas con pieles, y suelen cubrir su rostro con una espesa capa de maquillaje en tonos verdes y pardos a modo de camuflaje.

Conjuros de sacerdote:

- Utilizando hojas del bosque puede curar heridas en miembros (manos, brazos y piernas) a otros aventureros. Deberán colocar las hojas sobre la zona corporal herida y repetir el siguiente ejemplo de invocación: "*Por el poder de Bóstor, yo curo este brazo*". Podrán realizar este conjuro tres veces por aventura, siempre y cuando lleven consigo las hojas desde antes de su comienzo.

- Pueden dar órdenes de una palabra a los seres y espíritus del bosque (serán de un imperativo simple; ejemplo: "*ven*". No se podrán añadir ningún tipo de sufijos, como en "*dámelo*".). Pueden realizar



este conjuro dos veces por aventura.

Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Bóstor, corre*".

Su extenso conocimiento de plantas y hongos le permite hallar lo necesario para elaborar una pócima de resistencia por aventura.

Nivel 5. Sumo Sacerdote.

Los Sumos Sacerdotes de Bóstor dedican el 50% de sus ganancias por aventura al culto.

Conjuros de sacerdote:

- Utilizando hojas del bosque pueden curar heridas en el cuerpo y cabeza a otros aventureros. Deberán colocar las hojas sobre la herida y repetir el siguiente ejemplo de invocación: "*Por el poder de Bóstor, yo curo este cuerpo*". Pueden realizar este conjuro tres veces por aventura, siempre y cuando lleven consigo las hojas desde antes de su comienzo.

- Pueden dar órdenes de hasta tres palabras a los seres y espíritus del bosque. Pueden realizar este conjuro tres veces por aventura.

Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Bóstor, no luches más*".

Su extenso conocimiento de plantas y hongos les permite hallar lo necesario para elaborar un veneno mortal o un veneno aturdirador por aventura.



ORDEN DE DHERBOS, dios de la justicia.

La noche cayó en Naradán y Lord VanRosen, Señor de la región, salió de su castillo.

VanRosen se preocupaba por sus súbditos, quizás por eso Dherbos le había recompensado con una vida larga y próspera. Gustaba de salir al menos una vez por estación vestido de mendigo para conocer así el estado de su pueblo y descubrir directamente si había alguna necesidad que él debiera cubrir.

Aquella noche la ciudadela de Naradán estaba tranquila, pero a medida que VanRosen se acercaba a los barrios más bajos, la vida nocturna parecía surgir por doquier. Ya estaba a punto de entrar en una taberna para remojar su sediento gargante cuando unos gritos provenientes de un callejón llamaron su atención.

Tres rufianes estaban apaleando y despojando de sus pertenencias a un pobre y viejo buhonero que no podía hacer otra cosa que pedir auxilio y cubrir su cabeza lo mejor que podía. VanRosen nunca había podido soportar las injusticias, así que se dirigió hacia el callejón con paso resuelto. Al llegar a la altura de los tres malhechores alargó su mano y tocó al que tenía enfrente, presionando los puntos de energía que forman parte de la cruz de la justicia de Dherbos que constituye el cuerpo. Toda criatura los tiene y causan el desvanecimiento inmediato.

Al ver esto los dos bellacos restantes desenvainaron sus espadas dispuestos a luchar por su botín y de paso darle una lección al viejo vagabundo al que creían enfrentarse.

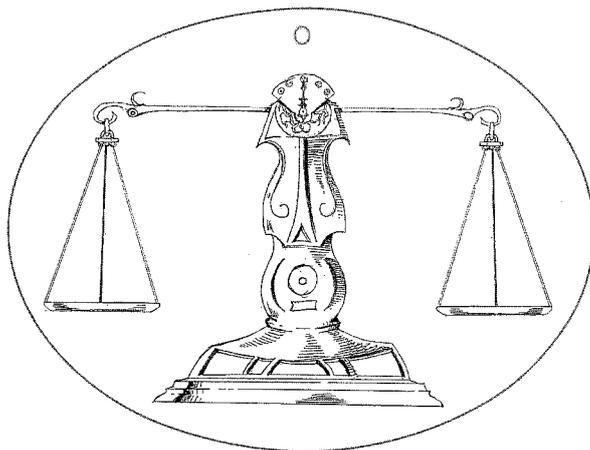
VanRosen no quería segar la vida de dos jóvenes por semejante necedad, pero si debía hacerlo por mantener la justicia, así sería. Al apartar sus harapos para desenvainar su espada, VanRosen dejó entrever su túnica de Paladín de Dherbos y los dos bribones, que ya estaban prestos a iniciar su ataque, se detuvieron al verla, se miraron con un brillo de entendimiento en la mirada y acto seguido marcharon en veloz huida.

VanRosen volvió a guardar su arma contento y ayudó al viejo buhonero a levantarse, quien tras darle las gracias entre reverencias

buscó su camino apresuradamente.

Mientras volvía a su castillo, VanRosen reflexionaba: Dherbos estaría satisfecho con él. Como Sumo Adalid llevaba sus asuntos rectamente. Como simple seguidor de Dherbos todavía arreglaba las pequeñas injusticias del mundo.

Símbolo sagrado: una balanza.



Pecado: no salir en defensa de una injusticia y romper la ley natural.

Los seguidores de Dherbos consideran que el mundo sin justicia sería el caos, por lo que El les ha puesto sobre la tierra con una misión: instaurar Su Divina Ley entre los hombres.

Nivel 1. Iniciado.

Los Iniciados en la orden de Dherbos dedican un 10% de sus ganancias por aventura al culto. A este nivel todavía no conocen ningún conjuro de sacerdote, pero demuestran su fe oponiéndose a cualquier crimen o injusticia cometidos en su presencia.

Nivel 2. Hermano.

Este segundo nivel en la escala jerárquica ha de emplear un 20% de sus ganancias por aventura en sus estudios de la ley de Dherbos. Aún no conocen ningún conjuro de sacerdote, aunque en ordalías ganan un punto más de golpe por zona corporal y adquieren una resistencia mágica permanente. Los Hermanos son los encargados de llevar a cabo las ejecuciones.



Nivel 3. Caballero.

Los Caballeros de Dherbos dedican el 30% de sus ganancias por aventura en ritos y ceremonias para que su dios les ilumine y les conceda sabiduría.

Conjuros de sacerdote:

● Colocando su mano sobre el hombro de un enemigo hostil pueden pacificarlo durante 100 segundos. Pueden realizar este conjuro dos veces por aventura.

Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Dherbos, yo te pacifico*".

Al alcanzar el nivel de Caballero, el aventurero gana otra resistencia mágica que añade a la que ya tenía.

Nivel 4. Paladín.

Los Paladines de Dherbos dedican el 40% de sus ganancias por aventura a la caridad. Visten túnicas azules con una gran cruz blanca en el pecho.

Ganan una resistencia mágica más, acumulable con las anteriores y consiguen la inmunidad a venenos y hechizos de voluntad (estos son todos los hechizos de niveles uno y dos, por lo que no le costará ninguna resistencia mágica a un Paladín). En ordalías golpeará a su oponente con un punto más de fuerza. Los Paladines de Dherbos son los encargados de administrar justicia (ver Juicios y Ordalías).

Nivel 5. Sumo Adalid.

Los Sumos Adalides de Dherbos dedican el 50% de sus ganancias por aventura a la enseñanza de la Deontología Divina.

Conjuros de sacerdote:

● Si toca a un enemigo, éste queda paralizado

durante 30 segundos (en este tiempo el Sumo Adalid no podrá atacar a su víctima pero sí desarmarlo). Puede realizar este conjuro dos veces por aventura.

Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Dherbos, congélate.*"

● Deja inconsciente durante 300 segundos a sus enemigos al tocarles el hombro. Puede hacer esto dos veces por aventura. Este conjuro es irresistible. Al poner la mano sobre el hombro de su víctima deberá gritar el nombre de Dherbos para que el conjuro sea efectivo.

Los Sumos Adalides ganan otra resistencia mágica más acumulable con las anteriores.

Juicios y Ordalías

Aunque a primera vista y debido al ambiente del juego pueda parecer fácil cometer toda clase de desmanes en el reino de Veronia, la realidad es muy distinta.

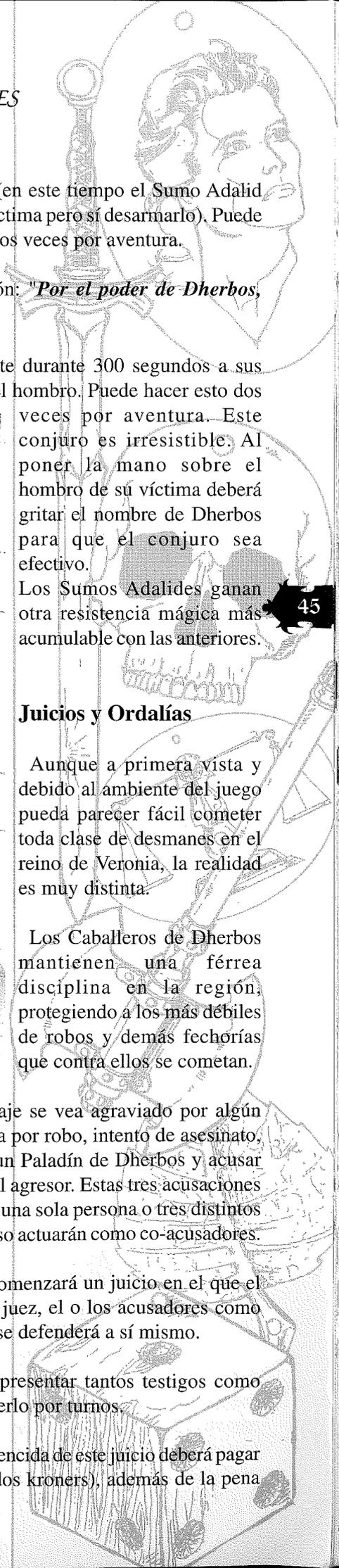
Los Caballeros de Dherbos mantienen una férrea disciplina en la región, protegiendo a los más débiles de robos y demás fechorías que contra ellos se cometan.

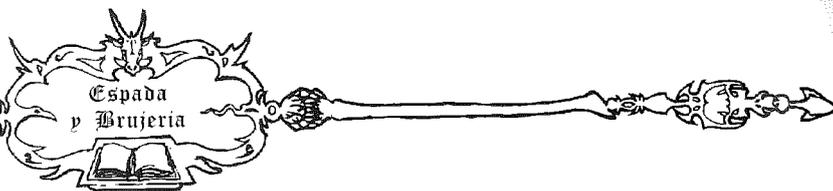
Cuando un personaje se vea agraviado por algún otro aventurero (ya sea por robo, intento de asesinato, etc ...) debe acudir a un Paladín de Dherbos y acusar tres veces en público al agresor. Estas tres acusaciones puede llevarlas a cabo una sola persona o tres distintos individuos, en cuyo caso actuarán como co-acusadores.

En ese momento comenzará un juicio en el que el Paladín actuará como juez, el o los acusadores como fiscales, y el acusado se defenderá a sí mismo.

Cada parte puede presentar tantos testigos como desee, pero deben hacerlo por turnos.

La parte que salga vencida de este juicio deberá pagar las costas del pleito (dos kroners), además de la pena





que el Paladín le imponga, si se trata del acusado.

Estas penas quedarán al libre albedrío del juez. Sin embargo es conveniente mantener una relación gravedad del delito/pena impuesta que sea razonable.

Estos ejemplos podrían servir de guía:

- Robo - multa (Paladín decide importe).
- Asesinato - ejecución.
- Asociación con los Poderes del Mal - ejecución ritual.
- Traición - ejecución.
- Otras penas menores - multa (Paladín decide importe).

Recordad que si un acusado resulta inocente y el Paladín observa que la falsa acusación ha sido hecha malintencionadamente (a sabiendas de que el acusado no es culpable) el Paladín procederá a imponerle la misma pena que habría impuesto al personaje acusado de resultar éste culpable.

Ordalías.

Además de los juicios ordinarios existe una variedad de estos mucho más excitante: las ordalías.

Este tipo de juicios se producirán ante una falta de honor (acusaciones a Paladines o personajes pertenecientes a una orden de caballería) o juicios ordinarios que no se puedan resolver por falta de pruebas.

En estos pleitos por las armas las partes lucharán personalmente, contratarán un campeón que lo haga por ellos (cada uno tendrá su precio, por supuesto) o pueden intentar convencer a algún seguidor de Dherbos para que luche por ellos. Si consiguen convencerle, un seguidor del dios de la justicia luchará desinteresadamente, en nombre de la misma.

Estos combates singulares durarán hasta que uno de los dos contendientes muera o se rinda. En tal caso deberá gritar en voz alta "**Me rindo!**". Una vez hecho esto, se detendrá la lucha y deberá ponerse de rodillas ante su oponente y decir "**Vuestra causa es la verdadera y aceptaré gustoso el castigo que merezco**".

CULTO A KHARNA, diosa de la vida el amor y la fertilidad.

Kyria llegó a esa aldea como había llegado a cientos de ellas antes. En silencio. Nadie salió a recibirla, no había ninguna cara que se iluminara al verla ni brazos ansiosos por abrazarla.

Pero ella ya estaba acostumbrada y si había algo que la doctrina de Kharna le había enseñado, eso era que el amor no siempre está en el exterior de las cosas, sino que a veces había que buscarlo.

Kyria quedó inmóvil por un instante y captó algo en el aire. Era el olor del dolor y la muerte. Un olor dulzón que ella odiaba y que había jurado combatir. Siguió el siniestro miasma hasta un granero en las afueras de la aldea, empujó su puerta y se encontró con al menos una veintena de hombres con todo tipo de heridas y un par de mujeres correteando de un lugar a otro sin saber que hacer, intentando atender a los heridos.

Cuando las mujeres se percataron de su presencia, cesaron en su actividad y tan sólo la observaron con una mezcla de estupor y recelo.

Kyria se agachó sin mediar palabra y puso su mano sobre una herida abierta en el pecho del hombre que tenía más cerca y en un instante la herida se curó milagrosamente. Kyria siguió todo el día y toda la noche.

Cuando a la mañana siguiente partió de la aldea, cientos de caras le sonreían con afecto y cientos de brazos estaban ansiosos por abrazarla. Sin duda, el eterno amor de Kharna era la mayor fuerza del universo.

Símbolo sagrado: el rostro de una bella joven en representación de la diosa.





RELIGIONES

Pecado: luchar si no es para defenderte.

Los seguidores de Kharna consideran la vida como la posesión más preciada del ser. Intentarán protegerla y aliviar cualquier tipo de mal que vean. Para ellos la reproducción es un símbolo de la inmortalidad del alma de los seres vivos.



A partir del nivel de adepto, jamás llevarán armas, ni siquiera dagas ni bastones.

Nivel 1. Iniciado.

Los iniciados en el culto de Kharna dedican un 10% de sus ganancias por aventura al culto. A este nivel aún no conocen ningún conjuro de sacerdote, pero han de lanzar una plegaria a Kharna siempre que contemplen un combate:

*¡Oh, Kharna, diosa protectora!
La locura de tus hijos
trae lágrimas a mis ojos
que el amor de tu corazón
traiga cordura a sus mentes
no dejes que se derrame
su sangre caliente.*

Nivel 2. Adepto.

Este segundo nivel en la escala jerárquica ha de emplear un 20% de sus ganancias por aventura en ritos y ceremonias a Kharna.

Conjuros de Sacerdote:

- Con el amuleto de Kharna pueden bendecir zonas corporales a otros aventureros, lo que les permitirá resistir una herida más por zona corporal santificada. Pueden realizar este conjuro dos veces por aventura.

Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Kharna, yo bendigo este brazo*".

Nivel 3. Adorador.

Los Adoradores de Kharna dedican el 30% de sus ganancias por aventura a rituales, ceremonias, etc

Conjuros de Sacerdote:

- Utilizando el sagrado amuleto de Kharna, pueden curar heridas recibidas por los aventureros en los miembros (manos, brazos y piernas). Pueden realizar este conjuro cuatro veces por aventura. La curación es inmediata y milagrosa.

Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Kharna, yo sano este brazo*".

- Pueden bendecir agua. Si cualquier personaje arroja tan sólo unas cuantas gotas de agua bendita sobre un no-muerto (esqueleto o zombie), éste es destruido automáticamente. Pueden bendecir cuatro ampollas de agua por aventura.

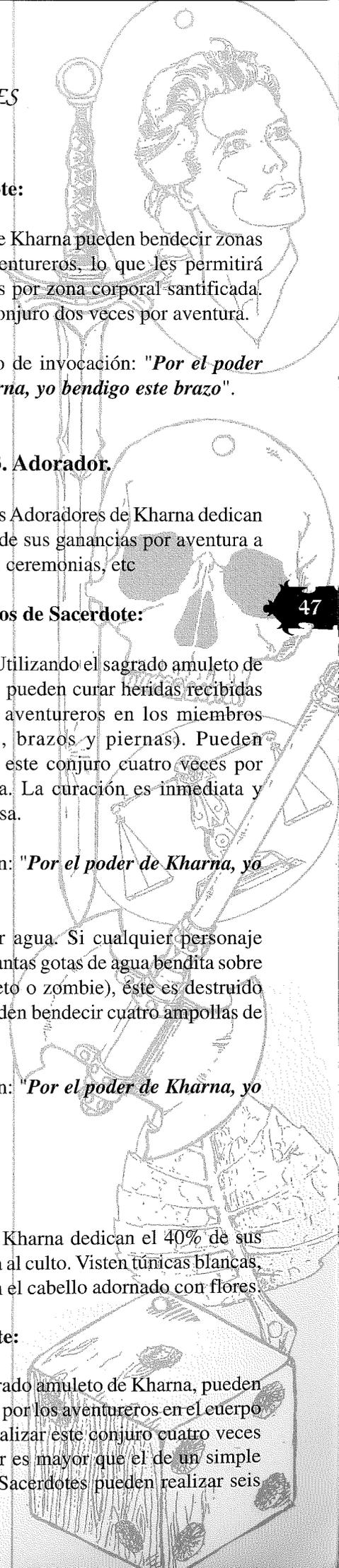
Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Kharna, yo bendigo este agua*".

Nivel 4. Sacerdote.

Los Sacerdotes de Kharna dedican el 40% de sus ganancias por aventura al culto. Visten túnicas blancas, y habitualmente llevan el cabello adornado con flores.

Conjuros de sacerdote:

- Utilizando el sagrado amuleto de Kharna, pueden curar heridas recibidas por los aventureros en el cuerpo y la cabeza. Pueden realizar este conjuro cuatro veces por aventura. Su poder es mayor que el de un simple Adorador, ya que los Sacerdotes pueden realizar seis



curaciones en heridas a miembro.

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Kharna, yo sano este cuerpo"*

- Pueden curar a otros personajes que hayan sido afectados por algún tipo de veneno, ya sea mortal o aturdidor. Pueden realizar este conjuro dos veces por aventura.

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Kharna, que el veneno abandone este cuerpo"*.

Nivel 5. Sumo Sacerdote.

Los Sumos Sacerdotes de Kharna dedican el 50% de sus ganancias por aventura al culto.

Conjuros de sacerdote:

- Dos Sumos Sacerdotes de Kharna pueden unir sus poderes y resucitar a un aventurero que haya muerto en esa misma aventura. El conjuro debe realizarse ese mismo día, y sólo puede hacerse una vez cada tres aventuras (eso significa que cada Sumo Sacerdote no puede haber llevado a cabo este conjuro en las dos últimas aventuras que haya participado).

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Kharna, devolvemos a la vida a este ser"*.

- Un Sumo Sacerdote puede hacer inmune a cualquier daño a otro aventurero por 100 segundos. Durante todo este tiempo, el Sumo Sacerdote debe mantener su mano sobre el hombro del otro personaje. La inmunidad no afecta a la armadura que el aventurero pueda llevar, así que cualquier golpe que reciba la dañará (restará puntos de armadura) normalmente. Este conjuro puede ser realizado tan sólo una vez por aventura.

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Kharna, yo te hago inmune a todo mal"*.

CULTO A MEKTAR, diosa de la fortuna.

Jaruk estaba contento. Acababa de hacer un trabajo para un rico señor de Guisbert y tenía dinero fresco en su bolsa. ¿Qué mejor uso para darte que una partida de dados?, pensó. Al llegar a Veronia lo primero que hizo fue dirigirse a la

taberna del "Tesoro Ambulante", que era famosa por ser centro de reunión de cultistas de Mektar de toda Veronia y donde podías encontrar una partida de dados en todo momento.

Toda la velada llevaba Jaruk jugando con tres enanos que habían venido a Veronia a vender algo de oro, cuando, casualmente, cayeron de la manga de su jubón los dados con los que habían empezado la partida y que él había sustituido hábilmente por los suyos, en los que, como él solía decir, Mektar se "cargaba" sobre su hombro.

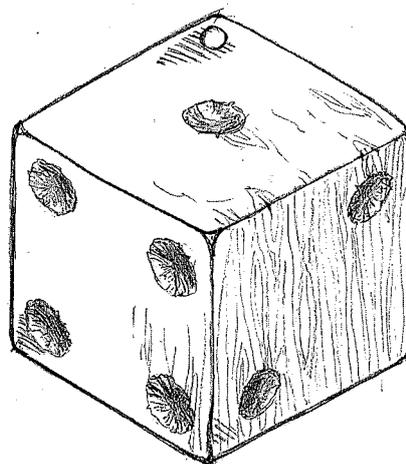
Los enanos tardaron en enterarse de lo que sucedía, pero cuando lo hicieron reaccionaron con gran violencia. Echando mano a sus dagas intentaron ensartar a Jaruk, pero él los esquivó con agilidad felina, y con un salto digno del más ágil de los goblins dirigió sus pasos hacia la salida, que estaba abarrotada del trasiego de gente que entraba y salía.

Jaruk se vio atrapado. Se volvió y vio como los enanos se acercaban a él tan rápido como sus cortas piernecillas se lo permitían. Sólo había una solución. Empezó a atravesar como podía el grupo de gente que estaba en la entrada mientras cerraba los ojos y decía con todas sus fuerzas:

- ¡¡Por el poder de Mektar, cae al suelo!!

Nada más pronunciar estas palabras, el enano que estaba más cerca de él trastabilló y se desplomó como un fardo.

Símbolo sagrado: un medallón en forma de dado de seis caras.



Pecado: ahorrar.



Un auténtico cultista de Mektar preferirá derrochar la parte del tesoro que le ha correspondido en una aventura antes que guardar unas cuantas monedas para el futuro. Los seguidores de Mektar tienen una filosofía hedonista bastante pragmática: *"Si hemos de morir mañana, ¡vivamos hoy!"*

También es cierto que muchos vagos y maleantes se amparan en esta religión para justificar su comportamiento.

Los seguidores de Mektar tienen la posibilidad de no estar obligados a pagar su tanto por ciento correspondiente por aventura al culto. Al término de esta, hacen rodar un dado de seis caras. Si el número obtenido es impar, pueden emplear ese dinero en lo que se les antoje. Claro que esto tiene un aspecto negativo, ya que sólo pueden avanzar en la jerarquía del culto pagando la parte correspondiente. El ascenso de un cultista de Mektar será pues bastante lento, pero siempre podrán disfrutar mucho más de su dinero...

Nivel 1. Iniciado.

Los iniciados en la religión de Mektar dedican un 10% (o nada) de sus ganancias por aventura al culto. A este nivel aún no conocen ningún conjuro de sacerdote, pero demuestran su fidelidad bailando una danza frenética cada vez que sobreviven a un combate dando las gracias así a Mektar por su buena fortuna.

Nivel 2. Adepto.

Este segundo nivel en la escala jerárquica ha de emplear un 20% (o nada) de sus ganancias por aventura en ritos y ceremonias a Mektar.

Los Adeptos de Mektar siempre ganan en juegos de azar por la gracia de su diosa, lo que estos emplean para engañar a aventureros novatos con poca experiencia que se dejan embaucar con facilidad.

Conjuros de sacerdote:

- **Conjuro de Mala Suerte.** Usando el amuleto de Mektar, una vez por aventura un adepto puede hacer que uno de sus enemigos se vea inundado por una oleada de mala suerte. Este conjuro no puede ser resistido, y el enemigo tendrá que soltar su arma o resbalar y caer al suelo.

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Mektar, suelta el arma"* o *"Por el poder de Mektar, cae al suelo"*.



49

Nivel 3. Adorador.

Los adoradores de Mektar dedican el 30% (o nada) de sus ganancias por aventura a rituales, ceremonias, etc.

Conjuros de sacerdote:

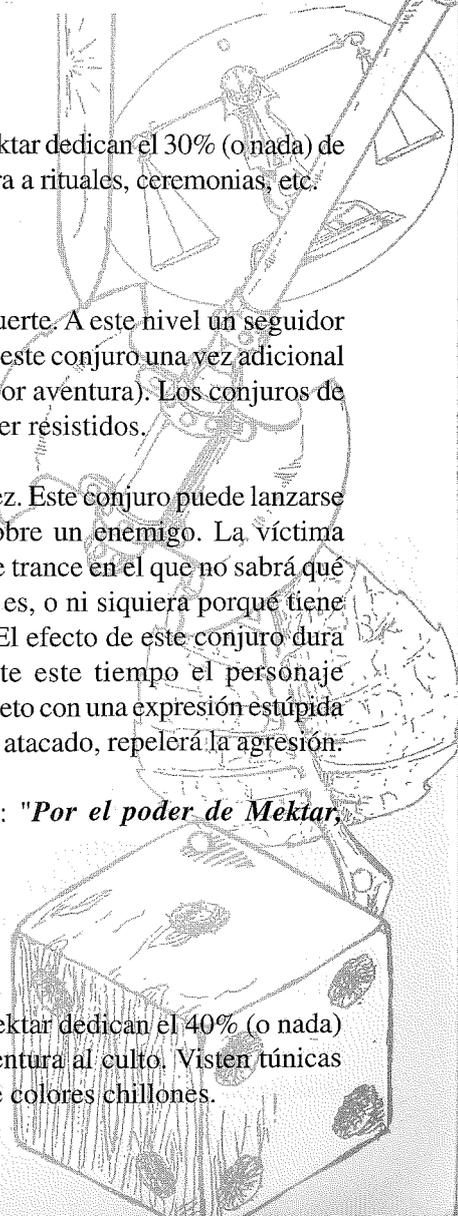
- **Conjuro de Mala Suerte.** A este nivel un seguidor de Mektar puede realizar este conjuro una vez adicional a la anterior (dos veces por aventura). Los conjuros de Mala suerte no pueden ser resistidos.

- **Conjuro de Estupidez.** Este conjuro puede lanzarse una vez por aventura sobre un enemigo. La víctima pasará por una especie de trance en el que no sabrá que esta haciendo allí, quién es, o ni siquiera porque tiene una espada en la mano. El efecto de este conjuro dura 100 segundos, y durante este tiempo el personaje afectado permanecerá quieto con una expresión estúpida en el rostro, aunque si es atacado, repelerá la agresión.

Ejemplo de invocación: *"Por el poder de Mektar, vuélvete estúpido"*.

Nivel 4. Sacerdote.

Los Sacerdotes de Mektar dedican el 40% (o nada) de sus ganancias por aventura al culto. Visten túnicas amarillas con adornos de colores chillones.





Conjuros de Sacerdote:

● **Conjuro de Mala Suerte.** A este nivel un seguidor de Mektar puede realizar este conjuro una vez adicional a las anteriores (tres veces por aventura). Los conjuros de Mala Suerte no pueden ser resistidos.

● **Conjuro de Estupidez.** A este nivel un seguidor de Mektar puede realizar este conjuro una vez adicional a la anterior (dos veces por aventura), además de poder inculcar una idea sencilla en la mente de la víctima (una sola palabra que será un verbo en infinitivo o un nombre). La sugestión durará mientras dure el conjuro de estupidez

Ejemplo de invocación: "**Por el poder de Mektar, vuélvete estúpido. ¡Saltar!**"

● Puede bendecir dos ampollas de agua por aventura.

Nivel 5. Sumo Sacerdote.

Los Sumos Sacerdotes de Mektar dedican el 50% (o nada) de sus ganancias por aventura al culto.

Conjuros de sacerdote:

● **Conjuro de Mala Suerte.** A este nivel un seguidor de Mektar puede realizar este conjuro una vez adicional a las anteriores (cuatro veces por aventura). Los conjuros de Mala Suerte no pueden ser resistidos.

● **Conjuro de Estupidez.** A este nivel un sumo sacerdote de Mektar puede realizar este conjuro una vez adicional a las anteriores (tres veces por aventura), además de poder inculcar una vez adicional a la anterior (dos veces por aventura) una idea sencilla en la mente de su víctima y una idea compleja (hasta tres palabras).

Ejemplo de invocación: "**Por el poder de Mektar, vuélvete estúpido. ¡Dame tu espada!**"

● Los Sumos Sacerdotes de la diosa de la fortuna tienen el don de la clarividencia. Una vez por aventura pueden consultar el futuro. Sólo tienen que comunicar su deseo al árbitro. La acción seguirá con normalidad durante 300 segundos. Cuando ese plazo concluya, todos los aventureros y monstruos volverán a los lugares en los que estaban. Los monstruos estarán obligados a actuar de la misma manera en que lo hicieran la vez anterior, con lo que los aventureros tendrán cierta ventaja en el combate que se avecina...

RELIGION DE THANUS, dios de la muerte.

Obitus tenía miedo. Había oído tantas historias sobre la Región de la Bruma que ahora su nuca se erizaba ante cualquier ruido.

Llevaba tres días buscando el paso de Malbork-Tur y debía confesar que estaba perdido en el Pantano Negro, aunque no quería reconocerlo porque una cosa semejante se le antojaba horrible. Ahora, de noche, incluso al calor del fuego que había preparado sentía escalofríos cada vez que pensaba donde estaba.

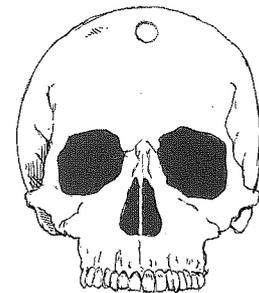
A pesar de todo esto, el cansancio del viaje comenzó a hacer mella en Obitus y sus párpados empezaban a caer cuando el relincho de sus caballos le sobresaltó. Saltó instintivamente, cogiendo su espada y fue a comprobar lo que ocurría con las bestias.

Lo que vio allí le heló su sangre en las venas. Más zombies de los que él era capaz de contar estaban dando cuenta de sus monturas y ahora venían a por él.

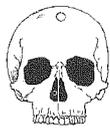
El miedo le tenía atenazado y no podía moverse. Sabía que si no reaccionaba estaría condenado, y en ese momento recordó su amuleto sagrado. Lo cogió con fuerza, cerró los ojos y empezó a gritar el nombre del dios de la muerte sin cesar esperando sentir unas frías manos cerrarse alrededor de su cuello. Pero nada sucedió.

Cuando Obitus volvió a abrir los ojos lo único que quedaba eran los restos de sus caballos y una enorme gratitud hacia Thanus, que hoy le había salvado la vida...

Símbolo sagrado: un cráneo humano



Pecado: no luchar a muerte una vez comenzado el combate.



Los seguidores de Thanus consideran la muerte un estado natural del ser. No se preocupan por las cosas mundanas, ya que consideran que la verdadera vida comienza con la muerte. La muerte para ellos es una especie de liberación que permite a nuestra alma inmortal vagar libremente por el Valle de Thanus.

Nivel 1. Iniciado.

Los Iniciados en la religión de Thanus dedican un 10% de sus ganancias por aventura al culto. A este nivel aún no conocen ningún conjuro de sacerdote, pero han de lanzar una plegaria a Thanus cada vez que acaban con la vida de un enemigo:

*¡Oh, Thanus, padre eterno!
Permite que mi espíritu vuelva a tu morada cuando la recompensa de la muerte me sea otorgada*

Nivel 2. Adepto.

Este segundo nivel en la escala jerárquica ha de emplear un 20% de sus ganancias por aventura en ritos y ceremonias a Thanus. A este nivel aún no se conocen ningún conjuro de sacerdote, aunque con el amuleto sagrado de Thanus pueden ahuyentar a los no muertos. Han de sujetar el amuleto frente al muerto viviente y repetir de forma continua y a viva voz el nombre de la deidad ("**Thanus!, Thanus!, Thanus!...**"). El no muerto no podrá atacarles y desviará su camino hacia el aventurero más próximo.

Nivel 3. Adorador.

Los Adoradores de Thanus dedican el 20% de sus ganancias por aventura en rituales, ceremonias, etc...

Conjuros de sacerdote:

- Pueden dar órdenes de una palabra (un imperativo

simple, ejemplo: "**salta**". No se pueden añadir ningún tipo de sufijos, como en "**mátale**".) a los no muertos. Pueden realizar este conjuro tres veces por aventura.

Ejemplo de invocación: "**Por el poder de Thanus, salta**".

- Pueden hacer preguntas simples a muertos recientes. Han de ser muertos inanimados (o sea, que no podrán preguntar a los zombies), y sólo podrán responder sí o no.

Ejemplo de invocación: "**Por el poder de Thanus, responde**".

Nivel 4. Sacerdote.

Los Sacerdotes de Thanus dedican el 40% de sus ganancias por aventura al culto. Visten túnicas negras, y su aspecto es bastante parecido al de un Nigromante.

Conjuros de Sacerdote:

- Pueden dar órdenes de hasta tres palabras a los no muertos. Pueden realizar este conjuro tres veces por aventura.

Ejemplo de invocación: "**Por el poder de Thanus, abandona el bosque**".

- Pueden hacer preguntas complejas a muertos recientes. Las preguntas no podrán tener una extensión mayor de cinco palabras, al igual que las respuestas de los cadáveres.

Ejemplo de invocación: "**Por el poder de Thanus, responde**".

- Pueden encantar armas para un combate dos veces por aventura. Las armas encantadas por Sacerdotes de Thanus cuentan como armas mágicas por un sólo turno de combate o escaramuza. Es conveniente que el Sacerdote lleve unas cuantas cintas rojas en el bolsillo.





Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Thanus, yo encanto este arma*".

Al alcanzar el nivel de Sacerdote de Thanus, un aventurero gana una resistencia mágica permanente, que podrá acumular con las demás que tenga.

Nivel 5. Sumo Sacerdote.

Los Sumos Sacerdotes de Thanus dedican el 50% de sus ganancias por aventura al culto.

Conjuros de sacerdote:

- Pueden crear muertos vivientes (zombies o esqueletos) que les sirvan de escolta, si se encuentran

algún cadáver ya descompuesto por el camino. Pueden realizar este conjuro dos veces por aventura.

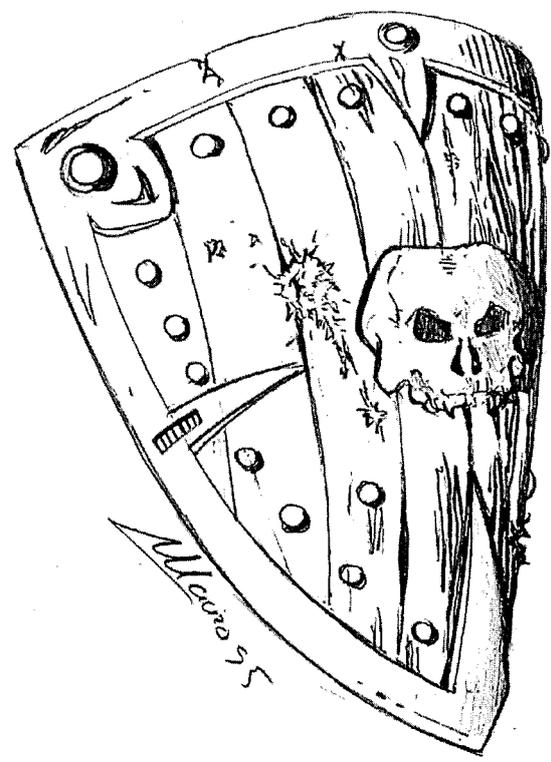
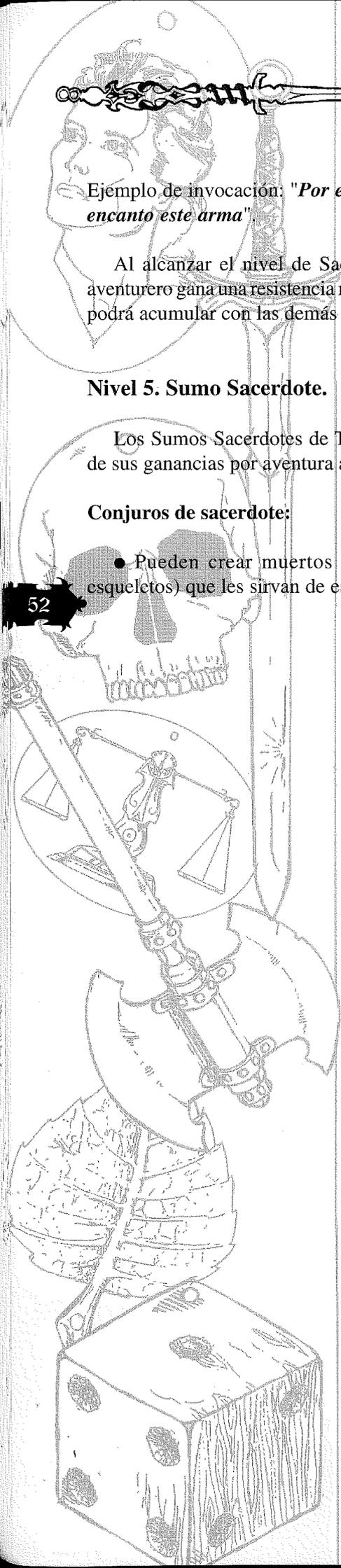
Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Thanus, revive y sé mi siervo*".

- Pueden encantar armas de modo permanente, aunque solamente pueden hacer este conjuro una vez cada dos aventuras.

Ejemplo de invocación: "*Por el poder de Thanus, yo consagro es te arma*".

Al alcanzar el nivel de Sumo Sacerdote de Thanus, un aventurero gana otra resistencia mágica permanente, que puede sumar a la que obtuvo al convertirse en Sacerdote y a cualquier otra que pueda tener.

52



SOCIEDADES DE CABALLEROS

En Veronia el honor es algo ciertamente importante, que bastante a menudo va antes que la propia vida.

Todos los hombres lo respetan y lo admiran en un guerrero, y se puede decir sin duda alguna que los más respetados de entre todos los aventureros que blanden sus aceros ante las fuerzas del mal en Veronia son los Caballeros. Estos hombres dedican su vida entera a una causa, vinculándose a ésta mediante un juramento de honor.

En el reino de Veronia se conocen dos órdenes de caballería.

LOS CABALLEROS DEL CALIZ

Nivorg había sido llamado por el Sumo Sacerdote de Kharna en Veronia. Eso era un gran honor y le hacía ponerse un tanto nervioso.

Sus rodillas le temblaban un poco mientras subía la escalinata que daba al gran trono de Kharna. Cuando traspasó el umbral, un anciano de aspecto bondadoso y larga barba blanca le recibió afectuosamente, como si hablara a un igual, cosa que Nivorg sabía no se acercaba a la realidad.

Una vez que el anciano dió las bendiciones de Kharna a Nivorg le explicó por qué le había mandado llamar:

- Nivorg, querido amigo, durante muchos ciclos he oído de tus hazañas protegiendo y sirviendo el sagrado cáliz de Kharna y has probado ser el más digno de entre los Caballeros del Cáliz para realizar la misión que ahora te voy a encomendar.

- ¿De qué se trata, maestro?

- Se trata de una búsqueda larga y peligrosa, hijo mío. Debes encontrar uno de los fragmentos perdidos del cáliz sagrado.

Nivorg no podía creer lo que sus oídos le estaban diciendo. Esto era lo que todo Caballero del Cáliz esperaba a lo largo de su vida.

- Pero gran maestro, no se si soy merecedor de

tan alto honor. Yo...

- ¡Basta, Caballero! Yo se que eres el indicado. Hemos recibido informes de que los elfos oscuros tienen uno de los fragmentos del sagrado cáliz. Debes recuperarlo y traerlo a nuestro templo a cualquier precio. Para ello contarás con la ayuda de todos tus hermanos Caballeros del Cáliz.

- Si, maestro. Espero no defraudarte.

- Está bien. Ahora parte y que Kharna te acompañe.

Nivorg salió del templo de Kharna con el corazón encendido por la excitación. Daría su vida si era preciso, pero él devolvería ese fragmento del cáliz de Kharna, para que así algún día volviera a estar completo.





Los Caballeros del Cáliz han jurado proteger con su vida el altar custodio del sagrado Cáliz de Kharna. La fórmula de este juramento se pronunciará de rodillas frente a un sumo sacerdote de Kharna y sus palabras serán: "**Juro proteger este santo cáliz. Mi vida es ahora suya. Así sea.**", y a continuación deberá recitar la oración a Kharna que los iniciados de este culto dedican a su diosa. Estos Caballeros a partir de entonces obedecerán ciegamente las ordenes del Sumo Sacerdote ante el que han jurado.

Los pertenecientes a la orden deberán obligatoriamente vestir una túnica amarilla con una gran copa azul en el pecho, y llevar cota de malla, casco de metal y escudo.

El hecho de estar tan vinculados al culto de Kharna ofrece algunas ventajas a estos caballeros. Pueden recibir la inmunidad de Kharna por la mano de un sacerdote (normalmente este es un conjuro que sólo los sumos sacerdotes pueden realizar). Las heridas de un Caballero del Cáliz que un seguidor de Kharna cure no se descontarán de su total de poderes curativos.

A pesar de esta proximidad al culto de Kharna, un Caballero del Cáliz no podrá pertenecer a esta religión ya que al no poder llevar armas no podría cumplir su juramento. Sin embargo podrán pertenecer a cualquier otra religión, siempre y cuando respeten las reglas de incompatibilidad entre cultos.

LOS CABALLEROS DEL DRAGON

Hacia varios días que Laetos seguía a Selior, Caballero del Dragón que encontró en Courania. Selior se dirigía a Ashdrakas-Tur y Laetos había tomado la determinación de ir con él, lo quisiera Selior o no.

Desde que Laetos viera al orgulloso Caballero del Dragón en la ciudad supo que quería pertenecer a la orden de Ashdrakas. Los drakos habían esclavizado a su familia cuando él no era más que un niño y su corazón pedía venganza. Además, sólo con ver su magnífica armadura de escamas de dragón y su glorioso mandoble las escenas de batallas y de luchas a muerte contra los malvados y despiadados drakos venían a su mente.

Con estos pensamientos estaba el joven Laetos quedándose dormido cuando un ruido le

sobresaltó. Abrió los ojos y vio a Selior, el cual estaba agazapado junto a él y sonreía socarronamente.

- Vaya, vaya. Qué tenemos aquí. Si es un gran Caballero del Dragón.- dijo Selior y rió burlescamente. - Pero bueno, ¿qué haces tú aquí?

- Lo siento, señor, pero ya le dije que quería pertenecer a su hermandad y pienso seguirle hasta que lo consiga, señor.

- Bueno, está bien. Mañana hablaremos, pero de momento cocina estos conejos para poder dormir con el estómago lleno.

- Pero señor, habría que preparar fuego y aquí en la montaña no hay suficiente leña.

Selior metió la mano entre sus ropajes y acto seguido sacó una ampolla de cristal que rompió contra unos escuetos matojos que estaban asentados en la dura roca de la montaña, formándose al instante una llamarada que se convirtió en una improvisada pero suficiente hoguera.

Laetos quedó boquiabierto al ver el "aliento del Dragón" y con más deseos que nunca de convertirse en uno de los grandes Caballeros del Dragón...

Los Caballeros del Dragón veneran el esqueleto de Ashdrakas, el gran dragón sagrado, al que mataron en su montaña en tiempos inmemoriales.

Consideran a los Drakos criaturas bastardas del gran dragón a los que hay que exterminar. Esta es la misión que se imponen los pertenecientes a este orden y a la que dedican su vida.

Para ser uno de estos caballeros se deberá prestar el juramento ante cualquier otro miembro de la orden y entregarle a continuación una armadura de placas (loriga), que el caballero transformará por antiguos y secretos medios en una armadura del dragón (a efectos del juego, tendrá un punto de golpe más que una armadura de placas normal) que entregará al nuevo caballero. Esta armadura puede caracterizarse pintándola con spray verde por el aspirante a caballero fuera de personaje. Posteriormente la entregará al caballero veterano para que este, a su vez se la conceda a él dentro de personaje en la ceremonia que le armará como caballero.



SOCIEDADES DE CABALLEROS

El aspirante se arrodillará y tomará su espada con las manos de tal manera que la punta se apoye en el suelo y la empuñadura descansa en su frente, y pronunciará estas palabras: "**Juro por mi honor limpiar la tierra de la estirpe bastarda de Ashdrakas y venerar el nombre del Gran Dragón. Así sea.**"

Los Caballeros del Dragón llevarán obligatoriamente la armadura de escamas de dragón (llevarán esta loriga por encima de cualquier otra túnica o jubón que vistan), casco de metal y usarán siempre un mandoble (espada de doble mano).

Estos caballeros dominan el "aliento del dragón", un compuesto que logran a partir de los huesos de Ashdrakas. Pueden lanzar dos de ellos por aventura (a efectos del juego cuenta como un fuego griego).

Los pertenecientes a esta orden lucharán a muerte contra un drako siempre que vean uno, sin importarles su propia seguridad. Entrarán en frenesí y no pararán hasta que no quede ningún drako a la vista o caigan ante sus enemigos ancestrales.





SISTEMA DE MAGIA

Me llamo Bojnir y soy escriba en la corte del rey de Veronia. Me ha encargado mi señor que, no se si para dejar constancia para la posteridad o simplemente para deleitar su culto y gran intelecto, compendie y relate la historia de la Hermandad de la Magia en Veronia. He consultado innumerables e inencontrables tomos antiguos, he hablado con los más grandes magos de la corte, incluso he buscado el propio Mégalor, aunque esta búsqueda no ha dado su fruto. Espero que mi "Compendium Majikae" agrade a mi señor.

...Os hablaré ahora del Gran Libro de la Magia, aunque de seguro que ya habréis oído de él. También es conocido como el Gran Grimoire, sin embargo el nombre que él mismo prefiere es el de Mégalor. Digo que el libro prefiere un apodo u otro porque, aún a pesar de que en las tabernas se cuente como leyenda, sé de buenas fuentes que el Mégalor está vivo.

El propio Plinthiar habla de él en las Crónicas Veronas cuando relata que, antes de la Era Oscura, se lanzó a su búsqueda. Dice de él: "...este tomo singular va más allá de la magia, es la magia misma. Ahora que siento su llamada debo responder, aunque me temo que no sea digno y mi corazón no sea lo bastante puro."

No hay constancia de que el Mégalor fuera escrito por mortal alguno, por lo que este humilde escriba sabe, existía antes de que el mundo mismo fuese creado.

Según los más altos magos de la corte, todos de una sabiduría insondable, la magia conocida fue revelada por el Mégalor a un sólo hombre. Un mortal de una pureza singular, de un espíritu sin par. Era Zhabut. Según cuentan las leyendas era un simple pastor que vivía en una aldea antes de que el reino de Veronia siquiera hubiera nacido. Pero fue llamado por el Mégalor y él partió en su busca. Tras largos años y peligrosos viajes, el mégalor se le reveló y le transmitió sus hechizos.

Los conjuros del Mégalor son seres vivos.

Los hay en él tan poderosos como para destruir el Territorio entero, sin embargo estos conjuros no permiten que las mentes de los magos puedan asimilarlos por misteriosos métodos que sólo el propio Mégalor conoce. Así el Gran Grimoire es a la vez la fuente y el límite de la magia, él es la magia.

Zhabut el Viejo vivió durante milenios difundiendo los hechizos que el Mégalor le transmitió, creando así la Hermandad de la Magia. Fue el maestro de Plinthiar muchas eras después, pero un buen día desapareció sin más, según Plinthiar: "...y marchó hacia el horizonte. Creo que mi maestro se ha reunido con su verdadero hacedor. El Mégalor...".

El sistema empleado en ESPADA Y BRUJERIA para representar el lanzamiento de hechizos, conjuros, etc, es extremadamente sencillo. Una serie de convenciones y unas cuantas órdenes sencillas permiten recrear el uso de magia de una forma fluida, dinámica, y que cualquier jugador, aunque no sea un mago, puede comprender sin ninguna dificultad.

Este apartado dedicado a la magia es de imprescindible lectura para todo jugador, ya que cada aventurero ha de saber cómo actuar si es víctima o beneficiario de un hechizo.

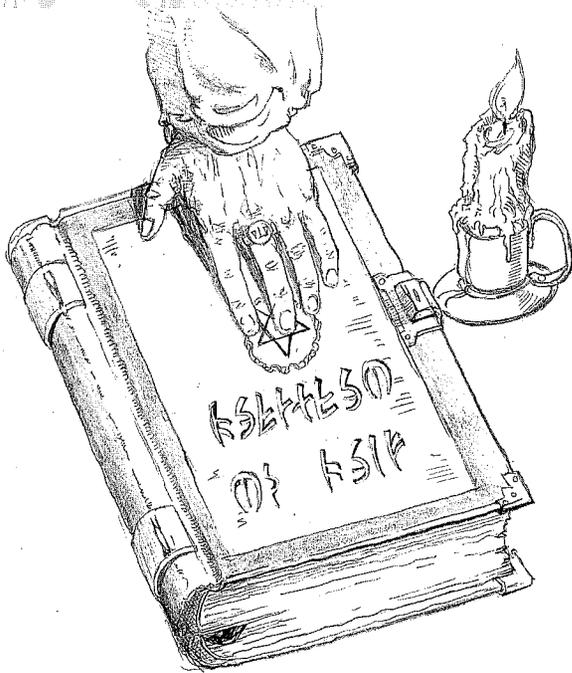
CREANDO UN PERSONAJE MAGO

El objeto más preciado de un mago es su libro de hechizos. Ahí es donde anotan los conjuros que van aprendiendo, así como los componentes mágicos necesarios para lanzarlos. Si tú has elegido representar un personaje de este grupo, lo primero que has de hacer es conseguir un libro en blanco, a ser posible encuadernado en piel, cartoné, o algún otro material que le dé un aspecto antiguo pero que a la vez sea resistente, ya que tendrás que llevar ese libro siempre contigo.

Aparte del libro de hechizos necesitarás poca cosa más, ya que los magos no pueden llevar armas ni utilizar



armadura. Una daga y un bastón son lo único con que cuentas para defenderte ... por medios físicos.



paciencia, ya que sólo podrás aprender un hechizo por aventura, y únicamente si encuentras otro mago de tu mismo nivel o nivel superior dispuesto a enseñártelo. Este es un sistema utilizado por los hechiceros de gran nivel para controlar el número de magos existente, y no permitir que su poder llegue a representar una amenaza a su jerarquía ...

Los hechizos deben ser aprendidos uno a uno, y sólo podrás subir en la escala jerárquica una vez conozcas todos los conjuros existentes en ese nivel.

Un mago puede apoderarse del libro de otro hechicero a través del robo o con la muerte de éste. De este modo podrá aprender los hechizos en él inscritos a un ratio de dos conjuros por aventura. Si el libro ha sido obtenido de forma no honrada, el hechicero perderá todas las resistencias mágicas de que pueda disponer.

Un personaje mago que por cualquier motivo lleve armadura no podrá asimilar ningún conjuro en esa aventura.

COMO LANZAR HECHIZOS

Antes de comenzar una aventura debes comprar los componentes mágicos para los hechizos que vas a realizar. Puedes comprar tantos como quieras o puedas permitirte. Si te sobra alguno, simplemente anótalo en el libro, pues puede que durante la aventura quieras emplearlo.

Debes considerar cuales son los hechizos que deseas utilizar en esa aventura, ya que has de preparar las tarjetas de hechizo con cierta antelación.

A cada nivel mágico le corresponde un color:

- Nivel uno - color blanco
- Nivel dos - color verde
- Nivel tres - color azul
- Nivel cuatro - color amarillo
- Nivel cinco - color rojo

Cuando hayas decidido qué hechizos vas a usar, debes copiar el nombre de cada conjuro en una cartulina de 10 x 13 cms. del color correspondiente al nivel de ese hechizo. También tienes que escribir los componentes que utilizas para ese conjuro, todo ello empleando tinta roja y el alfabeto runa (en caso de que sean hechizos de nivel cinco puedes emplear tinta negra).

58

Tus vestimentas habituales serán amplios faldones, largos y espaciosos mantos, etc, todo ello en colores llamativos y recargados de bordados y adornos. Al fin y al cabo, un mago debe demostrar que tiene buen gusto y sabe vestir a la última moda en los salones de Aeron Gar.

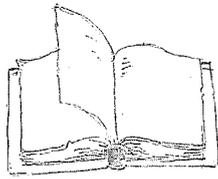
A un mago sí le esta permitido utilizar armas mágicas, así como protegerse con armaduras mágicas. Estos objetos no obstruyen los canales mágicos de los que se alimenta el poder de un hechicero.

Para empezar como mago debes encontrar un hechicero de nivel uno o superior que este dispuesto a aceptarte y a enseñarte tus primeros conjuros, que anotarás en tu libro **utilizando siempre el alfabeto runa** y en tinta roja.

Como miembro de la Hermandad da Magos no has de pagar ningún tipo de tasa o impuesto, aunque tienes que comprar de tu propio bolsillo los componentes necesarios para poder formular los hechizos que conozcas.

ADQUIRIENDO EXPERIENCIA COMO MAGO

Una vez hayas iniciado tu libro de hechizos querrás que el número de conjuros a tu alcance aumente de la forma más rápida posible. Tranquilo. Eso requiere



SISTEMA DE MAGIA

Para lanzar un hechizo lo único que has de hacer es levantar la tarjeta correspondiente y gritar la invocación de ese conjuro, precedida por "*Por los poderes de la magia ...*". Después debes romper la tarjeta en cuatro pedazos y arrojarlos al suelo. Eso significará que el hechizo ha sido lanzado, y los personajes afectados deberán obrar en consecuencia.

Si un mago es muerto o herido antes de haber terminado de lanzar un hechizo los componentes empleados en su lanzamiento se pierden y el conjuro no surte efecto.

Existen algunas criaturas intrínsecamente mágicas como duendes, demonios, etc (ver BESTIARIO), que pueden lanzar conjuros sin necesidad de tener un libro de hechizos. Aún así, seguirán empleando tarjetas de colores para que el resto de jugadores sepan de que nivel son los hechizos que lanzan. La invocación que utilizarán estas criaturas será "*Por mis poderes naturales ...*".

COMO RESISTIR HECHIZOS

Con cada nivel mágico el hechicero recibe una resistencia mágica. Algunos sacerdotes también las obtienen como gracia de sus dioses, y hay ciertas razas y criaturas tan vinculadas a la magia que disponen de estos escudos mágicos (por ejemplo los elfos) de por sí.

Todos estos tipos de resistencias mágicas son acumulables. Así, un hechicero elfo de nivel tres y Sacerdote de Thanus contará con cinco resistencias mágicas:

- ⊗ una por ser elfo
- ⊗ tres por su nivel de hechicero
- ⊗ una por ser Sacerdote de Thanus

Para utilizar una resistencia mágica sólo hay que levantar los brazos hasta la altura de la cara y cruzar las muñecas con los puños cerrados. En ese momento hay que gritar la invocación que anulará el hechizo. Cada tipo de resistencia tiene su invocación:

• Resistencias mágicas obtenidas por nivel de hechicería:

"Por los poderes de la magia, yo resisto ese hechizo"

• Resistencias mágicas obtenidas por raza:

"Por mis poderes naturales, yo resisto ese hechizo"

• Resistencias mágicas obtenidas por religión:

"Por los poderes de Thanus/Bellus/etc ... , yo resisto ese hechizo"

• Resistencias mágicas obtenidas por medios combinados:

"Por los poderes de la magia y por los poderes de Thanus, yo resisto ese hechizo"

Resistir un hechizo de nivel uno cuesta una resistencia mágica, para resistir un conjuro de nivel dos son necesarias dos resistencias mágicas, tres resistencias para un hechizo de nivel tres, cuatro resistencias para uno de nivel cuatro, y cinco resistencias mágicas para resistir un conjuro de nivel cinco. Es fácil saber el nivel del conjuro que se está resistiendo, sólo hay que ver el color de la tarjeta de hechizo que el mago acaba de romper.





La mayoría de los conjuros de sacerdote también pueden ser resistidos de esta manera, pero ya que son meras canalizaciones de la intervención divina, tienen un coste fijo de tres resistencias mágicas independientemente de su nivel.

Un hechizo sólo puede ser resistido en el momento y por aquel a quien sus consecuencias afectan de forma directa. Por ejemplo, un aventurero podría intentar resistir un hechizo de "Bola de Fuego" que le ha lanzado un brujo, pero le sería imposible resistir un hechizo de "Teletransportación" que ese hechicero lance sobre sí mismo.

El número de resistencias a disposición de un jugador se van agotando a lo largo de la aventura a medida que éste las va utilizando. Las resistencias mágicas no son acumulables de una aventura a otra, pero siempre se reponen al comienzo de un nuevo juego. Por lo tanto, un mago de nivel tres siempre dispondrá de tres resistencias al comienzo de una aventura, sin importar si en la última empleó una, dos o tres resistencias mágicas.

60

EL GRAN GRIMOIRE

Aquí están listados todos los hechizos conocidos hasta el momento por la Hermandad de Magos para cada nivel. Sus efectos están explicados en detalle, así como cuales son los componentes mágicos necesarios para su lanzamiento

HECHIZOS DE NIVEL UNO (Tarjetas de color blanco)

● HECHIZO DE MIEDO

Aquel que es víctima de este hechizo ve en el mago la encarnación de sus peores pesadillas. Huirá de él tan rápido como pueda, y de una manera irracional. La duración de este conjuro es de 300 segundos.

Componentes mágicos necesarios: Baba de Goblin.

Para lanzar este conjuro simplemente señala o di el nombre del jugador a quien se lo echas, seguido por esta invocación:

"Por los poderes de la magia, témeme"

● LA DESUNCION NEGRA

La víctima de este conjuro siente su mano abrirse e, incapaz de controlarla, ve cómo ésta arroja al suelo lo que quiera que lleve en ese momento.

Componentes mágicos necesarios: Patas de Araña.

Para lanzar este conjuro debes mirar fijamente a los ojos de tu víctima y señalar el objeto que quieres que suelte. Sólo puedes formular este conjuro con objetos que otros personajes lleven en su mano.

La invocación correspondiente a este hechizo es:

"Por los poderes de la magia, suéltalo"

● LA MALDICION DEL HIELO

Aquel que sufre los efectos de este hechizo ve cómo su cuerpo se transforma en una estatua: simplemente se queda paralizado en la misma postura que tenía cuando le alcanzó el conjuro. Un personaje congelado es incapaz de defenderse, esquivar los golpes que se lancen contra él o siquiera hablar. La duración de este conjuro es de 300 segundos, así que más vale que te coja en una postura cómoda ...

Componentes mágicos necesarios: Entrañas de Ghoul.

Para formular este hechizo no tienes más que señalar o decir el nombre de la víctima que escojas y repetir la siguiente invocación:

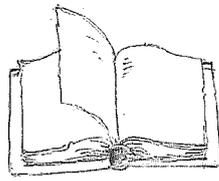
"Por los poderes de la magia, congélate"

HECHIZOS DE NIVEL DOS (Tarjetas de color verde)

● LA LEALTAD DE MEGALOR

Aquellos que son víctimas de este conjuro sienten por el mago un deseo de protección desmedido, mayor que el que podrían sentir por sus hijos, madres o seres más queridos. La duración de este hechizo es de 300 segundos, y en ese tiempo seguirán al mago a donde quiera que vaya y le defenderán con su vida si fuera preciso.

Componentes mágicos necesarios: Mandrágora y Polvo de Ninfa.



Puedes lanzar este hechizo sobre uno o dos personajes al mismo tiempo. Basta con que les señales o digas su nombre y repitas esta invocación:

"Por los poderes de la magia, protegeme"

● **HECHIZO DE SUEÑO**

El efecto de este conjuro sobre quienes lo reciben es el mismo que el de un dardo tranquilizante para elefantes. Sus víctimas caen profundamente dormidas al momento. Es imposible despertar en un lapso de 300 segundos a cualquier personaje que haya sufrido este hechizo.

Componentes mágicos necesarios: Colmillo de Vampiro y Alas de Murciélago.

Para lanzar este hechizo debes señalar o decir el nombre de la víctima que elijas y recitar la siguiente invocación:

"Por los poderes de la magia, duerme"

● **LA GENEROSIDAD DE MEGALOR**

Un personaje afectado por La Generosidad de Megalor siente una irracional e irrefrenable necesidad de entregar al hechicero el objeto que éste le haya pedido. Sencillamente, no puede resistir ese impulso.

Componentes mágicos necesarios: Patas de Araña y Ojo de Cíclope.

Para formular este conjuro has de señalar o decir el nombre del personaje a quien deseas que afecte, e incluir en la invocación el objeto que quieres que te de. Sólo puedes lanzar este hechizo sobre personajes que lleven encima el objeto que tú les pidas. Ejemplo de invocación:

"Por los poderes de la magia, dame ese mapa"

HECHIZOS DE NIVEL TRES
(Tarjetas de color azul)

● **BOLA DE FUEGO**

Las víctimas de este hechizo reciben dos golpes en la zona corporal indicada por el mago (uno de los brazos o de las piernas). La armadura no es protección contra un hechizo de bola de fuego, aunque esta quede intacta.



Componentes mágicos necesarios: Escamas de Dragón, Baba de Goblin y Colmillo de Vampiro.

Para lanzar una bola de fuego sólo tienes que señalar o decir el nombre del personaje a quien quieras arrojársela y repetir la siguiente invocación, especificando una zona corporal:

"Por los poderes de la magia, sufre dos golpes en el brazo derecho".

● **CURACION MAGICA**

Los beneficiarios de este hechizo ven como sus heridas se cierran suavemente, y un ligero cosquilleo en el miembro afectado les indica que éste está pasando por un proceso curativo acelerado. En apenas unos segundos la herida ha sanado completamente y el personaje se siente como nuevo.

Componentes mágicos necesarios: Sangre de Virgen, Mandrágora y Patas de Araña.

Para que este conjuro tenga efecto, debes colocar tu mano sobre la herida y repetir la siguiente invocación:

"Por los poderes de la magia, yo curo esta herida"

Puedes realizar este conjuro sobre ti mismo o sobre otros personajes, pero sólo podrás sanar heridas en brazos o piernas.

● **LA MANO DE LA VERDAD**

Aquellos afectados por este hechizo pierden toda su agudeza mental y se ven incapaces de mentir o callarse la verdad. Un personaje al que se le haya lanzado este hechizo responderá hasta tres preguntas lo mejor que sepa y sin ninguna reserva.

Componentes mágicos necesarios: Patas de Araña y dos Ojos de Cíclope.

Para que este conjuro sea efectivo debes tocar a quien tenga que responder a las preguntas y formular la siguiente invocación:

"Por los poderes de la magia, dime la verdad"

● **HECHIZO DE LUZ**

Los seguidores de Bóstor temen al fuego por el daño que éste puede causar al bosque, e impedirán que los aventureros porten antorchas u otro medio de iluminación que pudiera causar un incendio forestal.

62



Las aventuras que se desarrollen de noche necesitarán pues de un mago que gué al grupo con un conjuro luminoso. Un haz de luz partirá de las manos del hechicero e iluminará el camino al resto de aventureros.

Un Hechizo de Luz tiene una duración de 30 minutos y puede representarse a efectos del juego atando una linterna a pilas con cinta aislante o esparadrapo a la muñeca del mago, para cubrirla luego con la manga de su amplia túnica.

Componentes mágicos necesarios: Ojo de Cíclope, Polvo de Ninfa y Alas de Murciélago.

Este conjuro puede reformularse tantas veces como sea necesario. Para lanzarlo, un mago ha de repetir la siguiente invocación:

"Por los poderes de la magia, hágase la luz"

● **CONJURO DE OBEDIENCIA**

Las víctimas de este hechizo sienten como todo pensamiento racional queda nublado por la orden del mago y la obedecen ciegamente (o al menos en la manera en que estos la interpretan) durante 300 segundos.

Componentes mágicos necesarios: Sangre de Virgen, Alas de Murciélago y Ojo de Cíclope.

Para lanzar este conjuro lo único que has de hacer es señalar o decir el nombre del personaje que quieres dominar y pronunciar la invocación. Has de ser muy cuidadoso, ya que sólo puedes emplear imperativos simples de una sola palabra y sin emplear modificadores de persona (ejemplo: "salta, corre, canta, etc. Ordenes como "dámelo" no serían válidas). Ejemplo de invocación:

"Por los poderes de la magia, huye"

● **HECHIZO DE CEGUERA TEMPORAL**

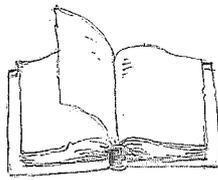
Las víctimas de este conjuro pierden inmediatamente la visión de ambos ojos y han de moverse y pelear a ciegas durante 30 segundos. Transcurrido ese tiempo, el personaje recuperará su visión con entera normalidad.

Componentes mágicos necesarios: Sangre de Virgen, Ojo de Cíclope y Mandrágora.

Para lanzar un Hechizo de Ceguera Temporal sólo tienes que señalar o decir el nombre del personaje que quieras que pierda la vista momentáneamente y repetir la siguiente invocación:

"Por los poderes de la magia, quédate ciego"

Forquín llevaba más tiempo del que debía



en la taberna, pero esta idea se desvaneció de su cabeza cuando la tabernera le trajo otra jarra de hidromiel contorneando sus caderas.

El licor empañaba sus sentidos y ni él mismo entendió el piropro que dijo a la ¡bella! tabernera, pero a alguna parte de su mente debió parecerle muy divertido, ya que Forquín empezó a reír descontroladamente.

Estaba celebrando su reciente ascensión de nivel en la Hermandad de Magos, por lo que estaba dispuesto a quemar todos los garitos de la ciudad, y seguramente fue el maldito hidromiel el que le hizo tomarse su propósito al pie de la letra.

Forquín tuvo la genial idea de "alegrar" el local con su hechizo de vistosas bolas de fuego recién aprendido. Así que los rayos comenzaron a brotar de sus dedos y a chocar contra todos los rincones de la taberna mientras él reía sin parar y los demás parroquianos se escondían debajo de las mesas.

La diversión continuó para Forquín durante un buen rato, hasta que de pronto sintió como el poder se desvanecía en el aire y una voz le llamaba desde la puerta:

- Hechicero, te ordeno que vengas conmigo inmediatamente, y te advierto que un hechizo de teletransportación no te servirá de nada ya que he lanzado una restricción mágica.

En el umbral de la taberna se encontraba un mago de la corte acompañado por un par de guardias. Esta vez sí que se había metido en un buen lío. Sin decir nada Forquín apuró su jarra de hidromiel, se puso su sombrero de mago con un gesto resignado y se tambaleó hacia la salida, donde le esperaban los guardias.

Forquín sabía que a la mañana siguiente tendría un buen dolor de cabeza y una audiencia ante un Paladín de Hierbos por Alboroto Mágico en la ciudad.

HECHIZOS DE NIVEL CUATRO (Tarjetas de color amarillo)

● CONJURO DE CURACION COMPLETA

Los beneficiarios de este hechizo ven sanar con gran vigor todas sus heridas en cualquier zona corporal. Si estaba afectado por algún veneno sus efectos quedan neutralizados, y el personaje se siente completamente restaurado y lleno de fuerza para continuar la aventura.

Componentes mágicos necesarios: Sangre de Virgen, Polvo de Ninfa, Colmillo de Vampiro y Patas de Araña.

Formular este conjuro es extremadamente sencillo: Sólo has de tocar con tu mano derecha a quien quieras curar y repetir esta invocación:

**"Por los poderes de la magia,
yo te curo completamente".**

Un mago no puede lanzar un conjuro de curación completa sobre sí mismo, pero sí puede hacerlo sobre otro hechicero.

● TELETRANSPORTACION

Este es un hechizo reflexivo. Un mago sólo puede hacerlo sobre sí mismo. A los ojos de los demás el hechicero se vuelve invisible (simplemente levanta el puño por encima de tu cabeza) y vuelve a aparecer en cualquier lugar en unos diez metros a la redonda.

Componentes mágicos necesarios: Ojo de Cíclope, Patas de Araña y dos Alas de Murciélago.

Una vez que has formulado este hechizo y te has vuelto invisible, puedes dar diez pasos en cualquier dirección. Después debes bajar el puño, lo que vuelve a hacerte visible. El tiempo límite que puedes permanecer invisible es de 15 segundos. En ese lapso todos los personajes y PNJs deberán permanecer en el sitio donde están y paralizarse momentáneamente. El árbitro tiene que parar el desarrollo de la aventura gritando: "**Tiempo muerto**". Así mismo el mago no podrá atacar a nadie ni lanzar ningún hechizo, porque simplemente no está ahí.



● HECHIZO DE REGENERACIÓN

En ESPADA Y BRUJERIA es fácil que en una escaramuza un personaje pierda un brazo o una pierna si no consigue recibir atenciones médicas. Normalmente esta pérdida es irreparable (ningún aventurero es capaz de regenerar brazos o piernas amputadas), pero si este personaje logra reunir a tres hechiceros de nivel cuatro que conozcan este conjuro, y puede permitirse los 15 kroners que cuesta el ritual, estos pueden hacer que su miembro amputado vuelva a crecer.

Componentes mágicos necesarios: Polvo de Ninfa, Sangre de Virgen, Colmillo de Vampiro y Alas de Murciélago.

Cada mago ha de pagar sus componentes de su bolsillo.

Los tres hechiceros colocan sus manos derechas sobre el "muñón" del miembro y entonan la siguiente invocación al unísono:

*"Por los poderes de la magia,
regeneramos este miembro"*

● ENCANTAMIENTO DE ARMAS

Un arma encantada a través de este hechizo cuenta como un arma mágica por un turno de combate; es decir,

por una pelea, escaramuza o batalla (nunca un tiempo superior a diez minutos). No olvides atar una cinta roja al arma para que el resto de jugadores sepan que está encantada.

Componentes mágicos necesarios: Entrañas de Ghoul, Escamas de Dragón y dos Sangres de Virgen.

Un mago puede llevar un arma encantada sin que esto le impida lanzar hechizos.

Para formular este conjuro, el hechicero debe colocar su mano sobre la hoja y recitar esta invocación:

*"Por los poderes de la magia,
yo encanto este arma"*

● TRAIADOR

La víctima de este conjuro atacará a sus compañeros con la misma saña que si estos fueran sus peores enemigos. No podrá ser apaciguado de ninguna manera (a menos que sea dejado inconsciente u otro mago lance sobre él un hechizo de sueño). Este hechizo permanecerá efectivo durante 300 segundos, y el personaje por él afectado perseguirá a sus compañeros si es que éstos optan por la huida.

Componentes mágicos necesarios: Escamas de Dragón, Baba de Goblin, Colmillo de Vampiro y Polvo de Ninfa.

Para que este hechizo afecte a un personaje sólo has de señalarle o decir su nombre y recitar esta invocación:

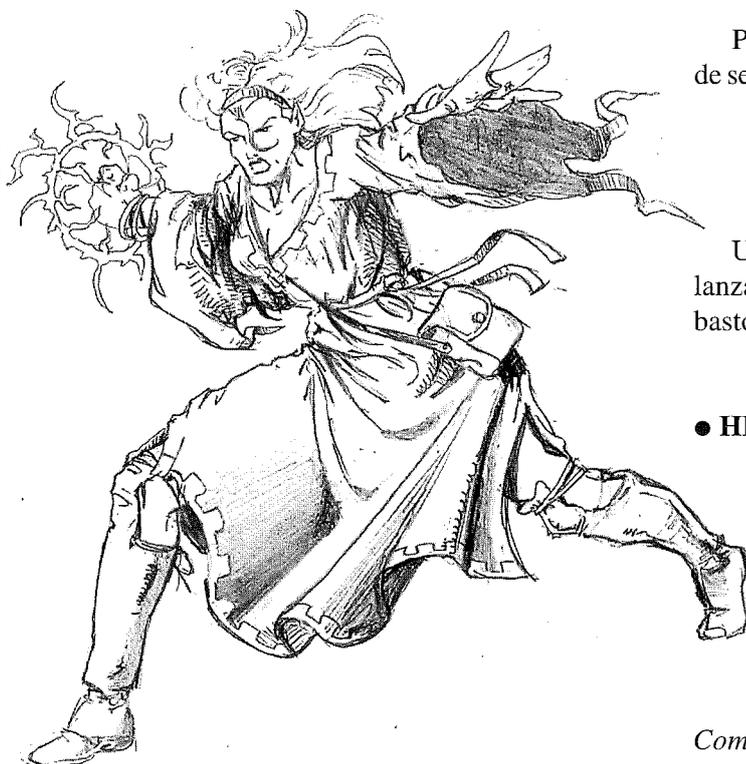
*"Por los poderes de la magia,
traiciona a tus compañeros"*

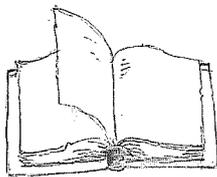
Un mago bajo la influencia de este hechizo no podrá lanzar hechizos, pero atacará a sus compañeros con bastón o daga, si es que los tiene.

● HECHIZO DE OBEDIENCIA CIEGA

Un personaje dominado por este conjuro sólo vive para cumplir la orden que le haya dado el mago. La completa obediencia a esta orden al máximo de las aptitudes del personaje está asegurada por un espacio de tiempo de 300 segundos.

Componentes mágicos necesarios: Ojo de Cíclope,





Entrañas de Ghoul, Baba de Goblin, Alas de Murciélago.

Para lanzar este conjuro simplemente has de señalar o decir el nombre del personaje que quieres dominar y pronunciar la invocación. El hechizo de obediencia ciega te permite inculcar órdenes de hasta tres palabras en la mente del personaje afectado. Ejemplo de invocación:

*"Por los poderes de la magia,
devuélveme el libro"*

● ESCUDO MÁGICO

Un personaje beneficiado por este hechizo está protegido por un invisible muro mágico que le escudará (sólo si él lo desea) de hechizos de nivel uno y dos. El aventurero recibirá dos resistencias mágicas no permanentes. En caso de que no las use, al final de la aventura este muro mágico simplemente se desvanecerá y el personaje perderá estas dos resistencias mágicas.

Si el aventurero ya tenía alguna otra resistencia mágica, estas se acumulan (al menos hasta el final de la aventura). Un mago no puede lanzar este hechizo sobre sí mismo.

Componentes mágicos necesarios: Alas de Murciélago, Colmillo de Vampiro, Sangre de Virgen y Patas de Araña.

Para lanzar este conjuro has de apoyar tu mano sobre el hombro de aquel a quien quieras beneficiar y pronunciar esta invocación:

*"Por los poderes de la magia,
yo te concedo dos resistencias mágicas"*

● RESTRICCIÓN MÁGICA

Un mago puede lanzar este conjuro tan sólo una vez por aventura. La magia que impregna todas las cosas existentes en nuestro plano de existencia simplemente es absorbida por la "dimensión negativa", la otra cara de la realidad.

Componentes mágicos necesarios: Alas de Murciélago, Colmillo de Vampiro, Mandrágora y Escamas de Dragón.

Este hechizo afecta a todos los magos presentes,

incluso a quien lo haya lanzado. Durante 100 segundos ninguno de ellos podrá emplear magia, y todas las armas y objetos mágicos perderán todas sus propiedades. Ejemplo de invocación:

*"Por los poderes de la magia,
yo impongo una restricción mágica"*

Este hechizo puede ser resistido por cualquier mago a un coste especial de ocho resistencias mágicas. Si la restricción mágica es resistida, el mago que la ha lanzado pierde un hechizo al azar de su nivel más alto. Esto lo decidirá el árbitro al final de la aventura.

● LA CORAZA DEL MEGALOR

Un hechicero puede formular este conjuro para anular el campo disruptor de la magia de armaduras de piel o cuero. Los efectos de este hechizo son de carácter permanente y durarán hasta que la armadura sea destruida. Cualquier mago podrá así utilizar este tipo de armadura, que será considerada como mágica.

Componentes mágicos necesarios: Dos Escamas de Dragón, Baba de Goblin y Polvo de Ninfa.

Para realizar este conjuro un mago debe colocar su mano sobre la coraza a bendecir y repetir la siguiente invocación:

*"Por los poderes de la magia,
yo encanto esta armadura"*

HECHIZOS DE NIVEL CINCO (Tarjetas de color rojo)

● CREACIÓN DE ARMAS MÁGICAS

Con este hechizo un mago puede convertir un arma común en un arma mágica. Para distinguir un arma mágica de las demás basta con atarle una cinta roja en un lugar bien visible.

Existen ciertas criaturas que sólo pueden ser dañadas por armas mágicas. Cuando un personaje golpea a alguna de estas criaturas con un arma mágica debe gritar "*¡Encantada!, ¡Encantada!*" y la criatura obrará en consecuencia.

Un mago puede llevar y luchar con un arma mágica sin que esto le impida lanzar hechizos.



A la muerte de un personaje poseedor de un arma mágica, esta pierde todas sus propiedades así que es inútil arrebatarle el arma.

Componentes mágicos necesarios: Polvo de Ninfa, Patas de Araña; Baba de Goblin y dos Entrañas de Ghoul.

Para realizar este conjuro un mago debe colocar la palma de su mano sobre el arma y entonar esta invocación:

*"Por los poderes de la magia,
yo te convierto en arma mágica"*

● RAYO MORTAL

Las víctimas de este hechizo reciben tres golpes al cuerpo o a la cabeza (según lo indique el mago). La armadura no ofrece ninguna protección ante un hechizo de rayo mortal, aunque ésta quede intacta.

66 *Componentes mágicos necesarios:* Escamas de Dragón, Sangre de Virgen, Entrañas de Ghoul, Patas de Araña y Colmillo de Vampiro.

Para lanzar a alguien un hechizo de rayo mortal no tienes más que apuntarle con el dedo o decir su nombre, y repetir esta invocación:

*"Por los poderes de la magia,
sufré tres golpes en la cabeza"*

● HECHIZO DE INVISIBILIDAD

El beneficiario de este hechizo simplemente desaparece a los ojos de los demás jugadores. Tiene libertad de movimientos y puede atacar a otros jugadores sin que estos puedan defenderse. Para representar el estado de invisibilidad simplemente levanta el puño por encima de la cabeza. Los efectos de este conjuro duran 150 segundos.

Componentes mágicos necesarios: Patas de Araña, Colmillo de Vampiro, Entrañas de Ghoul, Alas de Murciélago y Ojo de Cíclope.

Un mago puede lanzar un hechizo de invisibilidad sobre sí mismo, aunque en ese estado no podrá realizar más conjuros.



Cualquier personaje, si lo desea, y tiene las resistencias mágicas suficientes, puede conseguir ver al jugador a pesar de su estado de invisibilidad. Aunque el hechizo haya sido resistido recuerda que para todos los demás jugadores el personaje que esté bajo este hechizo seguirá siendo invisible.

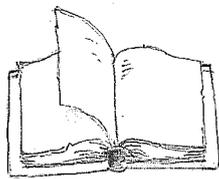
Hacer que este conjuro sea efectivo es muy simple. Sólo tienes que colocar tu mano sobre aquel que quieras hacer invisible y entonar esta invocación:

*"Por los poderes de la magia,
yo te hago invisible"*

● CONJURO DE ANIMACION

Con este hechizo un mago puede "animar" a un compañero muerto. El personaje animado vuelve a la vida y se comporta como un zombie a las órdenes del mago. El aventurero vuelve con sus armas mágicas (si las tenía), y su armadura esta intacta.

La duración de este conjuro es de 300 segundos. Después de este tiempo el personaje muerto se desploma de nuevo, y no puede volver a ser animado.



SISTEMA DE MAGIA

Componentes mágicos necesarios: Escamas de Dragón, Mandrágora y tres Polvos de Ninfa.

Para realizar este conjuro debes poner tu mano sobre la frente del compañero muerto y repetir la siguiente invocación:

"Por los poderes de la magia, ámate".

● CONJURO DE CLARIVIDENCIA

Este conjuro se emplea para ver el futuro. Cuando un mago quiera lanzar este hechizo debe comunicar su deseo al árbitro. La acción seguirá con normalidad durante 300 segundos. Cuando ese plazo concluya, todos los aventureros y monstruos volverán a los lugares en los que estaban. Los monstruos estarán obligados a actuar en la misma manera en que lo hicieran la vez anterior (al menos mientras la acción se repita paso a paso), con lo que los aventureros tendrán cierta ventaja en el combate que se avecina.

Componentes mágicos necesarios: Ojo de Cíclope, Patas de Araña, Colmillo de Vampiro y dos Alas de Murciélago.

Cuando quieras lanzar este hechizo comunícale tu intención al árbitro. Si este te lo permite, entona la invocación en voz baja y rompe la tarjeta de hechizo disimuladamente. Todos deben comportarse de un modo natural hasta que el árbitro pare el juego y todos vuelvan a sus lugares iniciales. Ejemplo de invocación:

*"Por los poderes de la magia,
hágase el futuro"*

● LA PROTECCION DEL MEGALOR

Con este conjuro un mago puede proteger al grupo, mientras ninguno de sus miembros se aleje más de un metro de distancia, de cualquier hechizo de nivel uno, dos o tres. Los hechizos lanzados contra el grupo contarán como automáticamente resistidos.

La duración de este conjuro de protección mágica es de 150 segundos.

Componentes mágicos necesarios: Patas de Araña, Polvo de Ninfa, Sangre de Virgen y dos Escamas de Dragón.

Para que este hechizo comience a funcionar sólo tienes que repetir la invocación:

*"Por los poderes de la magia,
yo protejo al grupo"*

● CONJURO DE OLVIDO

Un mago puede borrar de la mente de otro hechicero (o de su libro de hechizos, que es lo mismo) un conjuro al azar de su nivel más alto si éste no es capaz de resistir el conjuro de olvido.

Componentes mágicos necesarios: Mandrágora, Sangre de Virgen, Colmillo de Vampiro, Alas de Murciélago y Escamas de Dragón.

Este conjuro únicamente puede ser lanzado sobre otro mago. Sólo tienes que señalarle o decir su nombre y repetir la siguiente invocación:

*"Por los poderes de la magia,
olvida un hechizo"*

Si no puede resistir este conjuro, el árbitro parará el juego y tú elegirás al azar cual de los hechizos de su nivel más alto pierde.



● CONJURO DE CESION MAGICA

Con este conjuro un hechicero puede conceder a un personaje que no sea mago el conocimiento de las artes arcanas. Esto le permite lanzar hechizos de niveles uno y dos por un tiempo limitado.

Componentes mágicos necesarios: dos Patas de Araña, Sangre de Virgen, Baba de Goblin y Entrañas de Ghoul.

El mago transferirá también al personaje la energía mágica equivalente a cuatro componentes mágicos, por lo que este podrá lanzar cuatro hechizos de nivel uno, dos hechizos de nivel dos, o dos conjuros de nivel uno y un hechizo de nivel dos.

Antes del comienzo de la aventura, cuando el mago escoge sus conjuros, deberá preparar también las tarjetas de hechizo que luego entregará al personaje beneficiario de este conjuro. Estos nuevos hechizos han de ser lanzados en esa aventura, de lo contrario la energía mágica empleada en ellos se pierde.

68

Este conjuro no se puede lanzar a otro mago ni dos veces sobre el mismo personaje en la misma aventura (tal exceso de energía mágica en tan poco tiempo haría que su cerebro reventase). Ejemplo de invocación:

"Por los poderes de la magia, comprende"

En resumen, el coste real de un Conjuro de Cesión Mágica serán nueve componentes: cinco del conjuro en sí y cuatro más para preparar las tarjetas del beneficiario.

Un aventurero bajo un *Conjuro de Cesión Mágica* podrá lanzar hechizos de niveles uno y dos sin que sus armas o armaduras se lo impidan, lo que es una clara ventaja.

● PIEL DE MITHRIL

Este es un hechizo reflexivo, así que un mago únicamente puede lanzarlo sobre sí mismo. Este potente conjuro confiere a la piel la dureza del mithril, lo que eleva sus golpes por zona corporal a cinco.

La duración de este conjuro es de 30 segundos. Transcurrido este tiempo la piel del mago retornará a su resistencia original.

Componentes mágicos necesarios: Dos Escamas de Dragón, dos Ojos de Cíclope y un Colmillo de Vampiro.

Entonar la siguiente invocación hará que el hechizo comience a funcionar:

"Por los poderes de la magia, tórnese mi piel en mithril"



SISTEMA OPCIONAL DE CREACION DE AVENTUREROS VETERANOS

Ahora que ya conoces todas las profesiones y cultos de los que puedes formar parte en el mundo de ESPADA Y BRUJERIA, posiblemente te sentirás ansioso de obtener cuanto antes los beneficios que cada gremio ofrece a medida que tu aventurero va evolucionando, o de adquirir los fabulosos poderes al alcance de un mago o sacerdote sin tener que esperar los meses que te llevaría conseguirlos siguiendo el ritmo normal del juego.

Esta sección está pensada para todos aquellos jugadores demasiado impacientes, o para jugadores ocasionales que no pueden permitirse el largo proceso de hacer que su personaje se convierta en un intrépido aventurero.

El sistema de creación de aventureros veteranos se trata de dotar de cierta experiencia previa a los personajes a través de una serie de sencillos rasgos de interpretación. Estos rasgos, compendio de manías, viejas heridas, taras, etc, podrían haber sido adoptados por los aventureros en anteriores campañas, o así mismo, vendrían dados por el tipo de background o pasado que el jugador crea para dar coherencia a su personaje. Un veterano mercenario enano que ha participado en varias campañas contra los fomorios y ha demostrado su valor en el campo de batalla recibiendo cruentas heridas por la defensa de Veronia, podría haber adquirido rasgos tan comunes de su raza como una enorme temeridad y arrojo, un carácter hosco y permanentemente malhumorado, o incluso haber perdido un ojo o un brazo en combate. Por otra parte, un alquimista itinerante que intenta hacer fortuna vendiendo extrañas pócimas de dudoso éxito a desconfiados campesinos a lo largo de la Gran Ruta del Este se habrá convertido sin duda en un mentiroso empedernido, parlanchín, y probablemente estará muy dado a la bebida.

Un jugador en ESPADA Y BRUJERIA puede crear un aventurero combinando tres aspectos básicos: raza, profesión y religión, siempre y cuando no sean incompatibles. Cada personaje comienza su andadura

con la cantidad de ocho Kroners para adquirir los primeros elementos de su equipo, como armas, armaduras, pócimas, componentes mágicos, etc...

Aquellos que han decidido iniciar su carrera como magos, sacerdotes, alquimistas o sanadores comienzan siempre en el nivel más bajo del escalafón, es decir, son iniciados, o incluso han de pasar varias semanas como aprendices. Los rasgos adicionales de interpretación descritos en esta sección pueden ser utilizados por jugadores recién llegados para hacer que sus aventureros avancen un nivel en la jerarquía del culto a su deidad, en la Hermandad de Magos, o dentro del Gremio de Alquimistas. Otros tipos de aventureros se benefician de una cantidad de dinero adicional al comenzar (mercenarios y exploradores) o bien reducen una aventura junto a su tutor por cada rasgo que incorporan como es el caso de los sanadores.

Algunos de estos rasgos son claramente incompatibles por razones obvias. Sería incongruente reunir en un personaje los aspectos *Cobarde* y *Temerario*, o *Derrochador* y *Avaro*.

Sólo es posible adoptar tres rasgos de interpretación al mismo tiempo, y el jugador debe registrarlos en su hoja de personaje antes de tomar parte en su primera aventura. Así mismo, si quieres crear un aventurero combinando un gremio y una religión, digamos un sanador sacerdote de Kharna, debes indicar qué aspecto de tu personaje quieres mejorar con cada rasgo. Por ejemplo, si adoptas los rasgos de *Parlanchín*, *Tragón* y *Borrachín* puedes dedicar las dos primeras a tu profesión y adquirir directamente la habilidad de curar heridas, y emplear el tercer rasgo para subir al nivel de Adepto. O si prefieres encarnar un mercenario sacerdote de Thanus, puedes añadir a tu personaje los rasgos de *Archienemigo* y *Gruñón* para hacerle ascender dos niveles en la escala jerárquica en el culto al dios de la muerte y convertirle en adorador, y un tercer aspecto, esta vez de carácter físico, como puede ser *Tuerto* para aumentar la cantidad de dinero de la que dispone inicialmente para adquirir su equipo.



OSIA DE CON

Pero no todo son ventajas. Si bien es cierto que este sistema optativo permite un mayor avance de los personajes, también impone una serie de restricciones. Algunos rasgos no pueden ser adoptados por ciertas clases de aventureros (ejemplo: un sacerdote de Dherbos no puede ser *Cleptómano*) aunque si podrían ser adoptados por éstos si se trata de un personaje que combina distintos cultos o profesiones. En caso de que esto suceda, el jugador no podrá incorporar a su personaje rasgos incompatibles con cualquiera de los Gremios o Religiones de los que forma parte. Un sacerdote de Bellus explorador no podría adquirir el rasgo de *Cobarde*, ya que no puede ser adoptado por los seguidores de este culto, a pesar de que el hecho de pertenecer al Gremio de Exploradores se lo permita. Del mismo modo, un mago sacerdote de Kharna no podría adoptar los rasgos de *Pendenciero* y *Temerario*, ya que están vetados a los seguidores de esta religión.

Los rasgos opcionales de interpretación están divididos en tres grupos: aspectos de carácter, profesiones adicionales y rasgos físicos.

ASPECTOS DE CARACTER

● ARCHIENEMIGO

El personaje que adopta este rasgo ha tenido varios encontronazos a lo largo de su vida con algún "monstruo" con el que mantiene una cuenta pendiente. Puede tratarse de un fomorio, un drako, el vampiro que chupó la sangre a su prometida hasta dejarla como una pasa, un tarkinio, etc. Siempre deberá consultar con el árbitro antes de escoger este enemigo jurado, y anotar su raza, nombre, profesión y el motivo de su enemistad en su hoja de personaje. Cada vez que el aventurero se tope con su archienemigo se desatará su odio, abandonará toda precaución o pensamiento racional y hará cualquier cosa por destruirlo.

Todo tipo de personajes puede acceder a este rasgo. *Archienemigo* eleva un nivel en gremios, religiones o magia, y para los sanadores cuenta como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores obtienen cuatro Kroners para invertir en su equipo inicial.

● AUDAZ

Un aventurero con el rasgo de *Audaz* jamás rechazará una pelea a pesar del elevado riesgo que ésta pueda

entrañar. Suelen ser el tipo de personas que creen que la solución está siempre en la violencia, poco dados a discutir los problemas. Todo esto no quiere decir que no sepan cuando han perdido un combate y ha llegado la hora de huir, aunque siempre serán quienes cubran la retirada del grupo.

Alquimistas, sanadores y seguidores de Kharna no pueden adquirir este rasgo. *Audaz* eleva un nivel para el resto de gremios, religiones o Magos. Mercenarios y Exploradores obtienen seis Kroners adicionales para invertir en su equipo inicial.

● AVARO

Este rasgo obliga a los jugadores que han decidido incorporarlo a su personaje a ahorrar siempre al menos un 50% de los beneficios que le haya reportado la aventura después de haber pagado sus tasas gremiales y religiosas. Bajo ningún concepto se arriesgarán a prestar dinero a ningún otro aventurero, y siempre intentarán regatear antes de comprar cualquier cosa ya sea a uno de sus compañeros o a un PNJ.

Este rasgo no puede ser adquirido por seguidores de Mektar. *Avaro* eleva un nivel para el resto de gremios, religiones o Magos, y cuenta para los Sanadores como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores obtienen cuatro Kroners adicionales para invertir en su equipo inicial.

● BORRACHIN

Este rasgo caracteriza a los personajes que hacen de la bebida algo más que un modo de vida. En Veronia existen varios tipos de bebidas alcohólicas: vino, cerveza, el potente hidromiel enano, y otros menos agradables, como la sangre de cabra fermentada, pero claro que esta última sólo deleita a criaturas como fomorios, elfos oscuros y tarkinios. Por supuesto, un jugador no debe estar realmente borracho para poder adoptar este aspecto, tan sólo ha de fingirlo. Tampoco es necesario que el aventurero permanezca en un constante estado de embriaguez, simplemente es demasiado aficionado a la bebida como para no "echar un trago" en cada aventura. Tambalearse, cantar pésimamente, ser un poco pesado y arrastrar bastante la lengua al hablar es más que suficiente para dejar claro que un personaje a incorporado este rasgo.

Los seguidores de Dherbos no pueden acceder a este rasgo. *Borrachín* aumenta un nivel para el resto de



SISTEMA OPCIONAL DE CREACION DE PERSONAJES VETERANOS



gremios, religiones o Magos, y cuenta para los Sanadores como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores obtienen cuatro Kroners para invertir en su equipo inicial.

● CLEPTOMANO

Un aventurero con este rasgo no puede resistir sus impulsos de apoderarse de algún objeto, por pequeño que este sea, perteneciente a uno de sus compañeros o a un PNJ. Ha de hacerlo al menos una vez por aventura, sin pensárselo dos veces ni sopesar las consecuencias. Estos hurtos son rigurosamente dentro de personaje y una vez terminado el juego deben volver a manos de sus propietarios.

Por supuesto, este rasgo no puede ser adoptado por seguidores de Dherbos. *Cleptómano* sube un nivel para el resto de gremios, religiones o Magos, y cuenta como una aventura de aprendizaje para los Sanadores. Mercenarios y Exploradores obtienen cuatro Kroners adicionales para invertir en su equipo inicial.

● COBARDE

Aquellos personajes que presenten este rasgo huirán como ratones ante el menor asomo de peligro, evitarán siempre todo tipo de combate y se mostrarán extremadamente nerviosos si se ven implicados en cualquier situación de peligro.

Este rasgo es sólo accesible para Alquimistas, seguidores de Bóstor y Mektar, que aumentan un nivel, y para Sanadores, que pueden reducir una aventura de aprendizaje.

● DERROCHADOR

Un personaje con este aspecto no tiene ninguna preocupación por el día de mañana. Puesto que sabe que la dura vida de un aventurero puede terminar en cualquier momento prefiere aprovechar todas las oportunidades que se le brindan. Jamás ahorrará un sólo Pfening de sus ganancias, y lo que simplemente no pueda gastar lo regalará a los otros PNJs, lo donará para obras de caridad del culto de Kharna, o se deshará de él de la mejor manera que se le ocurra.

Únicamente los seguidores de Mektar no pueden optar a este rasgo. *Derrochador* eleva un nivel para el resto de gremios, religiones o Magos, y cuenta para los Sanadores como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores reciben ocho Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

● FAMILIA NUMEROSA

Muchos personajes se han visto obligados a convertirse en aventureros por ser esta la manera más rápida que hay de hacer fortuna. No buscan fama y gloria, ni siquiera que sus nombres suenen junto a los de los grandes héroes en las canciones de los juglares. Se conforman con obtener el suficiente oro con el que mantener a la mujer/es (o esposo/s), a los muchos hijos, abuela, etc, que dejaron en su aldea cuando se lanzaron a esta vida llena de peligros.

Tras pagar todas las tasas gremiales o religiosas, los jugadores con este rasgo deberán enviar un 40% de sus ganancias por aventura a su numerosa familia de PNJs.

De nuevo, los seguidores de Mektar quedan excluidos de este rasgo. Para el resto de gremios, religiones o Magos, *Familia numerosa* eleva un nivel y cuenta como una aventura de aprendizaje para los Sanadores. Mercenarios y Exploradores obtienen seis Kroners adicionales para hacerse con su equipo adicional.

● GRUÑÓN

Un personaje con este rasgo ha desarrollado a lo largo de los años un carácter hosco y huraño. Este aspecto es muy fácil de representar, tan sólo han de refunfuñar constantemente y protestar por cualquier motivo. Pueden aparentar estar siempre malhumorados, pero por dentro son todo corazón. Este rasgo está abierto a todo tipo de personajes.



Gruñón permite a los aventureros ascender un nivel en gremios, religiones y magia, cuenta como una aventura de aprendizaje para los Sanadores, y concede a Mercenarios y Exploradores cuatro Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

● MENTIROSO

Los personajes que han optado por este rasgo se ven obligados a mentir compulsivamente de tal manera que sus compañeros serán incapaces de distinguir si lo que dicen es verdadero o falso.

Todo tipo de aventureros puede acceder a este rasgo, excepto seguidores de Dherbos. *Mentiroso* eleva un nivel para el resto de gremios, religiones y Magos y cuenta como una aventura de aprendizaje para los Sanadores. Mercenarios y Exploradores obtienen cuatro Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

● ORGULLO DE RAZA

"... y quien me traiga más orejas puntiagudas de esos larquiruchos recibirá esta bonita daga de oro como recompensa."

Aregna de Tharkus en el asedio de Jurien-Gard

El hecho de incorporar este rasgo a un personaje le convierte en un completo xenófobo que despreciará a todas las demás razas. Se identificará con un ser superior, considerando a cualquiera que no pertenezca a su etnia un ser insignificante y despreciable. Su comportamiento con miembros de otras razas puede ser variable. En ocasiones adoptará una actitud paternalista, llena de condescendencia, aunque en la mayoría de casos un aventurero con *Orgullo de raza* se mostrará desdeñoso y altivo.

Este rasgo no puede ser adoptado por seguidores de Kharna y Dherbos. *Orgullo de raza* eleva un nivel para el resto de gremios, religiones o Magos y cuenta para los Sanadores como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores obtienen cinco Kroners adicionales para invertir en su equipo inicial.

● PARLANCHIN

Tras cuantiosas aventuras y correrías, muchos

aventureros hacen gala de una locuacidad apabullante. Aprovecharán cualquier momento de respiro para "regalar" a sus compañeros con fantásticos relatos de las hazañas en que han tomado parte o de los prodigios que han presenciado. Indudablemente, la mayoría de estos cuentos no son más que una mera invención, pero resulta casi imposible callar a estos irrefrenables lenguaraces.

Este rasgo está abierto a todo tipo de personajes. *Parlanchín* eleva un nivel en gremios, religiones o magia, y para los Sanadores cuenta como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores obtienen cuatro Kroners adicionales para invertir en su equipo inicial.

● PENDENCIERO

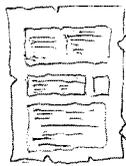
El ambiente brutal en que se ven envueltos los aventureros durante la mayor parte de sus vidas les convierte en unos seres endurecidos. Muchos de ellos buscan hacerse pronto con un nombre y una reputación que les abra las puertas de la leyenda, otros simplemente han de probarse a sí mismos su valía constantemente, algunos incluso creen que hallar la muerte en combate es el mejor modo de entrar en el salón de Bellus... Sea cual sea el motivo, un gran número de aventureros han desarrollado un temperamento demasiado ardiente para ignorar la menor provocación. Aquellos que hayan adoptado este rasgo buscarán pelea a la menor oportunidad, ya sea con PNJs o con sus propios compañeros.

Alquimistas, Sanadores, y seguidores de Kharna y Dherbos tienen vetado el acceso a este rasgo, que eleva un nivel al resto de gremios, religiones o Magos. Mercenarios y Exploradores reciben cinco Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

● TEMERARIO

Los aventureros temerarios tienen una gran confianza en sí mismos, sobre todo en sus capacidades como luchadores. Asumen que su agilidad y su maestría con las armas son más que suficiente protección frente al acero de sus enemigos. Un personaje con este rasgo jamás usará ningún tipo de armadura (ni siquiera encantada).

Sólo seguidores de Bellus, Dherbos y Mektar tienen acceso a este rasgo, por el que suben un nivel en su



SISTEMA OPCIONAL DE CREACION DE PERSONAJES VETERANOS

jerarquía, así como Mercenarios y Exploradores, que obtienen seis Kroners para hacerse con su equipo inicial.

● TRAGON

La mayoría de los aventureros, a fuerza de pasar largos períodos a la intemperie llenos de privaciones, terminan por desarrollar una exagerada afición a engullir todo tipo de alimentos constantemente. Un personaje con este aspecto deberá llevar siempre consigo un zurrón lleno de alimentos (queso, pan, fruta...) que irá ingiriendo a lo largo de la aventura.

Este rasgo está abierto a todo tipo de personajes. *Tragón* eleva un nivel en la jerarquía de gremios, religiones y Magos, y cuenta para los Sanadores como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores obtienen cuatro Kroners adicionales para invertir en su equipo inicial.

PROFESIONES ADICIONALES

Además de ser miembro de uno de los grandes gremios, haber iniciado el camino del sacerdocio en cualquiera de las religiones o pertenecer a la Hermandad de Magos, un personaje puede adoptar algunas de estas profesiones como rasgo optativo.

● AGUADOR



Muchas veces el camino a seguir es largo y la travesía dura. Todos los aventureros agradecen que un compañero se haya ofrecido a cargar con unos pellejos de agua para acallar la sed. Un personaje con este rasgo deberá llevar siempre dos cantimploras o botas llenas de agua para compartir con el resto del grupo.

Cualquier tipo de aventurero puede acceder a esta profesión adicional y subir de este modo un nivel en su jerarquía (para los Sanadores cuenta como una aventura de aprendizaje), excepto Mercenarios y Exploradores.

● CARTOGRAFO

Para un grupo de aventureros es de vital importancia saber en todo momento dónde se encuentra y cuál es el camino hacia su objetivo que entraña un menor riesgo. Para ello, alguien ha de asumir la función de trazar y almacenar mapas de todos aquellos territorios que recorran. Un personaje que asuma esta profesión adicional se responsabilizará de esa función.

Cartógrafo está abierto a todos los gremios, religiones y Magos, para los que aumenta un nivel, y Sanadores, para los que cuenta como una aventura de aprendizaje. Los Exploradores recibirán cinco Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial. Mercenarios y seguidores de Bellus son una excepción, por lo que no pueden acceder a esta profesión.

● COMERCIANTE

Son muchos los aventureros que aprovechan los largos viajes en los que se ven envueltos en sus aventuras para hacer negocio vendiendo, comprando, o intercambiando todo tipo de mercancías, tanto a PNJs con los que se encuentren como a sus propios compañeros.

Excepto Mercenarios, Exploradores y seguidores de Bellus, todo tipo de personajes puede aumentar un nivel incorporando esta profesión adicional, que para los Sanadores cuenta como una aventura de aprendizaje.

● ESCRIBA

La mayoría de los grupos de aventureros suelen llevar con ellos un escriba, generalmente designado por el Señor de Veronia, para tomar nota y recoger los eventos de mayor importancia que pudieran acontecer.



Bojnir, Escriba de la Corte, siempre deseoso de conseguir información sobre todo aquello que ocurriera en el Gran Territorio, creó la primera Escuela de Escribanía en la Era del León, y desde entonces muchos jóvenes han atravesado sus puertas buscando el camino de las letras con el deseo de preservar la historia de su tiempo. Un personaje que asuma esta profesión adicional deberá hacer relatos y descripciones noveladas de todo aquello de interés que ocurra durante las aventuras.

Excepto Mercenarios, Exploradores y seguidores de Bellus, todo tipo de personajes puede aumentar un nivel incorporando esta profesión adicional, que para los Sanadores cuenta como una aventura de aprendizaje.

● JUGLAR

Antes de convertirse en guerreros, magos o sacerdotes, nuestros aventureros han buscado la forma de sobrevivir y ganarse la comida diaria viajando de pueblo en pueblo, divirtiéndose a las gentes y obteniendo así unas monedas a cambio. Los personajes que incorporen esta profesión adicional habrán de ser capaces de realizar juegos malabares, tocar algún instrumento o recitar largos poemas épicos, y deberán demostrarlo ante sus propios compañeros o PNJs al menos una vez por aventura.

Juglar está abierto a todos los gremios (excepto Alquimistas), religiones y Magos, para quienes aumenta un nivel en su jerarquía. Para los Sanadores cuenta como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y exploradores recibirán seis Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

RASGOS FÍSICOS

Aunque muy fáciles de interpretar, los rasgos físicos conllevan un cierto peligro a la hora de jugar. Un aventurero que desee incorporarlos ha de ser consciente del riesgo que entraña verse privado del uso de un brazo, una pierna o incluso de la vista. Los rasgos físicos intentan representar heridas recibidas en anteriores campañas y que no pudieron ser sanadas. Por el carácter curativo de su religión, los seguidores de Kharna no podrán adoptar ningún rasgo físico.

● CIEGO

En algún momento de su vida el aventurero ha

perdido sus ojos, quizá en combate o tal vez debido a las largas horas de estudio a la pobre luz de una vela. Este rasgo ha de ser representado vendando los ojos del personaje, que tendrá que ser guiado en todo momento por un aprendiz o por algún otro aventurero que le sirva de lazarillo. No podrá tomar parte en combates físicos, aunque podrá utilizar la magia y conjuros de sacerdote con normalidad.

Sólo Alquimistas, Sacerdotes o Magos pueden adoptar este rasgo, que sirve para subir dos niveles en la escala jerárquica.

● COJO

Muchos aventureros sufren heridas que les dejan imposibilitados, tullidos o mutilados. Representar la pérdida de una pierna es muy sencillo: basta atar un palo o una vara rígida a lo largo de una pierna, de modo que no pueda ser flexionada, y cubrirlo luego con los ropajes.

Cojo sube un nivel jerárquico en gremios, religiones o magia, y cuenta como una aventura de aprendizaje para los Sanadores. Mercenarios y Exploradores reciben cinco Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

● MANCO

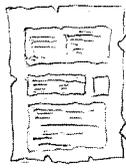
En este caso, se trata de la pérdida de un brazo. Puede ser representado de dos maneras:

- Si el brazo fue amputado, éste debe pegarse al cuerpo y cubrirse luego con los ropajes.
- Si el personaje aún conserva el brazo (esto es más aconsejable) puede simplemente llevarlo en cabestrillo, sujeto por un pañuelo atado alrededor del cuello.

Manco sube un nivel jerárquico en gremios, religiones o magia, y cuenta como una aventura de aprendizaje para los sanadores. Mercenarios y Exploradores reciben seis Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

● MUDO

Un personaje que ha perdido el habla (¿fue herido



SISTEMA OPCIONAL DE CREACION DE PERSONAJES VETERANOS

en la garganta, los fomorios le arrancaron la lengua?) sólo puede comunicarse a través de gestos, escribiendo cortos mensajes en alfabeto runa, etc.

Mudo eleva un nivel jerárquico en gremios, religiones o magia, y cuenta para los Sanadores como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores reciben cuatro Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

● TUERTO



Para representar este rasgo es suficiente con llevar un parche o una venda sobre el ojo que ha perdido el personaje.

Tuerto eleva un nivel jerárquico en gremios, religiones, o magia, y cuenta para los Sanadores como una aventura de aprendizaje. Mercenarios y Exploradores reciben cuatro Kroners adicionales para adquirir su equipo inicial.

COMPENDIO DE RASGOS DE INTERPRETACION

Aspectos de Carácter		
Archienemigo	Cobarde	Orgullo de raza
Audaz	Derrochador	Parlanchín
Avaro	Familia numerosa	Pendenciero
Borrachín	Gruñón	Temerario
Cleptómano	Mentiroso	Tragón

Profesiones adicionales
Aguador
Cartógrafo
Comerciante
Escriba
Juglar

Rasgos físicos
Ciego
Cojo
Manco
Mudo
Tuerto

Para terminar, advertir tan sólo a aquellos jugadores que deseen incorporar algún rasgo opcional de interpretación que han de tenerlo presente en todo momento en la caracterización de su personaje. Si estos rasgos son dejados en el olvido o simplemente ignorados, el árbitro puede decidir retirar a ese jugador las ventajas que ha obtenido a través de ese rasgo.

EJEMPLO DE CREACION DE UN PERSONAJE

Llegado a este punto, probablemente te preguntes cómo dar entidad a un aventurero, cómo rellenar adecuadamente tu hoja de control de personaje, etc. Con toda seguridad ya habrás escogido la raza, profesión, religión y aspectos que más te gusten, aunque puede que te resulte algo complicado aún poner todas tus ideas en orden. En este apartado intentaremos aclararte un poco las cosas utilizando como ejemplo a María García Cifuentes, imaginaria joven aficionada a los juegos de rol de fantasía épica.

Desde que María supo que con **ESPADA Y**



HOJA DE CONTROL DE PERSONAJE

DATOS PERSONALES

- Nombre del jugador:
MARIA GARCIA CIJUENTES

- Nombre del aventurero:
ERIKA VIENTO DE ESTRELLAS

- Raza: SEMIELFA

- Hechizo que conoce (sólo elfos):

- Descripción breve del aventurero:

- Aspecto físico:

Alta y delgada, de larga cabellera rubia. Suele ir maquillada con pinturas de guerra.

- Carácter: Orgullosa y altiva. Le gustan las artes.

- Profesión: Exploradora Nivel: _____

- Religión: Adepta Culto a Bóston Nivel: _____

- Número de aventuras jugadas: _____

- Resumen de su pasado y motivaciones:

Infancia dura. Encontrada en el bosque por leñador.

Despreciada por los demás niños de la aldea.

Su carácter sensible se endurece. Con la muerte de su

familia y su mentor, abandona la aldea para buscar

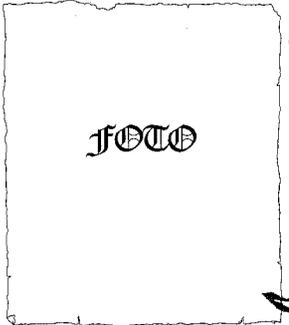
fortuna como exploradora.

RASGOS DE INTERPRETACION AVANZADOS

1. Orgullo de Raza aumenta nivel en Culto a Bóston (Adepto)

2. Temerario aumenta nivel en Gremio Exploradores (6 Krs.)

3. Jugar aumenta nivel en Gremio Exploradores (6 Krs.)



DATOS SOBRE CONOCIMIENTOS Y PERTENENCIAS

Permiso de armas: **SI** / **NO**

Armas:

Ordinarias: ESPADA LARGA, DAGA, ARCO, SEIS FLECHAS

Encantadas: _____

Envenenadas: _____

Armaduras:

Ordinarias: _____

Encantadas: _____

Escudo: **SI** / **NO** Aventuras que lleva siendo usado: 1 2 3

Pocimas: Venenos:

- Dos Curativas - - -
- - -
- - -

ALFABETO RUNA

SISTEMA NUMERICO

SISTEMA METRICO

ALFABETO RUNA

Este es el alfabeto en que se narran las Crónicas de Veronia. Todos los documentos, mensajes, avisos, etc, que se escriban en Espada y Brujería deberán ir redactados en el alfabeto runa. Por supuesto, muchos personajes serán analfabetos, incapaces de leer o escribir, aunque su aprendizaje está abierto a cualquier tipo de aventurero.

La forma de utilización del alfabeto runa es muy sencilla. Cada runa es una representación directa de una letra del abecedario de nuestro idioma, simplemente hay que sustituirla. Apenas hay signos ortográficos, tan sólo los necesarios para hacer un mensaje inteligible.

ABECEDARIO



 A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

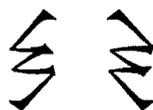
SIGNOS ORTOGRAFICOS

Punto Coma



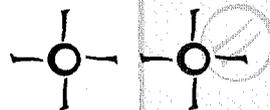
 . ,

Interrogantes



 ?

Signos de Admiración



 !

EJEMPLOS

MANDRAGORA.



IJMAR TUR.





EL SEÑOR DE VERONIA

UP EUTER NU AURTERI

BUSCA AVENTUREROS PARA

IVERI IAU*VRURE RIRI

UNA ARRIESGADA EXPEDICION.

VBI RRVUPEPIMI UTRUAPRFTB.

¡OH, AMADA! ¿ACASO

⊕ + ▽ HINI ⊖ SIAIET

PODRIA COMPARARSE TU

R+NRRI 1+RIRIR3U *V

BELLEZA CON LA DE UNA FLOR?

TU PPUJ 1+R BI NU VBI PPTR 30

SISTEMA NUMERICO

Su forma de empleo es similar a la del Alfabeto Runa. Cada número es sustituido por un signo. Las cifras se enmarcan luego en un óvalo para diferenciarlas en caso de que haya una serie de números correlativos.

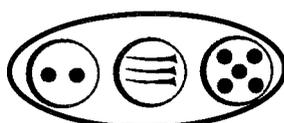
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

EJEMPLOS

10



285





ALFABETO RUNA
SISTEMA NUMÉRICO
SISTEMA MÉTRICO

50 KRONERS DE RECOMPENSA



SISTEMA MÉTRICO

Veronia ha tenido fuertes influencias culturales desde su fundación. Fue el mismo Plinthiar quien adaptó el sistema de medidas que los enanos empleaban para comerciar con los mercaderes serelios. Se desarrolla a partir de una medida básica llamada "codo", de una longitud de unos 30 centímetros, aproximadamente la longitud del rechoncho brazo de un enano. Cada codo está dividido en dos "palmos", de más o menos 15 centímetros de largo. Las medidas menores son el "dedo", con unos 5 centímetros, y la "uña", de tan sólo 2 centímetros.

CODO	PALMO	DEDO	UÑA
30 cms	15 cms	5 cms	2 cms

Las distancias se miden empleando el sistemma okinio, cuyos mercaderes utilizan largas caravanas de carros para transportar sus sedas y especias a lo largo de la Gran Ruta del Este. Las ruedas de estos carros tienen una circunferencia de unos dos metros aproximadamente. Los okinios contarón pacientemente los giros que daba cada rueda de carro hasta llegar a su punto de destino, y el término "rueda" fue adoptado con rapidez por los demás pueblos del Gran Territorio.

RUEDA = 2mts



BESTIARIO

En el mundo de Veronia hay un sinfín de criaturas oscuras con los que los aventureros se toparán en sus expediciones y con toda seguridad tendrán que combatir.

En este bestiario hemos recogido algunas de ellas, pero... ¿quién sabe qué tipo de criaturas pueden ocultarse en un profundo bosque?

Para tu comodidad las hemos dividido en grupos de acuerdo con sus rasgos comunes

Hay que decir que sería conveniente que algunos monstruos fueran representados por personas con determinadas características físicas. Siempre queda mejor que criaturas grandes como Ogros o Trolls sean representados por personas corpulentas, pero si no es posible por cualquier circunstancia tampoco hay que preocuparse demasiado por ello.

NO-MUERTOS

Este tipo de seres, que una vez estuvieron vivos, aparecen frecuentemente en las aventuras de ESPADA Y BRUJERIA.

Los No-Muertos o Muertos en Vida no son sino aventureros desafortunados que cayeron bajo el poder de algún nigromante al que ahora sirven como seres sin mente propia, aunque hay algunas de estas criaturas, como los vampiros o los propios nigromantes que distan mucho de ser "marionetas" y por el contrario son seres a los que merece la pena evitar.

Los No-Muertos están sujetos a los poderes de Thanus, por lo que se les puede ahuyentar, a excepción del nigromante, utilizando el amuleto de esta deidad.

● Espectro

Los espectros soportan tres golpes por zona corporal y son inmunes a los hechizos de voluntad (niveles uno y dos) y físicos.

Estos seres están armados con armas espectrales y cuando atacan con ellas las armaduras no ofrecen ninguna protección. Un Espectro puede volverse invisible a voluntad rápidamente levanta el puño sobre

la cabeza), pero un sacerdote de cualquier religión podrá verlo aún en su estado de invisibilidad. La única forma de dañar a un espectro es con un arma mágica.

Los espectros son almas en pena que van errando por los bosques en busca de compañía para su eterna soledad, por lo que si encuentran a algún aventurero en su camino pueden intentar conseguir un compañero para su viaje sin descanso.



Caracterización:

Estos seres son similares a los fantasmas, por lo que si quieres puedes utilizar una caracterización parecida a la de estos para los espectros. Una buena idea para conseguir un estupendo espectro es ponerse una túnica con capucha que cubra todo el rostro y usar unas gafas-linterna, de modo que la cara quede en

penumbra y lo único que quede visible sean las dos lucecitas a modo de ojos.

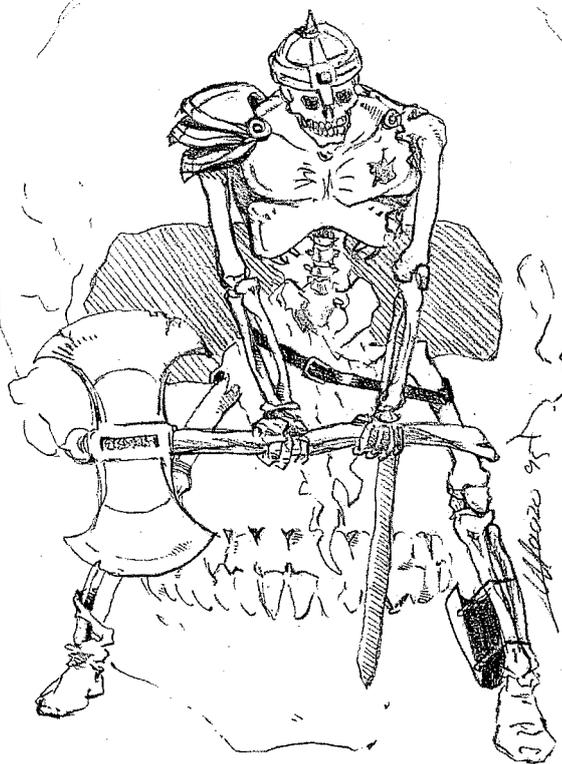
Para representar un espectro se seguirán las mismas normas de interpretación que para los fantasmas.

● Esqueleto

Los esqueletos soportan un golpe por zona corporal y son inmunes a los hechizos de voluntad (niveles uno y dos).

Si un aventurero derriba a un esqueleto por medio de armas mágicas o contundentes el esqueleto no podrá volver a reanimarse. Si por el contrario el esqueleto ha caído a causa de cualquier otro tipo de arma volverá a levantarse a los 50 segundos. También puedes eliminar a un esqueleto sin posibilidad de reanimación por parte de éste arrojándole agua bendita.

Los esqueletos son seres que aunque carecen de gran fuerza o resistencia poseen una asombrosa agilidad, lo que les hace bastante peligrosos. Suelen aparecer en grupos y generalmente forman parte de la guardia de algún Nigromante que sin duda estará cerca.



Caracterización:

Con una simple máscara de esqueleto habrás conseguido el efecto deseado. Por supuesto, si tienes a tu disposición un traje completo de esqueleto el colorido del juego será mayor.

Si te es imposible encontrar una máscara de esqueleto puedes intentar representar uno de todos modos con maquillaje blanco y negro en la cara de forma que el rostro quede como una calavera, pero esto tampoco es muy aconsejable (es bastante difícil quitar el maquillaje).

● Fantasma



Los fantasmas soportan dos golpes por zona corporal y son inmunes a los hechizos de voluntad (niveles uno y dos) y físicos (son todos los que actúan directamente sobre el cuerpo. Ejemplo: Bola de Fuego).

Atacan con sus manos desnudas, pero un golpe de un fantasma no provocará la muerte del aventurero, sino que tan sólo le dejará inconsciente. Los fantasmas son seres etéreos, por lo que no se les puede dañar



físicamente. El único medio existente para acabar con un fantasma es utilizar un arma encantada.

Estos seres están encadenados a un lugar por toda la eternidad, donde se encuentra su cuerpo, o bien a que ha sido encadenado mágicamente, etc. Si un aventurero decide escapar corriendo de un fantasma, éste, al estar atado a un paraje concreto, nunca abandonará ese lugar para perseguirlo.

Caracterización:

La típica sábana blanca es perfecta para este cometido, pero si quieres probar algo nuevo con maquillaje o cualquier otra cosa, adelante.

Para representar a un fantasma el jugador deberá andar pausadamente y aunque los fantasmas no suelen hacerlo, también puede ocasionalmente acelerar sus movimientos. Tampoco hablará, pero si ha de hacerlo lo hará con una profunda voz de ultratumba.

● **Ghoul**

Los ghouls soportan tres golpes por zona corporal.

Siempre atacan con sus garras, llenas de ponzoñosa carroña (un golpe por garra de ghouls cuenta como golpe por arma envenenada).

Suelen deambular por los cementerios buscando cadáveres de los que se alimentan. Si se cruzan con aventureros pueden pensar que estos representarían una opípara cena.



Caracterización:

Un maquillaje grisáceo, unos dientes postizos de monstruo, y unas garras de plástico compondrán un ghoul aceptable. También puedes añadir una máscara que pegue con el conjunto si la encuentras.

Para representar un ghoul el jugador farfullará, hablará entre dientes y gorgoteará como si estuviera loco, pero nunca hablará con los aventureros. Cuando esté en estado de reposo, descansará en cuclillas.

● **Momia**



Las momias soportan hasta seis golpes por zona corporal y son inmunes a hechizos de voluntad (niveles uno y dos).

Estos seres son altamente vulnerables al fuego (por razones obvias), por lo que se les puede matar utilizando dos fuegos griegos (cada uno causaría tres golpes). También se puede acabar con ellas arrojándolas agua bendita.

Las momias atacan con las manos y un golpe de estas cuenta como un golpe con arma envenenada.

Normalmente se las puede encontrar en sus sepulcros y reaccionarán violentamente ante cualquiera que profane su sagrado y eterno descanso.

Caracterización:

El cuerpo enrollado en vendas o papel higiénico es más que suficiente para representar a una Momia. No hace falta que todo el cuerpo quede totalmente cubierto, simplemente se trata de que todo el mundo se de cuenta de que está ante uno de estos monstruos.

Para encarnar una momia el jugador deberá caminar lentamente y con las brazos extendidos pero a la hora de luchar lo hará con una rapidez sorprendente (es decir, normal).

● Nigromante



Los nigromantes soportan un sólo golpe por zona corporal, ya que al fin y al cabo son seres humanos, y tienen cuatro resistencias mágicas. Normalmente irán acompañados por una pequeña guardia personal formada por esqueletos y zombies o cualquier otro tipo de seres no-muertos que él mismo haya creado con sus poderes de necromancia.

Los Sumos Sacerdotes de Thanus que son corrompidos por los poderes oscuros del dios de la muerte y los usan para el mal se convierten en nigromantes. Siempre están en su guarida estudiando las oscuras artes arcanas, por lo que han adquirido la habilidad de dominar los vientos de la magia.

Pueden lanzar seis hechizos por aventura de niveles uno, dos, tres y cuatro por sus poderes naturales (conviene tener las tarjetas de hechizo preparadas de antemano). Sus poderes oscuros les permiten llevar armadura y emplear cualquier tipo de armas que deseen. También suelen llevar un cayado con una calavera en el extremo, aunque nunca lo utilizan para atacar, simplemente es un catalizador de los poderes del mal.

Caracterización:

Para representar a un nigromante lo más importante es remarcar el aspecto oscuro de estos seres. Lo mejor para ello es vestir una larga túnica negra y gran cantidad de maquillaje para dar al rostro una apariencia cerúlea y conseguir unas vistosas ojeras. Es recomendable añadir al disfraz el cayado de nigromante, ya que así será más fácil de reconocer.

● Vampiro

Los vampiros soportan dos golpes por zona corporal y sólo podrán aparecer en aventuras nocturnas (por razones obvias).

Además de los ataques que un vampiro pueda hacer con su arma de mano, también puede morder y chupar sangre. Para representar esto sólo tendrá que poner las dos manos sobre los hombros de su víctima (un par de segundos por lo menos) y a partir de este momento el desdichado aventurero que caiga preso del vampiro ya no podrá forcejear y estará a su merced. Al cabo de cinco segundos el PJ caerá muerto al suelo, y si en 150 segundos no es rociado con agua bendita se levantará como vampiro para servir a aquel que le mordió.

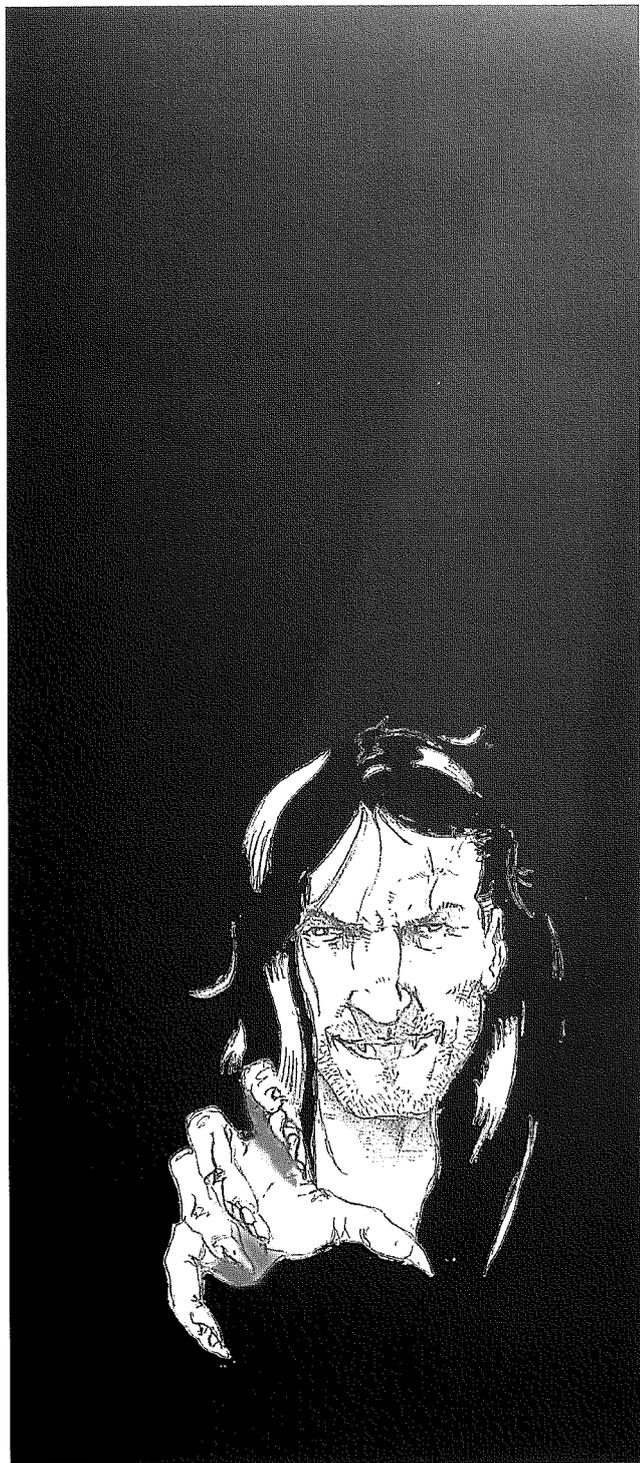
Un vampiro nunca seguirá las ordenes dadas por un seguidor de Thanus como haría un no-muerto sin voluntad (ejemplo: un zombie), sin embargo tendrán respeto al amuleto del dios de la muerte y podrán ser ahuyentados por él.

Los vampiros pueden lanzar un hechizo de niveles uno y dos por sus poderes naturales hasta dos veces por encuentro y tendrán a su vez dos resistencias



mágicas. No olvides preparar tus tarjetas de hechizo antes de salir al encuentro del grupo de aventureros.

A estos seres el agua bendita no les afecta de una manera tan importante como a los otros no muertos, simplemente les causa una herida.



Caracterización:

¿Es que nunca has visto una de vampiros?

● **Zombie**

Los zombies soportan un sólo golpe por zona corporal y son inmunes a los hechizos de voluntad (niveles uno y dos).

Si son derribados por medio de armas mágicas no podrán volver a ser reanimados. Si por el contrario el zombie a caído por cualquier otro tipo de arma volverá a la no-vida a los 50 segundos. También se les puede eliminar sin posibilidad de reanimación arrojándoles agua bendita.

Caracterización:

Al igual que los esqueletos, basta una simple máscara (esta vez de zombie, claro) para crear a un zombie, aunque si no dispones de una, un maquillaje de piel pálida y unas cuantas cicatrices serán igualmente efectivos para conseguir un zombie suficientemente logrado.

Para representar un zombie recuerda como se movían en las típicas películas de muertos vivientes, lentos y sin coordinación.

CRIATURAS DEL BOSQUE

En los bosques de Veronia viven multitud de seres que el aventurero se encontrará en sus expediciones. Estos seres del bosque no son malvados por naturaleza, sin embargo consideran que cualquiera que se atreva a traspasar sus dominios es un intruso y como tal será tratado.

Los aventureros que estén bajo la protección de Bóstor no tendrán nada que temer de las criaturas del bosque, ya que éstas respetan al dios de la naturaleza y respetarán así mismo a todos los que profesen su religión.



● Cosa del Pantano

La cosa del pantano soporta tres golpes por zona corporal y regenera cada 50 segundos un miembro perdido o una herida en el cuerpo. Si un personaje consigue matarlo, la cosa del pantano volverá a levantarse a los 300 segundos.

Suele aparecer cerca de los pantanos (claro), aunque a veces también puede ser encontrado vagando por el bosque. Si hay un pantano cerca este ser puede adoptar la forma de un charco de cieno. Representa esto tumbándose en el suelo al lado de la charca. Los aventureros lo tratarán entonces como algo inofensivo y sin importancia, siempre y cuando no hayan presenciado la transformación (o sea, que le hayan visto tumbarse), por supuesto.

Estos seres son algo torpes y no llevan armas, pero son muy persistentes y una vez en sus dominios nunca abandonarán al intruso.

Las cosas del pantano pueden ser rechazadas momentáneamente por un seguidor de Bóstor alzando su amuleto sagrado ante el monstruo.



Caracterización:

Una simple sábana que previamente haya sido recubierta de barro es perfecta para representar a este tipo de seres. A la hora de encarnar una cosa del pantano conviene andar y moverse no demasiado rápidamente.

● Duende



Un duende es una criatura fuertemente ligada a la magia y no puede ser muerta en el sentido físico de la palabra. Los hechizos mágicos y los conjuros de sacerdote no tienen ningún efecto sobre él.

Por otra parte, los duendes nunca atacarán a los aventureros, sólo son pequeños seres bromistas ávidos de diversión que jugarán con el grupo, dando a alguno de los personajes órdenes graciosas que tendrán efecto durante 150 segundos (ejemplo: "Por mis poderes naturales, recoge margaritas" o "Por mis poderes naturales, cómete tu propia pierna").

Estas "bromas" podrán ser resistidas a un coste fijo de 4 resistencias mágicas.

Los duendes no podrán dar órdenes a los seguidores de Bóstor que esgriman el talismán de su dios ante ellos y podrán ser expulsados por un sumo sacerdote de Bóstor, o en su defecto juntando el poder de dos sacerdotes, o tres adoradores, o cuatro adeptos de esta religión.



También podrán ser expulsados momentáneamente si reciben tres golpes por arma mágica, pero ésto no es aconsejable ya que el duende volverá al rato y esta vez vendrá de bastante mal humor, por lo que sus "bromas" comenzarán a ser realmente pesadas.

De todos modos, los duendes son seres de naturaleza inquieta y si no se les molesta, después de gastar un par de bromas se aburrirá de los aventureros y les dejará en paz.

Caracterización:

Las personas de baja estatura son ideales para representar estas criaturas, por lo que si hay alguien así en el grupo éste es su papel. Irá vestido en tonos verdes y si puede ser con una gorra adornada con una larga pluma (todo al estilo del Robin Hood de Errol Flynn). Tendrá unas grandes cejas y unas patillas propias de Curro Jiménez. Si quieres también puedes hacer que sea pelirrojo utilizando spray para el pelo de color naranja.

● **Hombre Árbol**



Los hombres árbol soportan ocho golpes por zona corporal. Son criaturas muy resistentes, aunque dos fuegos griegos les destruirán (cada uno le causa cuatro golpes) e incluso pueden ser destruidos por un fuego ordinario, ya que les hace perder una herida cada 30 segundos.

Estos seres son realmente lentos y si los aventureros consiguen escapar de ellos pueden estar seguros de que no serán seguidos.

Los hombres árbol suelen utilizar principalmente la táctica de la emboscada, ya que si se quedan quietos son imposibles de distinguir de los árboles normales (representarán esto permaneciendo inmóviles y alzando los brazos).

Los hombres árbol atacarán a los aventureros con dos bastones para representar los golpes de sus ramas.

Pueden ser rechazados momentáneamente por un seguidor de Bóstor alzando su amuleto sagrado.

Caracterización:

Intenta parecerte todo lo que puedas a un árbol (pon cara de árbol y cúbrete con hojas, ramas, telas de camuflaje, etc...).

Para representar la extrema lentitud de estos seres es conveniente contar hasta cinco entre paso y paso.

● **Lamia**

Las lamias son iguales a las ninfas en todos los aspectos, pero estos seres que ahora nos ocupan aparecen siempre al lado de ríos o arroyos y poseen grandes pies palmeados para avanzar con rapidez en el medio acuático en el que viven.

En vez de internar a los aventureros en el bosque cuando los haya "encantado", intentará arrastrarles a las profundidades del río en el que more. Representa esto hundiendo la mano de la víctima en el agua durante 15 segundos. Una vez transcurrido este lapso de tiempo el personaje se habrá ahogado. Podrá ser reanimado durante los próximos cinco minutos, después el personaje morirá sin remedio.

Si una lamia se ve amenazada saltará al agua (representalo metiendo las manos en el agua durante tres segundos y levantando después el puño por encima de la cabeza) y desaparecerá en la corriente del río.

encantamiento de la víctima un seguidor de Bóstor puede interrumpir el proceso ahuyentando a la ninfa con su amuleto. Si algún otro personaje intenta apartar a la ninfa de su víctima será atacado por aquel a quien trató de liberar, ya que este considerará que pretenden apartarle de su "nuevo amor".

Las ninfas sólo pueden ser dañadas con armas mágicas. Pueden ser ahuyentadas del mismo modo que los duendes.

Caracterización:

Recomendamos que este tipo de criaturas sean representadas por chicas por razones obvias. Irán ligeritas de ropa, una larga melena al viento, etc, etc, etc.



Caracterización:

Una lamia es igual que una ninfa pero con aletas de bucear para representar sus pies palmeados.

• Ninfa

Las ninfas soportan un sólo golpe por zona corporal. Aparecen espontáneamente de los bosques y nunca atacarán con arma alguna a los aventureros. Simplemente, si miran a un personaje y apoyan sus manos en los hombros de éste durante cinco segundos el aventurero quedará hechizado por los encantos de la ninfa a la que seguirá durante 300 segundos. La ninfa puede repetir esta operación tantas veces como quiera para alejar al aventurero del grupo y hacer que se pierda en el bosque.

Durante los cinco segundos que dura el



MISCELANEA

En este apartado incluiremos todos los seres que pueden aparecer en aventuras de ESPADA Y BRUJERIA pero que no son clasificables en ninguna de las anteriores secciones. Abarca criaturas tan dispares entre sí como los fomorios y los meros salteadores de caminos.

● Basajaun

Los basajaunak son grandes hombretones que viven en los bosques. Soportan tres golpes por zona corporal y carecen de resistencias mágicas.

Estos seres suelen encontrarse a la entrada de puentes, grutas, o en cruces de caminos. Los basajaunak están siempre hambrientos por lo que si los aventureros quieren pasar por donde se encuentre un basajaun sin molestarle deberán darle su comida. De lo contrario podrían disgustarle y este se pondría algo violento.



Caracterización:

Los más apropiados para representar a estas criaturas serían personas corpulentas. Unas largas barbas y una melena desgreñada acompañada de ropajes hechos de pieles de aspecto primitivo, serán lo necesario para caracterizar a un basajaun.

● Bruja

Las brujas soportan un sólo golpe por zona corporal. Estas mujeres han dedicado sus vidas a la magia negra, lo que les confiere grandes poderes aunque les degrade física y espiritualmente.



Conocen los hechizos de niveles uno y dos (pueden lanzar cuatro hechizos por encuentro), pueden echar dos males de ojo (cuéntalo como un conjuro de Mala Suerte de Mektar) por aventura, pueden lanzar dos bolas de fuego por aventura, e incluso cuando se sienten amenazadas pueden teletransportarse (Hechizo de Teletransportación) hasta un lugar más seguro una vez por aventura. Realizarán todos estos conjuros por los poderes de la magia, y deberán tener las tarjetas de hechizo listas antes del comienzo de la aventura.

Su relación con el lado oscuro de la magia les confiere tres resistencias mágicas.

Caracterización:

Las brujas se vestirán con una túnica negra con capucha o un gran sombrero. Una máscara de vieja hará el resto (si no tienes una, haz lo que puedas con el maquillaje).

Para representar una bruja, acuérdate de la bruja de Blancanieves, siempre encorvada, muy, muy mala, etc...



● Cíclope

Los cíclopes soportan cuatro golpes por zona corporal y carecen de resistencia a la magia.

Suelen habitar en cuevas y lugares sombríos de los bosques que decoran con huesos y despojos de sus víctimas. Se alimentan de carne humana por lo que si se encuentran con el grupo de aventureros y se sienten hambrientos no dudarán en atacarles.

Caracterización:

Intenta que los representen personas de gran estatura. Un simple ojo dibujado en la frente será suficiente para caracterizar a un cíclope.

● Demonio de las profundidades

Los demonios de las profundidades soportan tres golpes por zona corporal.

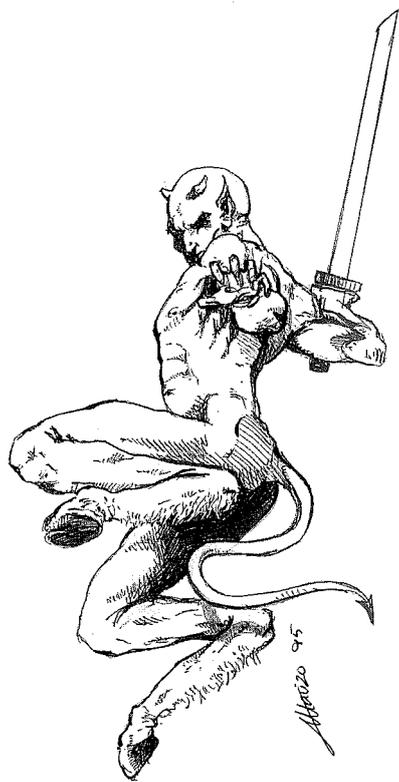
Estas encarnaciones del mal entran a este plano a través de ciertos objetos encantados de los que son guardianes. Tienen tres resistencias mágicas y al igual que los demonios errantes son inmunes a todo tipo de fuego, incluido el mágico y sólo se les puede dañar con armas mágicas.

Los demonios de las profundidades atacarán a los aventureros con armas que ellos mismos envenenan con su propia saliva pasando la hoja por sus lenguas (cuenta como arma envenenada).

Suelen entrar en nuestro plano cuando alguien perturba la paz del objeto del que son custodios. Hasta entonces el demonio cuenta como invisible.

Caracterización:

Una cola puntiaguda, grandes garras y unos cuernitos. Ya sabes, un demonio.



● Demonio errante

Los demonios errantes soportan cuatro golpes por zona corporal.

Estos seres pueden ser encontrados vagando por el bosque. Son de naturaleza sumamente malvada y atacarán a todo ser viviente que se cruce en su camino.





Tienen cuatro resistencias mágicas y son inmunes al fuego (incluidas las bolas de fuego mágicas). Sólo pueden ser dañados con armas mágicas.

Suelen atacar con sus garras (cuentan como golpe por arma envenenada) y pueden teletransportarse por sus poderes naturales (Hechizo de Teletransportación) dos veces por aventura.

Caracterización:

Este tipo de demonios son bastante parecidos a los anteriores, sólo que bastante más malvados.

● **Drakos**

Los drakos soportan cinco golpes por zona corporal. Son criaturas humanoides de apariencia reptiliana evolucionadas a partir de una antigua raza de pequeños dragones. También se cuenta en las tabernas que son el fruto de las atenciones que el gran Ashdrakas prestaba a Illyana, hija del primer Rey de Veronia, a la que llevó a su guarida.



Los drakos son seres peligrosos y hostiles. Su cultura está basada en la violencia y en el poder del más fuerte. Ven al resto de las criaturas como esclavos potenciales para sus minas de oro y diamantes, y suelen realizar frecuentes incursiones en Veronia en busca de cautivos.

Los drakos pueden llevar cualquier tipo de arma o armadura.

Caracterización:

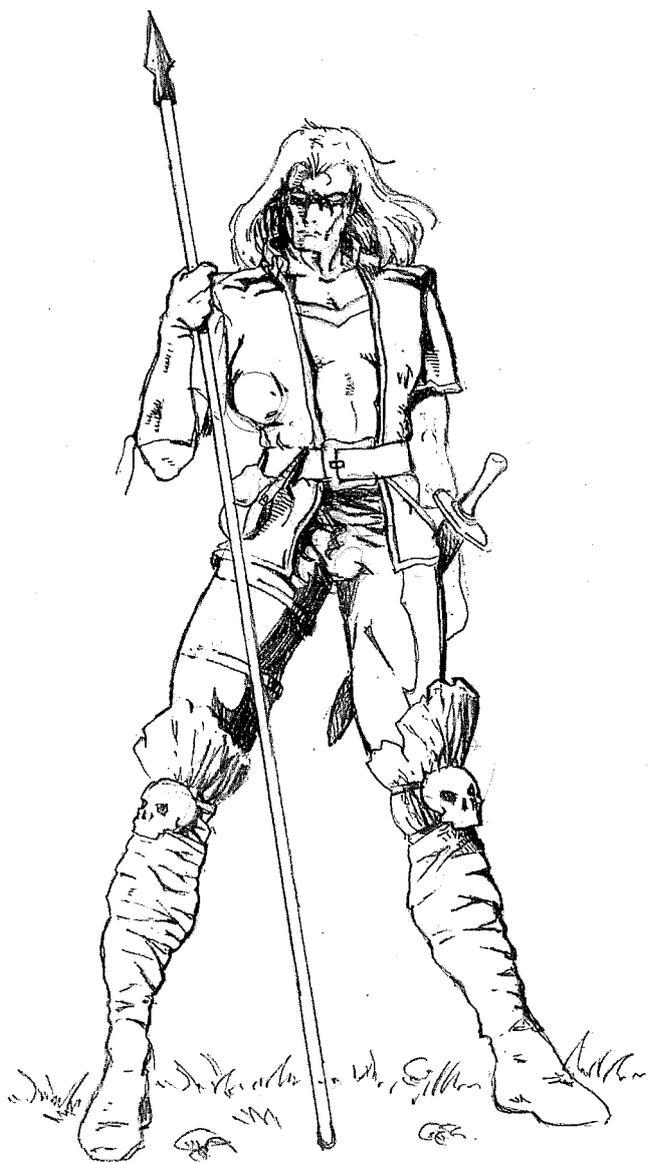
Es preferible que estos seres sean representados por

personas corpulentas. Una careta de reptil es imprescindible en este caso (si no dispones de una y aún así quieres meter un drako en tu aventura, a ver como lo haces).

También irían bastante bien al disfraz unas garras de reptil o lo que sea, con tal de que tenga la piel escamosa.

Los drakos vestirán siempre túnicas rojas.

● **Elfos oscuros**



Los elfos oscuros tienen las mismas características que los elfos normales. Los elfos oscuros veneran a Thanian, nombre que ellos dan a Thanus, dios de la muerte. Odian a los seguidores de Kharna y sólo viven para la matanza y el saqueo, que siempre hacen en nombre de su dios.



Tras una batalla siempre se pintan una franja negra o gris alrededor de los ojos, hecha con las cenizas de sus enemigos.

Los de mayor rango social (uno por partida de guerra) suelen llevar armas envenenadas.

Caracterización:

Su aspecto es igual al de los elfos normales a excepción de la franja oscura que se pintan en la cara.

● Enanos perversos

Los enanos perversos tienen las mismas características que los enanos "bondadosos". Siempre visten de rojo y sienten un odio visceral hacia los nigromantes. A todo aquel al que vean vestido con una túnica negra le tomarán por un nigromante y le atacarán al momento.

Los enanos perversos son unos seres extremadamente violentos y dedican sus vidas a la lucha y la masacre.

Caracterización:

Su caracterización será igual que la de los enanos, excepto por que los enanos perversos siempre llevarán una túnica roja.

● Fomorios

Bajo este nombre encontramos a los goblins y orcos.

La organización tribal de los fomorios es realmente diversa.

Estos seres pueden utilizar cualquier tipo de armas o armaduras.

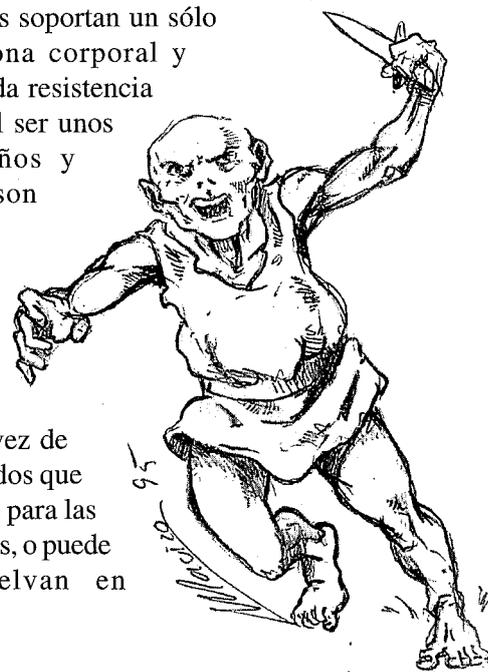
Muchos clanes tienen sus propios shamanes, que pueden ser tratados como magos del nivel que quieras de acuerdo con la aventura. No podrán lanzar más de diez hechizos por los poderes de la magia en una misma aventura y deben tener las tarjetas de hechizo preparadas de antemano.

◆ Goblin

Los goblins soportan un sólo golpe por zona corporal y carecen de toda resistencia a la magia. Al ser unos seres pequeños y cobardes si son víctimas de un Hechizo de Miedo correrán despavoridos durante 400 segundos en vez de los 300 segundos que son habituales para las demás criaturas, o puede que no vuelvan en absoluto.

Caracterización:

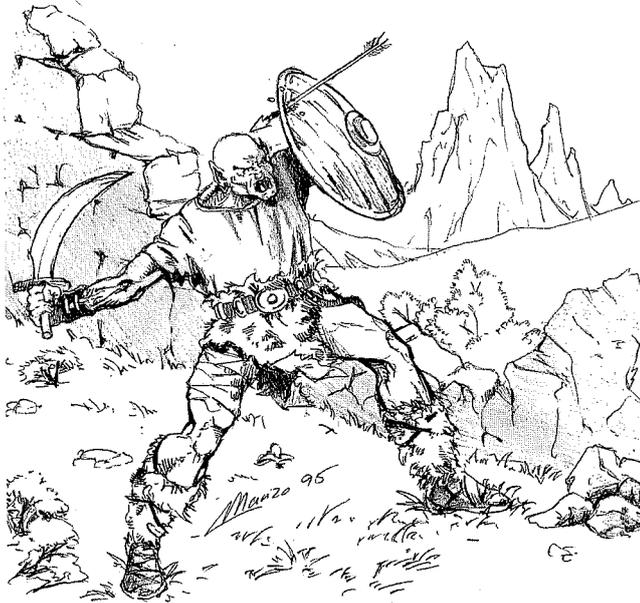
La cara y manos pintadas de verde son suficientes para causar el efecto deseado, pero es mucho más





cómodo si cuentas con una máscara adecuada. Es recomendable hablar con vocecita chillona y si son representados por gente de baja estatura, miel sobre hojuelas.

◆ Orco



Los orcos soportan dos golpes por zona corporal y carecen de resistencias mágicas.

Son seres de comportamiento brutal y suelen merodear en grupo. Pueden llevar cualquier tipo de arma o armadura.

Caracterización:

La caracterización de los orcos es similar a la de los goblins, siendo una máscara o la piel pintada de verde el método más común.

Se diferencian de los goblins sobre todo por que los orcos son de mayor tamaño y su voz es ronca y gutural.

Al representarlos recordad que los orcos gustan de los gestos obscenos y provocadores.

● Hombre Bestia

Los hombres bestia soportan dos golpes por zona corporal y no tienen ninguna resistencia mágica.

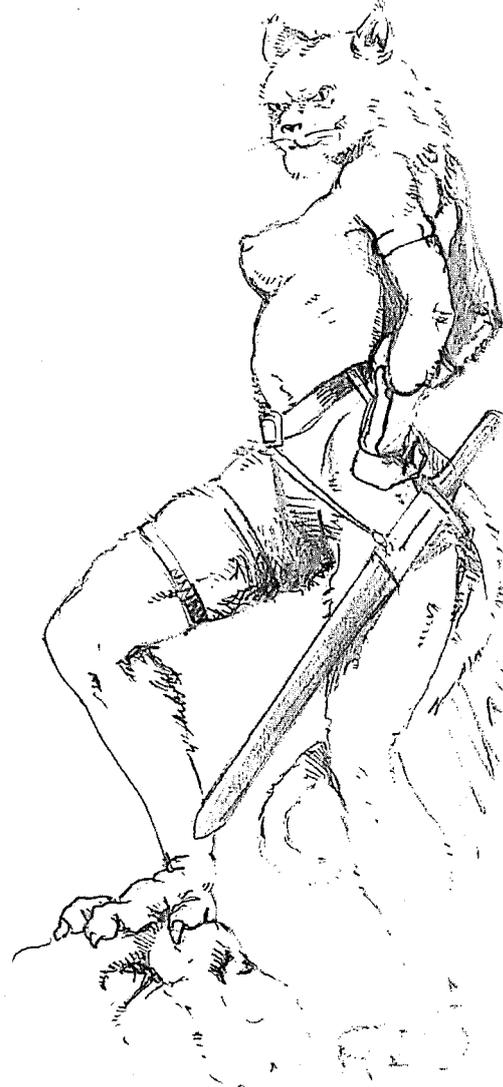
Estas criaturas siempre atacan en pequeñas manadas de cinco o seis individuos. Aunque puedan disponer de garras, nunca las usarán para atacar, lo harán

simplemente con el arma que lleven.

Los hombres bestia pueden llevar cualquier tipo de arma o armadura.

Caracterización:

Unas caretas de animales son suficientes para representar una manada de hombres bestia.



● Hombre Lobo

Los hombres lobo soportan tres golpes por zona corporal y no tienen ninguna resistencia mágica. Atacan con sus garras y si consiguen hacer una herida, a menos que esta sea rociada con agua bendita, la víctima contraerá la maldición del hombre lobo a su vez en la próxima aventura.

Las medusas soportan un sólo golpe por zona corporal y carecen de resistencias mágicas.

Estos seres son tan horribles que su mirada petrifica a cualquiera que se atreva a mirarlas a los ojos (cuenta como una Maldición del Hielo, pero para resistirlo serán necesarias cinco resistencias mágicas).

Caracterización:

Puedes intentar representar una medusa utilizando un gorro de baño de plástico y añadiéndole unas cuantas cuerdas (a modo de serpientes) y pintarlo todo de verde; aunque si se te ocurre alguna forma mejor de hacer una medusa, escríbenos, por favor.

● **Minotauro**



Los minotauros soportan tres golpes por zona corporal y carecen de resistencias mágicas.

Los minotauros son seres violentos por naturaleza, por lo que atacarán invariablemente a todo aventurero que tenga la desdicha de toparse con uno de ellos.

Caracterización:

Una máscara de toro, unos cuernos, un casco de vikingo cubierto de piel, etc. También es conveniente que sean representados por una persona corpulenta y con el torso descubierto.

Los hombres lobo sólo pueden ser dañados con magia, fuego, o armas mágicas.

Caracterización:

Máscara de lobo, garras, mucho pelo, etc, etc, etc.

● **Medusa**





● Ogro

Los ogros soportan hasta cuatro golpes por zona corporal pero carecen de resistencias mágicas.

Estos robustos seres pueden acompañar a cualquier tipo de monstruos y criaturas en sus correrías ya que su medio de vida más común es el de alquilarse como mercenarios en incursiones de saqueo y pillaje.



Caracterización:

Sería conveniente que los representaran personas corpulentas. Una máscara adecuada será todo lo que necesites para encarnar un ogro, o en su defecto, una dentadura postiza de monstruo, unas cejas excesivamente pobladas, y si quieres, un cojín en la cintura para simular una gran panza serán suficientes.

Los ogros suelen hablar con una voz grave y amenazadora.

● Salteadores de Caminos

Los salteadores de caminos son grupos de humanos que han elegido la escabrosa profesión de despojar a los viajeros de aquello que lleven de valor.

Si los aventureros se encuentran con ellos les pedirán sus armas y dinero y si estos rehusan deberán pelear por sus vidas.



Caracterización:

La caracterización de un salteador de caminos es igual que la de un humano normal. Formarán un grupo variopinto y con aspecto amenazador.

● Tarkinios

Los Tarkinios tienen las mismas características que un humano, ya que eso es lo que son. Viven en una tierra baldía y su carácter es hosco y belicoso.

Pueden llevar cualquier tipo de arma o armadura.

Tienen sus propios hechiceros oscuros, que pueden ser tratados como magos del nivel que quieras de acuerdo con la aventura. No podrán lanzar más de diez conjuros por los poderes de la magia en la misma aventura y deben tener las tarjetas de hechizo preparadas de antemano.

Viven en territorio árido y semi desértico, barrido por el viento. La tierra es pobre y los cultivos apenas prosperan por la falta de agua y las elevadas temperaturas. Esto les obliga a vivir del saqueo y pillaje por lo que sus incursiones en las fructíferas tierras veronas son frecuentes.

Caracterización:

A efectos de caracterización son iguales que los humanos. Como rasgo distintivo siempre llevarán una cinta negra atada alrededor de la cabeza y una expresión cruel en el rostro.



Los trolls son criaturas de una resistencia excepcional, sin embargo también son de los seres más estúpidos que se conocen.

Prefieren las armas contundentes, sobre todo las mazas, cuando atacan a los desprevenidos aventureros.

- Caracterización:

Deben representarlos personas corpulentas. Si no encuentras ninguna adecuada para el papel, dos personas con una pierna atada y pasándose los brazos por los hombros podrán encarnar un troll aceptable.

Por último, recuerda que los trolls son bastante estúpidos, por lo que se moverán lenta y torpemente.

● Troll

Los trolls soportan seis golpes por zona corporal y cada 50 segundos regeneran un golpe hasta que son muertos. Carecen de resistencias mágicas.



EQUIPO



"Hermano, cada vuelta de rueda es un Kroner en tu bolsillo."

Viejo adagio okinio

En este apartado vienen listadas todas las armas y armaduras, además de componentes mágicos y pócimas que un aventurero puede comprar en ESPADA Y BRUJERIA.

El precio viene listado en *Kroners* y en *Pfenings* (décima parte de un Kroner).

Cualquier cosa puede ser comprada o vendida en la interacción entre personajes. En ese caso, el personaje que vende un objeto recibirá del que lo compra su valor en Kroners, que podrá invertir en lo que más le interese.

Cuando un personaje compra un objeto que no pertenece a ningún otro aventurero, por ejemplo su primera espada y su primer peto de cuero, se asume que lo hace a un PNJ (personaje no jugador) y ese dinero simplemente se pierde, al igual que la mayoría de las tasas de gremio e impuestos religiosos.

ARMAS

No todos los personajes pueden poseer y portar armas. Para ello se necesita un permiso especial del Gremio de Mercenarios. Dagas y bastones son las únicas armas permitidas a sanadores, magos y sacerdotes.

Arma	Precio
Arco.....	10 kroners
Flechas.....	5 pfenings/cada una
Ballesta.....	8 kroners
Saetas.....	5 pfenings/cada una
Bastón.....	4 kroners
Daga.....	5 pfenings
Espada corta.....	1 kroner
Espada de dos manos.....	5 kroners
Espada larga.....	2 kroners
Hacha.....	2 kroners
Lanza.....	6 kroners
Maza.....	3 kroners

ARMADURAS

El nivel de resistencia al daño que proporciona una armadura depende del material con que ésta haya sido fabricada. Un peto de piel únicamente es capaz de soportar un golpe en el pecho y otro en la espalda, mientras que otro de metal resistirá hasta cuatro golpes en las mismas zonas corporales. (Ver Tabla de Armaduras al final de este capítulo).

Una vez que una armadura ha recibido tantos golpes como es capaz de resistir es destruida y el aventurero que la llevaba se verá expuesto a los golpes en esa zona corporal.

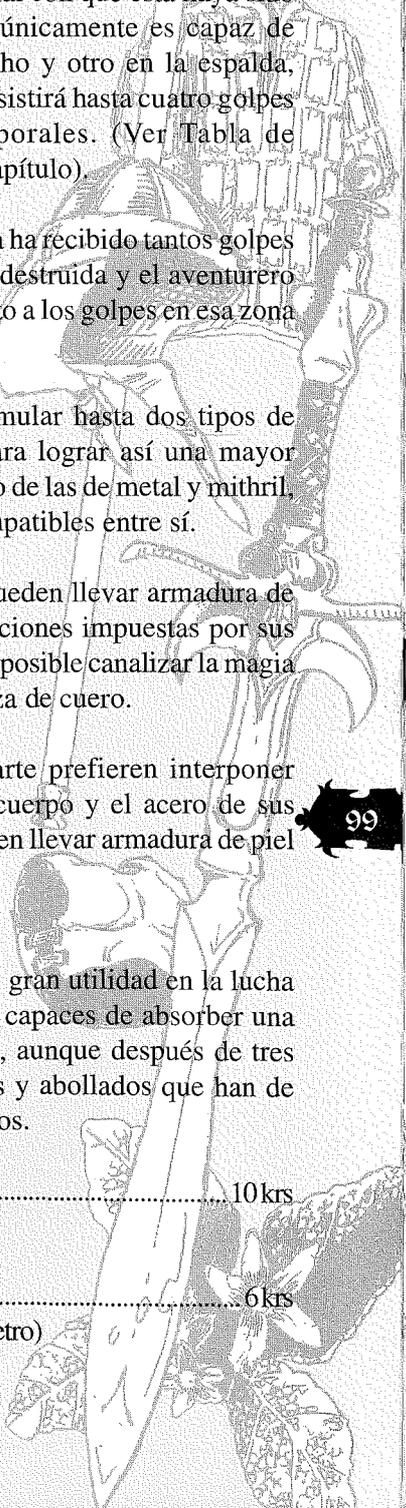
Un personaje puede acumular hasta dos tipos de armadura uno sobre otro para lograr así una mayor protección, excepto en el caso de las de metal y mithril, que por su rigidez son incompatibles entre sí.

Magos y sacerdotes no pueden llevar armadura de ningún tipo, debido a restricciones impuestas por sus religiones o por que es casi imposible canalizar la magia embutido en una rígida coraza de cuero.

Los sanadores por su parte prefieren interponer alguna protección entre su cuerpo y el acero de sus enemigos, y en campaña suelen llevar armadura de piel o cuero.

Escudos: los escudos son de gran utilidad en la lucha cuerpo a cuerpo, ya que son capaces de absorber una ilimitada cantidad de golpes, aunque después de tres aventuras están tan mellados y abollados que han de ser descartados por sus dueños.

- Escudo Grande 10krs
(Rectangular, de 50x80cms)
- Escudo Pequeño 6krs
(Redondo, de 50cms de diámetro)



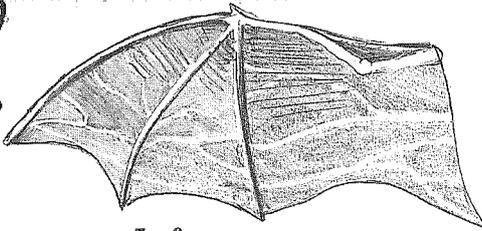
COMPONENTES

Los magos deben hacer acopio de componentes mágicos para sus hechizos antes del inicio de la aventura. Cada componente tiene un precio fijo de 5

pfenings, cantidad que el mago deberá descontar de su dinero. Este gasto corresponde a la comida y equipo que el mago necesita en sus pequeñas excursiones en busca del componente y a los productos necesarios para su elaboración y preservación.

Indice de Componentes

Alas de murciélago



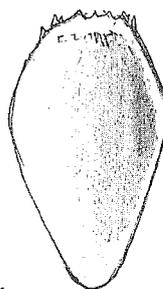
5 pfs

Baba de goblin



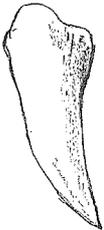
5pfs

Escamas de dragón



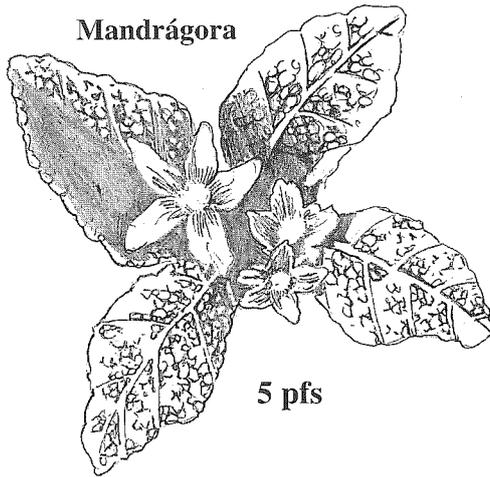
5 pfs

5 pfs



Colmillo de vampiro

Mandrágora



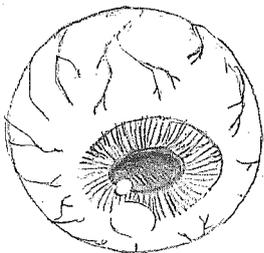
5 pfs



Entrañas de ghoull

5 pfs

100



5 pfs

Ojo de cíclope

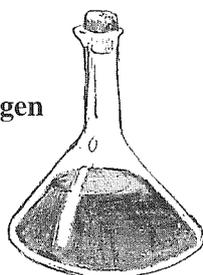
Patas de araña



5 pfs

Sangre de virgen

5 pfs

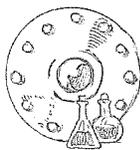


Polvo de ninfa

5 pfs



Magico 95



EQUIPO

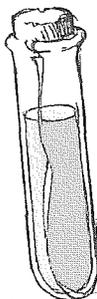
Cada componente puede ser usado para un sólo hechizo. Así, si un mago quiere lanzar un Hechizo de Obediencia y una Mano de la Verdad, conjuros ambos que necesitan como componente mágico en su fórmula *Ojo de Cíclope*, deberá comprar este componente dos veces antes de la aventura.

POCIMAS Y VENENOS

Los personajes aventureros podrán comprar pócimas y venenos que hayan elaborado otros jugadores pertenecientes al Gremio de Alquimistas, si es que los hay.

Cada pócima tiene un efecto según viene registrado en el apartado dedicado a este gremio. Sus precios son variables entre sí, pero cualquier aventurero se dará

cuenta de la gran ventaja que ofrecen estos productos. Pasen y vean...



Envenenar espadas	8 krs
Fuego griego	2 krs
Pócimas curativas	2 krs
Pócimas de fuerza	6 krs
Pócimas de invisibilidad	8 krs
Pócimas de resistencia	4 krs
Veneno aturridor	4 krs
Veneno mortal	6 krs

Un alquimista se embolsará esas cantidades (descontando siempre la parte correspondiente al gremio al final de la aventura) con la venta de cada poción o veneno, pero quién sabe el precio que una pócima curativa puede alcanzar en el mercado negro...

TABLA DE ARMADURAS

TIPOS DE ARMADURA	GUANTELETES (Par)		BRAZALES (Par)		PERNERAS (Par)		PETO Y ESPALDAR		CASCO	
	Coste	Resistencia	Coste	Resistencia	Coste	Resistencia	Coste	Resistencia	Coste	Resistencia
PIEL	—	—	1 kr	1 golpe	1 kr	1 golpe	1 kr	1 golpe	—	—
CUERO	2 krs	2 golpes	2 krs	2 golpes	2 krs	2 golpes	2 krs	2 golpes	2 krs	2 golpes
MALLA PLACAS o CUERO CLAVETEADO	3 krs	3 golpes	3 krs	3 golpes	3 krs	3 golpes	3 krs	3 golpes	3 krs	3 golpes
METAL	4 krs	4 golpes	4 krs	4 golpes	4 krs	4 golpes	4 krs	4 golpes	4 krs	4 golpes
MITHRIL	10 krs	5 golpes	10 krs	5 golpes	10 krs	5 golpes	10 krs	5 golpes	10 krs	5 golpes



COMO FABRICAR TUS PROPIAS ARMAS

COMO FABRICAR ESPADAS

Para resolver las situaciones de combate que se te presenten en una aventura de ESPADA Y BRUJERIA puedes utilizar dos tipos de armas de espuma.

Las primeras, recubiertas de una fina capa de látex crean un efecto excelente, cada una de ellas es una pequeña obra de arte en sí misma. Pueden ser tan ornamentadas y vistosas como quieras, y si las tratas con cuidado llegarán a durar años.

El segundo tipo de armas de espuma resulta menos espectacular, aunque mucho más económico y resistente. Consistiría en recubrir las armas con una capa de cinta americana, también llamada "gaffa tape", que las hace resistentes al agua, golpes, etc.

Ambas son inofensivas siguiendo siempre las normas básicas de seguridad citadas en el apartado **Reglas de Combate**.

La diferencia de calidad entre armas de látex y armas de cinta americana es abismal. No obstante, el proceso para elaborar armas de látex es demasiado complicado y los materiales necesarios son muy difíciles de encontrar para que cualquier aficionado jugador fabrique en su casa sus propias armas de rol en vivo. Este no es el caso de las armas de cinta americana, sobre las que vamos a hablar en este capítulo. Intentaremos darte una serie de pasos a seguir para que puedas elaborar equipo apto para ser utilizado en combates de rol en vivo. Con un poco de imaginación podrás adaptar estas instrucciones para construir todo tipo de armas como mazas, hachas, etc. No esperes que el resultado sea nada espectacular, al menos en las primeras que hagas, aunque con algo de habilidad podrás conseguir armas bastante aparentes.

MATERIALES

La mayor parte de los materiales que has de emplear para construir armas de cinta americana podrás encontrarlos en ferreterías, tiendas de pintura y departamentos de bricolage de grandes almacenes. Resultan razonablemente económicos, sobre todo si

piensas construir cuatro o cinco espadas al mismo tiempo.

El material básico a utilizar es la espuma, que absorberá la fuerza de los impactos y permitirá así que golpees a otros jugadores con estas armas sin riesgo alguno. Para ello debes emplear esterillas aislantes de camping, de las que se colocan bajo el saco de dormir. Puedes encontrarlas en cualquier tienda de artículos deportivos, pero asegúrate de comprar esterillas de superficie lisa.

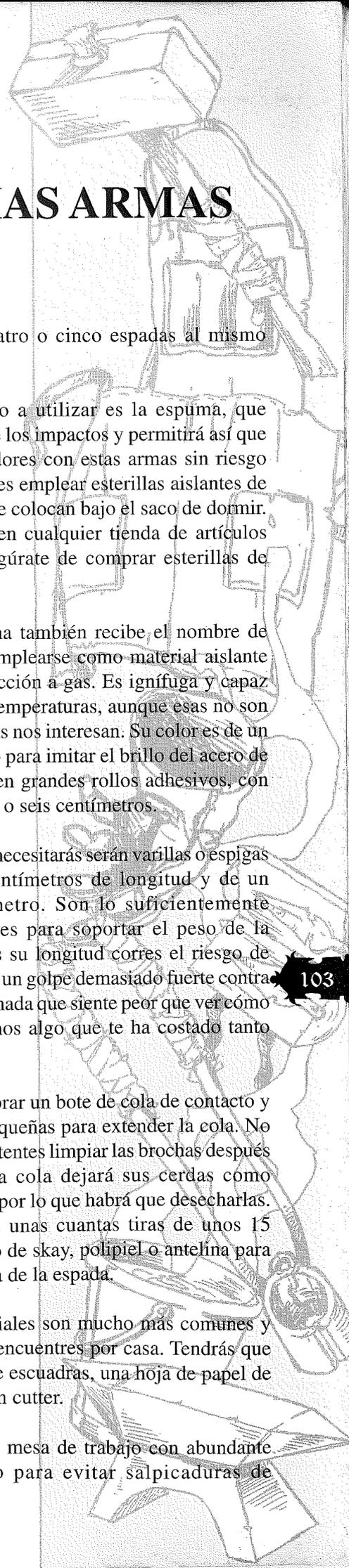
La cinta americana también recibe el nombre de "gaffa tape". Suele emplearse como material aislante en sistemas de calefacción a gas. Es ignífuga y capaz de soportar grandes temperaturas, aunque esas no son las cualidades que más nos interesan. Su color es de un gris plateado perfecto para imitar el brillo del acero de una espada, y viene en grandes rollos adhesivos, con una anchura de cinco o seis centímetros.

Otro material que necesitarás serán varillas o espigas de madera de 75 centímetros de longitud y de un centímetro de diámetro. Son lo suficientemente flexibles y resistentes para soportar el peso de la espuma. Si aumentas su longitud corres el riesgo de que se quiebren al dar un golpe demasiado fuerte contra otra espada, y no hay nada que sienta peor que ver cómo se rompe en tus manos algo que te ha costado tanto trabajo construir.

Tendrás que comprar un bote de cola de contacto y un par de brochas pequeñas para extender la cola. No merece la pena que intentes limpiar las brochas después de usarlas ya que la cola dejará sus cerdas como auténticos alambres, por lo que habrá que desecharlas. También necesitarás unas cuantas tiras de unos 15 centímetros de ancho de skay, polipiel o antelina para cubrir la empuñadura de la espada.

El resto de materiales son mucho más comunes y puede que hasta los encuentres por casa. Tendrás que hacerte con un par de escuadras, una hoja de papel de lija, un rotulador y un cutter.

Deberás cubrir la mesa de trabajo con abundante papel de periódico para evitar salpicaduras de





pegamento o cortarla con el cutter sin darte cuenta. Así mismo, es necesario trabajar en una habitación con buena ventilación, ya que los vapores del pegamento resultan nocivos.

Materiales a utilizar

- Espuma (esterillas aislantes de camping).
- Cinta americana.
- Varilla o espiga de madera.
- Cola de contacto.
- Skay, polipiel o antelina.
- Escuadras
- Papel de lija
- Rotulador
- Cutter

1. LA HOJA DE LA ESPADA

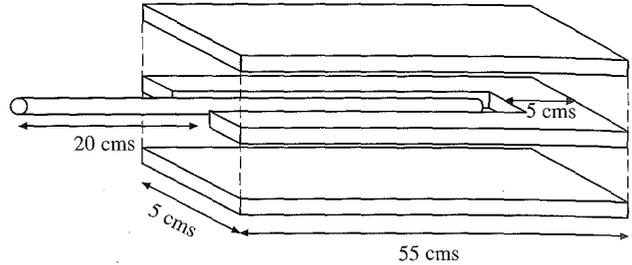
Para empezar, debes cortar tres tiras rectangulares de 55 x 5 centímetros de espuma. Sería aconsejable que cortases toda la esterilla aislante en tiras longitudinales de esta medida, ya que fabricar varias espadas al mismo tiempo acelera y abarata el proceso.

104 Siempre que utilices el cutter, intenta cortar hacia fuera, alejando la cuchilla del cuerpo. Procura no hacer cortes bruscos ni acercarse demasiado los dedos al filo.

No te preocupes si sobran bastantes pedazos y recortes de espuma. Más tarde podrás utilizarlos para hacer las crucetas y los pomos de las espadas.

A una de las tres tiras de espuma, la de en medio, tendrás que cortar un canal central de un centímetro de ancho, dejando al menos cinco centímetros en un extremo.

Lo siguiente que tienes que hacer es embutir la varilla de madera en la tira de espuma central. Después, extiende la cola de contacto con una de las brochas entre las tres tiras de espuma y pégalas una sobre otra.



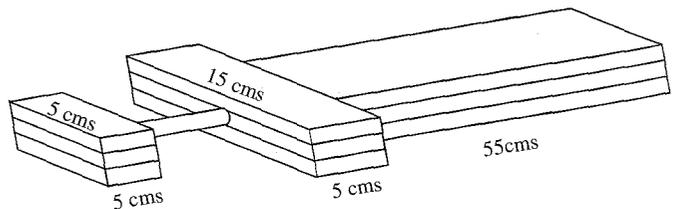
Este bloque de espuma constituirá la hoja de la espada. Debes dejarlo secar al menos durante 24 horas bajo unos cuantos libros que hagan presión para evitar que los bordes de las tiras de espuma se curven hacia arriba.

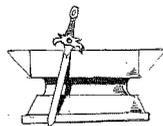
2. LA EMPUÑADURA

Para hacer la cruceta de la espada, corta tres tiras de espuma de 15x5 centímetros. Deja un canal de un centímetro de ancho en el centro de la tira de en medio para que la varilla de madera pueda atravesar este segundo bloque de espuma. Luego utiliza la brocha para encolar las tres tiras que formarán la cruceta.

El pomo de la espada es más sencillo de hacer. Corta tres cuadrados de espuma de 5x5 centímetros. Haz un canal de tres centímetros en el cuadrado central del pomo para poder encajar en él la varilla de madera. Después encola el pomo.

Al igual que con el bloque de la hoja de la espada, deja secar la cruceta y el pomo durante 24 horas bajo unos cuantos libros para asegurarte de que quedan bien pegados. La cola de contacto hace que la unión de las tiras de espuma sea prácticamente permanente.





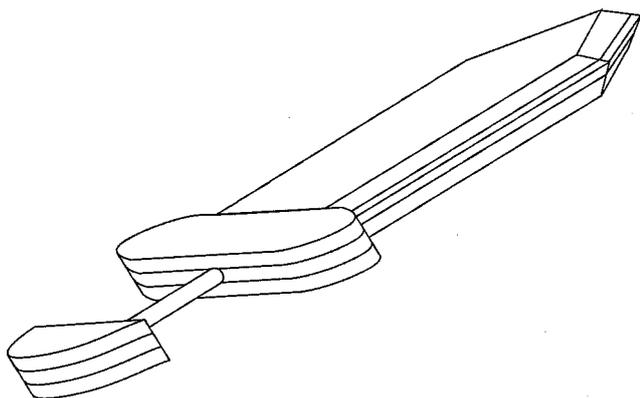
COMO FABRICAR TUS PROPIAS ARMAS

3. DANDO FORMA

Para dar forma a la hoja, coloca el cutter en diagonal y corta una tira longitudinal de aproximadamente un centímetro a cada lado de lo que será el filo de la espada. Da la vuelta al bloque de espuma y repite la operación. Asegurate de cortar cada tira de una sola pasada y con pulso firme para evitar que se formen barbas o irregularidades en la espuma. Si el filo aún resulta desigual puedes emplear el papel de lija para igualarlo.

Corta también la punta de la espada en forma triangular y repite esta operación. No olvides que la varilla de madera debe quedar al menos a 5 centímetros de ese extremo de la espada.

Utiliza el cutter y el papel de lija para dar forma redondeada a los extremos de la cruceta y al pomo de la espada. Recuerda que la varilla de madera debe quedar al menos a dos centímetros de ese extremo de la espada para evitar el riesgo de posibles golpes accidentales.



Lo único que queda por hacer es cubrir la hoja y la empuñadura de esta espada de espuma con tiras longitudinales de cinta americana de manera uniforme, procurando que no se formen rugosidades ni bolsas de aire.

Si quieres, puedes utilizar pintura metalizada de color dorado en spray para repintar la cruceta y el pomo, y hacer que contrasten con el color gris metalizado de la hoja.

4. EL AGARRE

Para terminar, has de encolar al trozo de varilla que queda desnudo un trápo que luego puedes enrollar a su alrededor. Esto hará que el agarre sea más consistente. El último paso será recubrir el agarre con una tira de skay, polipiel o antelina, que le dará una apariencia más adecuada.

Eso es todo. Si has seguido estas instrucciones ya tienes lista tu espada de rol en vivo para comenzar tu primera aventura. Y recuerda, puedes seguir el mismo sistema para fabricar dagas, escudos, ... cualquier cosa que se te ocurra.

COMO FABRICAR FLECHAS

"...tendría que ser un tirador excepcional para acertarnos desde aquella tor..."

Ultimas palabras del Duque Vorian.
Campaña de Marlbor-Tur

El proceso de elaboración de flechas y saetas ha de ser muy cuidadoso, ya que posiblemente estos son los elementos del juego que entrañan un mayor riesgo. Una flecha mal construida o un jugador que no ha leído las reglas de combate y no sabe como manejar un arco son un peligro potencial para cualquier otro aventurero.

En este apartado vamos a darte una serie de normas que todo jugador que quiera utilizar armas de proyectiles en **ESPADA Y BRUJERIA** debe seguir a la hora de fabricar flechas y saetas.

Vamos a utilizar flechas reales de tiro con arco que podrás encontrar en tiendas de artículos deportivos. Por supuesto, el primer paso a seguir será aserrar la punta metálica de la flecha. El asta no deberá nunca superar la longitud máxima de 70 centímetros. Flechas más largas obligarían a tensar demasiado el arco, con lo que adquirirían una fuerza que las haría peligrosas.

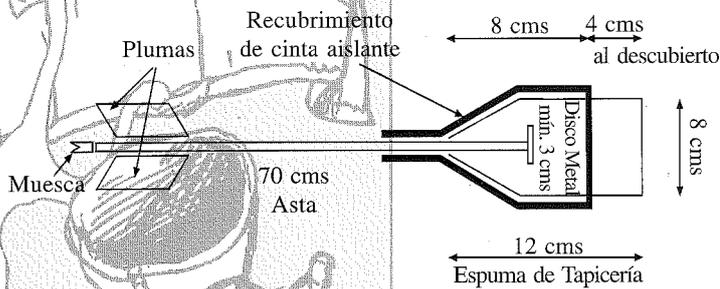
Toda flecha debe tener tres plumas para evitar que se desvían una vez disparadas, además de una muesca en la que encajar la cuerda del arco.

Debes encolar un disco de metal aproximadamente 3 o 4 centímetros (puedes utilizar para ello una moneda de 50 pts) a la punta del asta para evitar que éste



atraviése el acolchado en que irá luego recubierto.

El área de impacto de la punta de la flecha deberá tener al menos 8 centímetros de diámetro para hacerla siempre más grande que la cuenca del ojo. Corta una tira de espuma de tapicería de 2 centímetros de grosor por 12 centímetros de ancho. Encola los 6 primeros centímetros de asta de la flecha y enrollalos hasta conseguir una circunferencia de al menos 8 centímetros de diámetro. Luego puedes asegurar la parte externa de esta circunferencia de espuma sujetando los primeros 8 centímetros con cinta aislante al asta de la flecha. Recuerda que debes dejar al menos 4 centímetros de espuma al descubierto. Esto permitirá que el aire contenido en la espuma escape al impactar y absorber así el golpe.



Para terminar, no olvides que nunca debes apuntar tus flechas a la cara de un contrincante ni disparar tu arco a menos de 5 metros de distancia.

COMO ELABORAR ESCUDOS

Todo escudo debe tener un recubrimiento acolchado de espuma de esterilla aislante de al menos 2

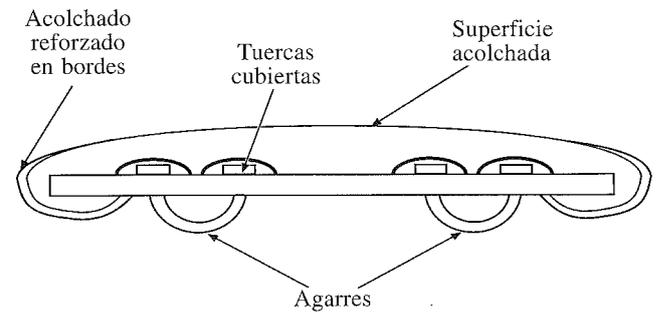
centímetros alrededor del borde, prestando especial atención a las esquinas en el caso de escudos rectangulares.

El acolchado debe ir bien pegado al escudo y debe cubrir por lo menos 3 centímetros de su superficie en los extremos.

Cuanto más pesado sea el escudo, mayor acolchado deberás emplear en sus bordes. Las esquinas y bordes del escudo deben ir acolchados de tal manera que no puedas sentirlo al tacto.

La superficie del escudo no debe tener partes agudas o salientes, como adornos, gemas, etc. Tuercas, tachuelas o tornillos que hayan sido empleados para sujetar las correas y los agarres del escudo deben ir cubiertas y acolchadas de modo que no representen ningún peligro.

Así mismo, el exterior del escudo debe ser de un material no abrasivo. No debe tener partes de metal que pudieran hacer daño a otros jugadores en caso de un choque accidental, ni que puedan estropear las armas de otros jugadores al golpearlo. Toda su superficie debe ir acolchada con espuma de esterilla aislante.



CREANDO AVENTURAS

"Siempre encontrarás tres cosas debajo de tu almohada en una posada: una chinche, tu daga y un comerciante serelio."

Ahora que has leído ESPADA Y BRUJERÍA y has decidido que quieres hacer de árbitro, o simplemente te ha tocado a tí, te preguntará cómo debes preparar las aventuras, en que deben consistir, etc... En pocas palabras: estás un poco desorientado.

No te preocupes. Una vez que hayas leído estas páginas, donde encontrarás numerosos consejos y ejemplos, podrás crear aventuras e incluso campañas tan ricas e interesantes como las de cualquier otro juego de rol, sólo que mucho más reales.

En principio, idear un módulo de rol en vivo es igual que hacerlo para un juego de rol tradicional, donde tienes que idear una historia que pueda suceder dentro de su universo, creas unos cuantos PNJs que actúen para tí, pones un escenario donde se desenvuelva la historia y ya tienes tu módulo listo para jugar. El único límite es tu imaginación.

Sin embargo, en rol en vivo, además de tu imaginación tienes otros límites a los que debes ceñirte y que debes tener en cuenta en todo momento cuando preparas tu aventura. Son los siguientes:

● LOS JUGADORES

Es importante saber de antemano el número de jugadores con los que cuentas y el nivel que tienen sus personajes.

Es muy difícil intentar hacer aventuras muy elaboradas o complicadas cuando cuentas, por ejemplo, con tan sólo ocho jugadores, ya que esto te dejaría con un grupo de cuatro aventureros y cuatro monstruos, y no se pueden hacer demasiadas florituras con tan escasos recursos humanos.

Por otro lado, la emoción de una partida sería nula si decides que una banda de cuatro guerreros orcos planten cara a tu grupo de aventureros que está formado por tres guardias-sacerdotes de Bellus y un mago de

nivel cinco. Tus aventureros se merendarán a los orcos sin problemas. Debes considerar los potenciales de los personajes y crear retos a su medida.

● EL EQUIPO

Cuando pienses en los monstruos o PNJs que van a aparecer en la partida debes hacerlo en función del equipo (máscaras, maquillaje, ropas, etc...) del que dispones. Nunca podrás incluir un monstruo sin contar con los medios mínimos para representarlo, ya que de lo contrario el juego perdería en calidad incalculablemente.

Si estáis dentro de un club o pensáis formar uno para jugar a rol en vivo, una buena idea es ir comprando periódicamente, más equipo en general entre todos. Notaréis que a medida que dispongáis de más armas, más máscaras y más atrezzo para el club, las partidas irán mejorando sensiblemente.

● EL TERRENO

Cuando prepares la aventura debes pensar dónde va a jugarse y dependiendo de las características del terreno de juego habrá unos tipos de aventuras más adecuados que otros.

Es decir, si, por ejemplo, conocéis de alguna gruta no muy transitada y que no revista peligro, ésta puede hacer que la aventura empiece en unas mazmorras, o bien un caserón convenientemente acondicionado a tal efecto puede hacer las veces tanto de castillo como de taberna, pasando también, por qué no, por un lúgubre calabozo. Todo está en echarle un poquito de imaginación.

Es aconsejable que una vez que hayáis jugado durante largo tiempo en un mismo lugar, intentéis cambiar de sitio, o por lo menos alternar un par de localizaciones distintas, ya que los jugadores acabarán



por conocer el terreno de juego demasiado bien y sabrán cuales son los lugares donde suele haber emboscadas, etc... y el juego puede perder algo de emoción.

Una vez que sabes con cuanta gente puedes contar, el equipo de ambientación que está a tu alcance y el terreno donde vas a jugar, ya puedes crear tu propia aventura teniendo todo esto muy presente. Verás que es más sencillo de lo que parece y que con un poco de ingenio podrás hacer vibrar de excitación a tus jugadores.

A continuación puedes encontrar unos pasos a seguir para elaborar tus aventuras. Estos pasos no son algo rígido que tengas que cumplir en su orden estricto, sino que son unas pautas orientativas que te harán mucho más fácil la tarea de crear tus primeras partidas:

1. PIENSA LA TRAMA

Esta será la historia principal sobre la que se sostiene la aventura. Aquí puedes dejar volar la imaginación.

Si has jugado alguna vez a medieval-fantástico no te será difícil pensar en algo, pero si de todos modos no se te ocurre nada, más adelante encontrarás una serie de ideas para que te sirvan de inspiración a la hora de construir tramas para tus aventuras.

2. CREA EL GRUPO DE AVENTUREROS

Como ya sabes, debes dividir a los jugadores en dos grupos para representar alternativamente tanto a los aventureros como a los monstruos y PNJs.

Procura en todo momento que los dos grupos resultantes queden equilibrados y variados.

En los grupos que jueguen cada aventura, lo ideal es que predominen los mercenarios, seguidos de exploradores y por fin basta con que haya un par de magos y curanderos.

Si, por ejemplo, os reunís quince personas para jugar (árbitros aparte) lo aconsejable sería dividirlos en un grupo de siete personas y otro de ocho.

Supongamos que entre estas quince personas tan sólo dos son magos. En este caso lo que debes hacer es poner uno de los magos en cada grupo, para que de esta forma la división sea más o menos equitativa en lo que a personajes se refiere.

Por último hay que resaltar que estas observaciones son para el caso de que las dos aventuras que tengas pensadas sean de dificultad parecida. Si por el contrario tienes en mente algún tipo especial de aventura no dudes en adaptar los grupos a tus necesidades.

3. PREPARA LOS ENCUENTROS

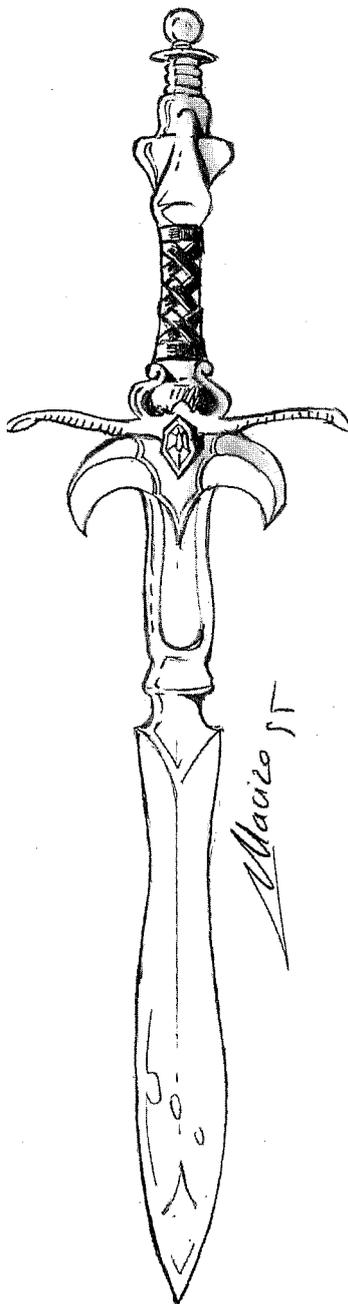
"Si los pájaros salen volando, es que el enemigo está emboscado; cuando los animales salvajes huyen espantados, el trata de atacarlos por sorpresa."

Sendolur, sacerdote de Bóstor

Aquí es donde tienes que hilar más fino a partir de la trama principal, es decir, tienes que plantear el contenido de esta: los sucesos.

Básicamente hay tres tipos de encuentros: de combate, de interacción (pacífica) y los retos de inteligencia.

Los encuentros de combate son simplemente eso, combate. Son muy divertidos y excitantes (pronto lo comprobarás) y aunque es muy difícil imaginarse una aventura sin sus buenas dosis de emocionantes peleas con espadas, tampoco se debe abusar de ellos, ya que pueden suceder dos cosas: o bien que tus aventureros se conviertan en unos paranoicos sanguinarios, los cuales eliminarán sin miramientos a cualquier PNJ que les pongas por delante, acostumbrados a que cada extraño signifique una amenaza, o bien, con tanto combate, serán masacrados por los PNJs a mitad de la aventura, con lo que a tí te fastidiarán un buen rato del tiempo que





CREANDO AVENTURAS

invertiste en idear la aventura. Procura que estos encuentros de combate estén bien integrados en la historia, porque si no, la aventura parecerá una mera excusa para pegarse con armas de espuma disfrazados de época más que un juego de rol.

Los encuentros de interacción son los más importantes en una aventura y donde deberías cargar el peso del juego en cualquier caso. Aquí cabe casi de todo. Desde encuentros con PNJs que dan pistas para atrapar al malo, a hábiles comerciantes que venden equipo a los aventureros, pasando por simples conversaciones para hacer que aventureros y PNJs interactúen (por ejemplo, un descanso en una posada). Las posibilidades son casi infinitas y como ya he dicho, aunque el combate es muy divertido, la interacción da gran riqueza al juego y desarrolla las cualidades interpretativas de los jugadores.

Los retos de inteligencia pueden estar basados en cualquier tipo de acertijo o, como su propio nombre indica, prueba de ingenio. Estos retos no tienen porque ser crucigramas de una dificultad extrema, lo importante es que estén bien ambientados y presentados, bien integrados en la historia y que obligue a los jugadores a pensar un poquito y a colaborar entre sí para salvar el pequeño obstáculo. Al igual que sucede con los combates, tampoco es bueno excederse con este tipo de pruebas (basta una, o dos como mucho), ya que de lo contrario tu aventura puede convertirse en un montón de tipos vestidos de forma extraña y tirados por el suelo estrujándose el cerebro para recordar el símbolo químico del betún y así poder acabar el último de los crucigramas rúnicos de la aventura.

Para concluir este apartado, hay que señalar que lo ideal a la hora de preparar un encuentro de cualquiera de los tipos antes indicados, es hacer una mezcla de los ingredientes de los tres. Así los jugadores no podrán distinguirlos desde el principio y no estarán predispuestos a actuar de una u otra forma, manteniendo el suspense durante todo el encuentro.

4. RECONOCE EL TERRENO

Es conveniente que el o los árbitros reconozcan el área donde tenían pensado jugar uno o dos días antes del día previsto para la aventura. Con esto se conseguirán dos cosas:

Por un lado, los árbitros se podrán cerciorar de que no hay elementos que puedan resultar peligrosos en la

zona (agujeros ocultos en el terreno o cosas por el estilo).

Por otro lado, y lo más importante, el master localizará en ese terreno los eventos de la aventura. Esto quiere decir que se designará el punto de partida, los lugares donde sucederá cada encuentro de los previamente preparados y por fin donde acabará la aventura.

Hacer un croquis del lugar anotando los encuentros siempre es de gran ayuda para esta tarea.

Una vez que has cumplido con estos cuatro sencillos pasos, ya se puede decir que has creado una aventura de **ESPADA Y BRUJERIA (Felicidades)**. Ya sólo queda acudir al lugar convenido en el momento acordado, dar las instrucciones pertinentes a monstruos y PNJs y disfrutar viendo como se desarrolla tu aventura.

Este sistema sirve tanto para elaborar aventuras esporádicas como campañas bien elaboradas y con continuidad. Sin embargo, también hay otra forma de hacer, si no aventuras, partes o "preludios" de estas.

Esto es, cuando un jugador tenga necesidad de cierta ceremonia o formalidad dentro del juego (por ejemplo, se ha pillado a un ladrón y debe ser juzgado, o hay que nombrar un caballero) éste se lo comunicará al árbitro, el cual debe idear a su gusto la forma de esta representación.

No creas que estas partes del juego son menos divertidas porque no hay una pelea contra los orcos de turno, simplemente es algo diferente, a la vez que un pequeño reto interpretativo.

Una vez que has visto cómo se crean las aventuras, tal vez te estés preguntando cómo puedes orientar las primeras que prepares. Para este supuesto te ofrecemos a continuación unas cuantas ideas en las que te puedes inspirar. No son más que unos bosquejos básicos, así que tendrás que desarrollarlos.

Si al concretar una idea tomas cada vez una dirección diferente, dando distintos matices a la historia por medio de subtramas o combinas las ideas unas con otras, puedes sacarlas jugo para muchas, muchas aventuras.

◆MAGO NECESITA COMPAÑEROS DE BUSQUEDA





Un mago de la región ha decidido iniciar una expedición para conseguir unos componentes mágicos que sólo se encuentran en una inhóspita y peligrosa región. Por ello necesita a algunos aventureros que le acompañen y le protejan de los riesgos del viaje. Pagará bien.

♦CACERIA DE MONSTRUOS

Cualquier tipo de monstruo que se te ocurra (fomorios, drakos, etc...) está assolando la región y los habitantes de la zona contratan a los aventureros para remediar esto.

Estas partidas de "busca y destruye" son recomendables cuando se quiere jugar disponiendo de poca gente para ello (siete u ocho personas), ya que son aventuras muy fáciles de preparar y llevar a cabo.

♦HEROES AL RESCATE

Un malvado nigromante ha raptado a la hija de un noble verón, el cual recurre a los aventureros para que le devuelvan sana y salva a su pequeña, prometiéndoles por ello una jugosa recompensa. Este podría ser el ejemplo perfecto de este tipo de aventuras: alguien a secuestrado a otra persona y un tercero pide a los jugadores que le rescaten. Sencillo, ¿no es así?. Permite variaciones hasta la saciedad.

♦LUGAR EQUIVOCADO EN EL MOMENTO EQUIVOCADO

Los aventureros llegan a una tranquila aldea para descansar después de un largo y duro viaje, pero el pueblo es atacado, un nigromante amenaza con acabar con toda la región, o algo por el estilo, y nuestros jugadores se ven obligados a luchar por sus vidas y la de quienes les rodean. No estaría de más que el jefe de la aldea les diera una pequeña recompensa por salvar al pueblo.

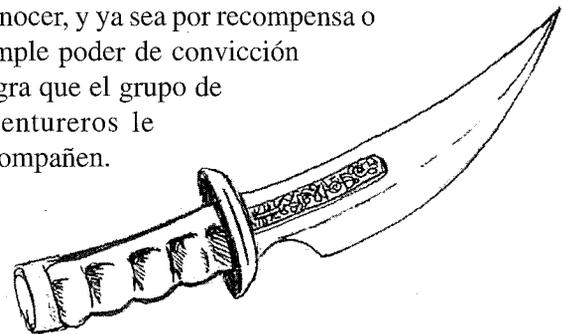
♦¿QUE ESTA PASANDO AQUI?

Alguien está atacando al grupo o algún PNJ que no sabe el por qué, pero quiere averiguarlo. Alguien ha masacrado una caravana okinia pero no se sabe quién.

Los aventureros tendrán que adivinar quién ha hecho cierta cosa, motivados o por la simple curiosidad o por encargo oficial de Veronia. Estas aventuras se basan más en el misterio que en la acción.

♦LA BUSQUEDA DEL CONOCIMIENTO

En una aventura suelta, un mago del grupo o PNJ ha sabido del paradero de un pergamino mágico que contiene ciertos hechizos que el desea conocer, y ya sea por recompensa o simple poder de convicción logra que el grupo de aventureros le acompañen.



Este tipo de aventuras también pueden ser el prólogo de una campaña en la que el grupo de jugadores sale en busca de pistas (hablar con el viejo sabio cautivo de los drakos, recuperar cierto pergamino, etc...)

♦CORRE POR TU VIDA

Una fuerza muy superior al grupo le está pisando los talones. Los aventureros deben poner todo su empeño en vencer cualquier dificultad que encuentren en su camino porque de lo contrario les espera la muerte segura. Estas aventuras son una especie de contrarreloj de rol en vivo, en el que puedes hacer que un par de PNJs superpoderosos persigan al grupo, que como no sean capaces de realizar las pruebas con suficiente rapidez se tendrán que ver las caras con tan terribles monstruos.

♦ESCOLTA LA CARAVANA

Los aventureros han sido contratados para asegurarse de que cierta persona o cierta mercancía llegue a su destino cueste lo que cueste. Curiosamente hay alguien que intentará hacer que el objeto de la protección de los jugadores no logre sobrevivir al viaje. ¿Quién saldrá victorioso?.

EN LAS GARRAS DEL AMOR

Esta es una aventura preparada para ESPADA Y BRUJERIA que puedes tomar como modelo. Ha sido ideada para un grupo de al menos 15 jugadores: un equipo de seis aventureros y otro equipo de ocho monstruos, ambos incluyendo árbitros. Convendría que los aventureros que tomaran parte en ella no fueran de niveles muy elevados.

El único requerimiento de localización para desarrollar esta aventura es una pequeña corriente de agua. Por lo demás, puedes adaptarla a cualquier terreno, aunque un pequeño bosque sería lo preferible. Su duración debería ser de dos horas y media o tres, así que tómate con tranquilidad el tiempo entre encuentros.

INTRODUCCION

Hace poco que ha amanecido. El sol apenas brilla entre las copas de los árboles y el grupo de aventureros trata de calentar sus huesos acurrucándose alrededor de una hoguera mientras comparten un cuenco de té caliente con miel envueltos en sus capotes.

La campaña por el control de Malbork-Tur prometía ser algo sencillo, pero ya han pasado tres lunas desde que el grupo de aventureros se desplazó hasta Valayr para ponerse al servicio del señor de la ciudad, y el cariz de las cosas no tiene visos de mejorar. La bolsa de oro que les habían prometido ya no parece tan buena paga, sobre todo después de ver cómo muchos compañeros han caído bajo los dardos envenenados de los elfos oscuros y nunca llegarán a cobrarla. Incluso corren rumores de que el Duque Vorian pronto ordenará la retirada al otro lado del Vara-Hor.

La opinión de los aventureros comienza a inclinarse hacia el lado de que quizás sería más prudente, y más ahora con la inminente llegada del invierno, cambiar de aires y escoltar una caravana de comerciantes de seda hasta la rica Serelia o bajar por el río hasta Ordesia. Dicen que están buscando marineros que sepan blandir una espada para pararles los pies de una vez por todas a los piratas de las Islas Trueno.

Estos eran los planes que los aventureros barajaban la noche anterior, y quizá el amanecer les hubiera visto

bien lejos de allí si no es porque el capitán Gabeldur se desvió de su ronda de inspección para informarles en su tono áspero de siempre que debían presentarse al despuntar el alba en la tienda del Duque Vorian. Esto sólo podía significar dos cosas: problemas, si es que habían llegado rumores de sus planes de desertión hasta el Señor de Valayr, o bien les esperaba una misión de la que tal como estaban las cosas probablemente no salieran con vida.

De cualquier manera no tienen de qué preocuparse. Si es que el Duque Vorian está al corriente de sus planes, más vale enfrentarse a los elfos oscuros que tener a todo el Gremio de Exploradores pisándoles los talones a través del Bosque del Norte...

Los aventureros podrán desechar sus temores cuando lleguen a la tienda de Vorian, Señor de Valayr. En lugar del altivo y orgulloso noble encontrarán a un hombre compungido, devorado por la pena y que se deshace en lágrimas sobre el hombro de un sorprendido capitán Gabeldur. El veterano soldado intenta consolarle con tan poca maña como un tarkinio escribiendo poesía, su único ojo pasando de uno a otro de los aventureros con una expresión de total incomodidad ante la situación, mientras arriesga unas desacompañadas palmaditas en la espalda del Duque.

Apenas recobrando la compostura, Vorian comunica a los aventureros entre llantos y sollozos que los elfos oscuros han emboscado la caravana de suministros que salió hace una semana desde Valayr. Las tropas de refresco que la acompañaban han sido masacradas salvajemente, pero nada de esto es lo que atenaza el corazón del Duque de Valayr. Su hija menor, Lady Ariadna, viajaba en la caravana para ver por última vez a su padre antes de encerrarse de por vida en el templo de Thanus y dedicarse por entero al culto del dios de la muerte.

Vorian teme que los elfos oscuros pretenden sacrificarla en algún abyecto ritual a su dios Thamian, por lo que encarga a los aventureros que sigan su rastro. Si logran rescatar a su hija y traerla de vuelta les promete una recompensa de quince Kroners. Además, les librerá de su juramento de fidelidad y ofrece dejarles marchar en la dirección que lo deseen con un salvoconducto



firmado por él.

Para asegurar el éxito de la misión designa a Gabeldur como jefe de la expedición.

LA CAMPAÑA DE MALBORK-TUR

El valle de Malbork-tur es el único paso transitable por el que las caravanas de los comerciantes okinios pueden atravesar la elevada cadena montañosa de Borba-Tur. La Gran Ruta del Este es una de las principales arterias por las que entran en Veronia todo tipo de mercancías, desde ricas sedas, especias, joyas fabricadas por los hábiles maestros orfebres de Quizán, hasta la sabiduría recogida durante eras sin cuento por los grandes alquimistas y sanadores de las ciudades costeras de Kasai y Lucea.

Durante varios ciclos, los comerciantes okinios llevan quejándose de constantes incursiones de los elfos oscuros mientras atraviesan este valle. Los elfos oscuros se lanzan al pillaje contra las caravanas en busca de un botín fácil y de víctimas para sus sacrificios humanos.

Los elfos oscuros pueblan la zona al noroeste de Okinia, entre los límites del tenebroso Pantano Negro y la región más septentrional de la cordillera de Borba-Tur. En los últimos ciclos, y más aún tras su fallido intento de tomar Jurien-Gard, su presencia ha ido aumentando en Malbork-Tur amenazadoramente.

Hace cuatro lunas los elfos oscuros declararon el valle bajo su dominio. Pronto comenzaron a exigir a los comerciantes que intentaran atravesar Malbork-Tur un cruel impuesto: deberían entregar una décima parte de sus mercancías, amén de dos de los miembros más jóvenes de la caravana. Los elfos oscuros adoran a Thanian, la versión perversa de Thanus, dios de la muerte. Los jóvenes que les son entregados son sacrificados siguiendo antiguos ritos para satisfacer la sed de sangre de su implacable deidad.

Los okinios no son un pueblo de guerreros y trataron de solventar el problema a su manera. Retomaron el comercio de esclavos, de los que podían permitirse el lujo de entregar unos cuantos a los elfos oscuros como peaje por atravesar el valle. El problema estaba alcanzando tintes verdaderamente alarmantes.

Aelan el Pacífico prohibió tanto la esclavitud como el comercio de esclavos en la era del Céfiro. Las Grandes Rutas están bajo la protección del rey de Veronia, y por

lo tanto Malbork-Tur queda bajo su jurisdicción. El rey Vintior no podía tolerar que esta situación se prolongara por más tiempo y decidió que debía tomar cartas en el asunto antes de que fuera demasiado tarde. Encargó al Señor de Valayr que lanzara una campaña relámpago para liberar Malbork-Tur antes de la llegada del invierno, cuyas nevadas cerrarían el paso durante varias lunas. Eso permitiría a los elfos oscuros reforzar sus posiciones y entonces el Duque Vorian pasaría ciclos luchando contra ellos antes de conseguir (si es que aún era posible) liberar la región.

Pues bien, ya comienzan a sentirse los primeros fríos del invierno y el Duque de Valayr aún no ha conseguido expulsar a los elfos oscuros de Malbork-Tur. Apenas le quedan reservas de alimentos, sus tropas han mermado considerablemente en los últimos combates y la moral de los soldados está por los suelos.

Secretamente ha pactado una tregua con Verth Danon, jefe de guerra de los elfos oscuros, aunque no tiene confianza en que éste la respete. La batalla está perdida. Tropas de refresco debían llegar desde Valayr para cubrir su retirada, pero un mensajero ha traído la escalofriante nueva de que han sido aniquilados por sus enemigos, que se han llevado a su hija cautiva.

INFORMACIÓN PARA LOS ARBITROS

Verth Danon sabe que debe golpear ahora, mientras las tropas veronas atraviesan su momento más débil. Sus espías le han informado de la llegada de la caravana de suministros y ha puesto a su único hijo, Drath Gaaron, al mando de un destacamento de sus más fieros guerreros para acabar con los refuerzos verones y privarles de sus tan necesitados alimentos. Poco podía imaginar que su hijo caería *en las garras del amor*...

1. La maldición de Thanian

Cada siete generaciones un miembro de la familia Valayr es afectado por lo que en Veronia se conoce por la maldición de Thanian. Tras el surgimiento del hombre, los dioses lucharon enconadamente por atraer hacia sí el mayor número de seguidores de cuya fe alimentarse y tomar fuerza. Los dioses oscuros, relegados a un segundo plano, ofrecían promesas de poder a aquellos lo bastante ambiciosos o necios para dedicarles su devoción. El que sería el primer Señor de Valayr aceptó imponer el culto a Thanian a sus siervos a cambio de hacerse con el ducado.



Esto le fue concedido, pero su esposa, sacerdotisa de Kharna, supo abrirle los ojos. El Señor de Valayr abjuró de Thanian y el dios oscuro le castigó maldiciendo al hijo que su esposa llevaba en el vientre. Al llegar a la edad adulta, aquellos afectados por la maldición de Thanian se convierten en hombres-lobo presos de una rabia asesina. Mucha gente en Veronia se ha visto contagiada por esta maldición para la que aún no se ha encontrado cura. Una marca de nacimiento en forma de media luna en la base del cuello delata a aquellos que portan en sí la bestia de Thanian.

Cuando un miembro de la familia Valayr afectado por la maldición de Thanian está a punto de alcanzar la madurez es inmolado ritualmente en el templo de Thanus con la esperanza de lograr así la protección del dios de la muerte. Pero la maldición no desaparece...

Esto es precisamente lo que Vorian pretende hacer con su hija. El se siente desgarrado, pero sabe que no hay otra opción. Por supuesto, se ha visto obligado a contar una "mentira piadosa" a los aventureros para que no les remuerda la conciencia ni les asalten las dudas al realizar su trabajo.

2. En las garras del amor

Drath Gaaron pasó a cuchillo a todos los soldados de Valayr. Los grandes ojos y el tierno rostro de la joven Ariadna encendieron la llama del amor en el frío corazón del elfo oscuro. Drath reconoció la marca de la maldición en el cuello de la joven.

El sabe de un alto sacerdote de Thanian, un hechicero humano ermitaño y medio loco que habita en las montañas, el cual puede celebrar la ceremonia que pondría fin a la maldición.

Contraviniendo a su padre y a su dios, Drath ordena a sus soldados que regresen a su campamento. El y un puñado de guerreros escogidos llevarán a Ariadna hasta la morada del nigromante para salvar a la joven de la condena eterna que atenaza a su familia.

3. El momento de los héroes

El grupo de aventureros abandonará la posición verona acompañado por el veterano capitán Gabeldur. Después de una larga marcha darán con el rastro de una partida de guerra de los elfos oscuros. Las huellas

se dividen. Un grupo más pequeño ha seguido otra dirección. ¿Por qué? Por supuesto se trata de Drath Gaaron y sus soldados.

Los elfos oscuros no imaginan que nadie pueda seguirles, así que su pista no es fácil de perder. Tan confiados estaban - quizá se excedieron con la sangre de cabra fermentada al celebrar su victoria - que no supieron lo que les aguardaba hasta que dos minotauros se les echaron encima.

Aunque Drath pudo escapar con Ariadna, los dos minotauros, hambrientos y enloquecidos por el olor del miedo de los elfos, no tardaron en matar con sus mazas a tres de los cinco guerreros.

Cuando el grupo de aventureros llegue al lugar donde se encuentran los minotauros estos se disponen a cenarse a los dos elfos oscuros, que están inconscientes y maniatados en el suelo. Los minotauros estaban preparando un fuego de leña en el que asar a los elfos cuando se percatan de la presencia del grupo. Los dos monstruos pensarán que es una buena idea cambiar un poco de dieta e intentarán que los aventureros pasen a formar parte de su despensa para el invierno.

Este encuentro servirá más que nada para caldear el ánimo de los jugadores, quienes después de llevar un rato caminando estarán empezando a inquietarse y ya necesitan un poco de acción.

Una vez que el grupo haya despachado a los dos minotauros podrá liberar a los dos elfos oscuros. Los aventureros con poderes para sanar o pociones curativas podrán hacer que estos recuperen la consciencia. Atemorizados, responderán todas sus preguntas. Ignoran por qué Drath se ha llevado a la chica, y la única información útil de que disponen es la ruta que su jefe les dijo que iban a seguir. Dependiendo de la localización en que estés ambientando tu aventura puedes dar a los jugadores una serie de puntos de referencia que formen parte del terreno, para que los exploradores no tengan duda sobre qué camino deben seguir.

Los aventureros pueden invitar - léase obligar - a los elfos oscuros a que les sigan. Si es así, al menor descuido estos huirán. Para evitar una larga persecución innecesaria puedes hacer que los elfos levanten el puño por encima de la cabeza en cuanto se hayan alejado un metro o dos del grupo. Los aventureros asumirán que han desaparecido en la espesura.

caravana de comerciantes okinios. Estos llevarán gran variedad de mercaderías: telas, bisutería, etc, además de unos cuantos esclavos para hacer de portadores y para entregar a los elfos oscuros como impuesto de peaje.

Los okinios intentarán vender sus mercancías a los aventureros y regatearán hasta la agonía por cualquier cosa. Insistirán sobre todo en dar salida a su cargamento de agua bendita y en las excelencias de la higiene corporal. Dar más pistas a los jugadores sería ya ponérselo en bandeja de plata.

Los aventureros podrán forzar a los okinios a liberar a sus esclavos, aunque los comerciantes exigirán un comprobante escrito en alfabeto runa y firmado por todo el grupo en el que se describa a los esclavos y su valor estimado para exigir luego su restitución en Kroners por el Señor de Valayr.

4. La hora de la verdad

Al poco tiempo los aventureros llegarán a un nuevo claro del bosque donde se encontrarán con una escena que debería ponerles los pelos de punta. En el centro de un pentagrama rodeado por dos anillos de protección mágica se encuentra tendido el cuerpo de Ariadna, hija de Vorian de Valayr. Protervus el Nigromante está encorvado sobre ella, intentando obligarla a beber de una copa que contiene un líquido de color oscuro. En cada punta del pentagrama reposa un esqueleto con una espada sobre su pecho.

Drath Gaaron está de pie entre los dos anillos mágicos. Al ver aparecer a los aventureros se lanzará sobre ellos sin mediar palabra, un grito de furia saliendo de sus labios.

Los esqueletos no se levantarán hasta que algún miembro del grupo atraviese el primer círculo mágico, mientras que Protervus no podrá abandonar el anillo en que está contenido el pentagrama. El nigromante se enfurecerá enormemente por haber sido interrumpido por los aventureros e intentará detener su avance por todos los medios posibles.

El grupo no debería tener excesivos problemas tanto con los esqueletos como con el desdichado elfo o el sacerdote de Thanian, aunque con toda seguridad habrán pasado un mal rato. Al fin y al cabo se esperaba que los "malos" opusieran cierta resistencia, ¿no?.

Es ahora cuando se presentan las disyuntivas clave

que pueden cambiar el fin de la aventura para los jugadores.

Antes de responder al ataque de los aventureros, Protervus habrá depositado en el suelo el Cáliz Negro de Thanus. Si los jugadores han seguido las pistas y se han lavado antes las manos podrán coger la copa. En caso contrario, cada uno que toque el cáliz con sus "manos impías" recibirá un golpe al cuerpo del que su armadura no le servirá de protección.

Suponiendo que el contenido del Cáliz Negro no haya sido derramado durante el combate - y en el improbable caso de que alguno de los aventureros se haya olido que es lo que realmente estaba pasando - cualquier jugador puede hacer que la joven beba de él. Ariadna se encuentra en un estado de trance. Los aventureros han irrumpido en el momento culminante de la ceremonia, justo en el instante en que la ingestión de la sangre de Thanus hubiera roto para siempre la maldición.

Si Lady Ariadna prueba el líquido ritual (ella hará todo lo que pueda por evitarlo) saldrá inmediatamente de su trance, sorprendida de encontrarse en ese lugar. Los aventureros podrán volver con ella al campamento verón y devolverla a su padre, que les entregará la recompensa prometida.

Más probablemente, los aventureros recogerán el Cáliz Negro y "liberarán" a Lady Ariadna para llevarla con ellos de regreso. La joven se mantendrá en un estado de trance. Si algún jugador con el amuleto de Kharna se acerca a ella para consolarla, ayudarla, etc, Ariadna le rehuirá y se mostrará aterrorizada de él.

A mitad del camino la joven comenzará a sufrir fuertes espasmos y convulsiones. En el momento menos esperado la maldición hará presa en ella y Ariadna se transformará ante los ojos de los aterrorizados aventureros en una mujer-lobo. El monstruo intentará herirles con sus garras y no podrá ser reducido por los jugadores, que acabarán por matarlo o huir de él.

Si algún aventurero recibe daño por las garras de la mujer-lobo se verá a su vez infectado por la maldición de Thanian en futuras aventuras, convirtiéndose en monstruo cuando el árbitro se lo indique. Las únicas maneras de evitarlo son bebiendo del Cáliz Negro o lavando las heridas con agua bendita.

Con toda probabilidad el grupo de aventureros deberá presentarse ante el Señor de Valayr no sólo con

las manos vacías, sino con la pesadosa noticia de la muerte de su hija por sus propias armas.

El Duque Vorian habrá recobrado la compostura y no se mostrará sorprendido por lo que los aventureros tienen que contarle. Les entregará los 15 Kroners que les había prometido, no sin antes asegurarse de que estos comprendan que no desea verlos por esa región de Veronia nunca más.

NOTA FINAL - La muerte de su hijo enfureció de tal manera a Verth Danon que en una semana arrasó la posición verona. Los que no lograron huir arrojados por la oscuridad de la noche ni tuvieron la suerte de morir en batalla sufrieron horribles torturas y fueron sacrificados para mayor gloria de Thanian. El cráneo del Duque Vorian es el trofeo máspreciado sobre la repisa de la chimenea del jefe de guerra elfo oscuro. Vintior el Fuerte tardó más de tres ciclos en retomar Malbork-Tur.

REPARTO DE PNJS

Capitán Gabeldur

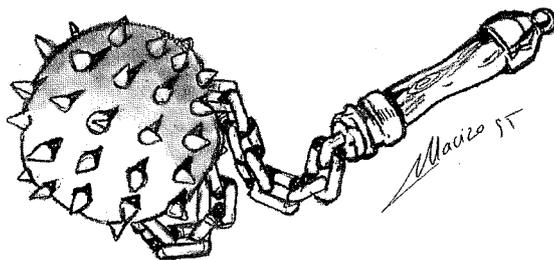
Este personaje ha de ser interpretado por el árbitro que acompaña al grupo de aventureros.

Caracterización: Una gran cicatriz le cruza la cara y uno de sus ojos está cubierto por un parche negro.

Actitud: Gabeldur tiene un gran corazón, a pesar de ser un hombre hosco y de pocas palabras, endurecido por su larga vida como soldado. Tratará a los aventureros con respeto, pero con férrea autoridad.

Atuendo y equipo: Aunque no hará uso de sus poderes a menos que sea estrictamente necesario, el capitán Gabeldur es un sacerdote de Dherbos, y como tal vestirá una amplia túnica azul con una gran cruz blanca en el pecho. De su cuello colgará el medallón sagrado de Dherbos. Puede ir armado y equipado con tanta armadura como quiera.

Poderes especiales: Ver "Paladín de Dherbos" en el apartado de religiones.



Duque Vorian

Caracterización: Su aspecto físico es normal. Puede ser interpretado por alguien de pelo largo peinado hacia atrás con gomina.

Actitud: Vorian es un cortesano acostumbrado a intrigas palaciegas y a servirse de sus hombres como si de peones en un juego de ajedrez se tratara. Es veleidoso y astuto y sólo mostrará su lado humano en su primer encuentro con los aventureros. Por lo demás se conducirá de una manera fría y cortés, totalmente indiferente a la suerte que pueden correr los jugadores.

Atuendo y equipo: Vestidle con los ropajes más vistosos de que dispongáis (al fin y al cabo es un noble) y adornad su cabeza con una corona para redondear el efecto.

Poderes especiales: Ninguno.

Soplius el Ermitaño

Caracterización: Soplius es un anciano ermitaño. Una peluca y unas barbas postizas irán bien para simular sus largos cabellos, aunque convendría que fueran de color blanco. También podéis pintarle arrugas en la cara.

Actitud: Charlará incesantemente, abrumará a los jugadores, y se mostrará muy crítico con las respuestas que den a sus enigmas. Aquí te presentamos un par de "cuestiones filosóficas" que Soplius planteará a los aventureros, siéntete libre de añadir cualquier tipo de acertijo que se te ocurra.

La isla del ahorcado: La única forma de llegar a Kruda, una pequeña isla frente a la desembocadura del Tirga-Hor en Serelia, es a través de un estrecho puente. Cualquier visitante que quiera entrar en Kruda ha de declarar el motivo que le trae a la isla a los guardias del puente.

Cuando la abandone, los guardias comprobarán que ha cumplido su cometido y le dejarán marchar. Si no es así, considerarán que el visitante ha mentido y le colgarán a la entrada del puente como escarmiento para posibles embusteros. ¿Qué sucedería si llegara un hombre y dijera que él venía

a la isla para ser ahorcado? ¿Podrían los guardias colgarle al abandonarla? Si lo hicieran convertirían su declaración en verdadera, y entonces estarían obligados a dejarle marchar...

El culpable: Blendior, Señor de Courania, se encontraba en sus aposentos con su joven amante cuando su esposa llegó por sorpresa al castillo. Rápidamente, Blendior escamoteó a la joven por un pasadizo secreto sin apenas darle tiempo a vestirse. Por Mektar que su esposa era una mujer celosa y si se enterase de esto...

El método más seguro para abandonar el castillo de Courania era una gran barcaza que se desliza a lo largo de una gruesa sogas tendida de un lado a otro del foso. Nadie utilizaba el antiguo puente ya que un troll se había instalado bajo sus arcos y solía atacar a todos aquellos que intentaran atravesarlo. Como la joven había olvidado su bolsa en las habitaciones de Blendior al salir de allí con tanta premura no disponía de ningún dinero para pagar al barquero, y éste se negó a cruzarla al otro lado. La joven decidió pues cruzar el puente para llegar hasta su casa, pero apenas se había adentrado dos o tres ruedas en él cuando el troll se abalanzó sobre ella y la devoró.

¿Quién es el culpable de la muerte de la chica?
 ¿La esposa de Blendior por llegar tan inoportunamente al castillo? ¿El señor de Courania por echar a la joven a la calle en mitad de la noche? ¿El barquero por no querer cruzarla el río? ¿El troll por hacer lo único que sabe? ¿O ella misma por decidirse a atravesar el puente sabiendo que era tan peligroso?

Por supuesto, estas charadas no tienen solución lógica, lo único importante es hacer que los aventureros se devanen los sesos intentando dar con una solución que ellos creen que va a satisfacer a Soplus. El permanecerá en una perpetua rabieta y desechará todas sus respuestas.

Atuendo y equipo: El ermitaño va vestido únicamente con una gran tela (a ser posible de color blanco) enrollada alrededor de su cintura y entre sus piernas a modo de pañal gigante, además de unas sandalias de cuero o mimbre.

Poderes especiales: Dentro del pentagrama protector no podrá ser atacado con magia ni conjuros de sacerdote.

Lady Ariadna



Caracterización: A menos que seáis fervientes amantes del kabuki o del teatro shakespeariano, Lady Ariadna debe ser interpretada por una chica, y a poder ser de pelo largo y ligerita de ropa. Debe parecer todo lo sensual que sea posible.

Si la joven Ariadna llega a convertirse en mujer-lobo necesitaréis una máscara de lobo y unos guantes de látex en forma de garra.

Actitud: Ariadna permanecerá en todo momento en trance. Seguirá y obedecerá las ordenes de los aventureros, pero se sentirá molesta cerca de cualquier seguidor de Kharna.

Atuendo y equipo: Una túnica blanca bastará para vestir a Ariadna.

Poderes especiales: Ver "Hombres-lobo" en el apartado de Bestiario.

Drath Gaaron

Caracterización: Quien represente a Drath Gaaron puede pintarse el rostro de gris, y una franja negra alrededor de los ojos. Debe llevar orejas puntiagudas de elfo de látex, aunque una solución socorrida es doblar la punta de las orejas y sujetarlas con celo (no es conveniente tenerlas así demasiado tiempo o se te pondrán rojas como tomates).

Actitud: Drath Gaaron se ha educado en la creencia de



que la violencia es la mejor solución ante cualquier amenaza. No se molestará en hablar con los jugadores y se lanzará a una carga suicida en cuanto les vea.

Atuendo y equipo: Convendría que llevara ropas de colores oscuros y tanta armadura como sea posible. Drath va armado con una espada envenenada.

Poderes especiales: Puede lanzar un hechizo de nivel uno y tiene una resistencia mágica por sus poderes naturales.

Protervus el Nigromante

Caracterización: Protervus es un viejo ajado y lleno de arrugas que podéis pintarle en el rostro. Una calva postiza y un poco de maquillaje para conseguir un tono de piel extremadamente pálida en contraste con unas oscuras ojeras lograrían un efecto estupendo.

Actitud: Seguirá con su ceremonia - al menos intentando obligar a Ariadna a beber - hasta que los aventureros entren en el primer anillo protectorio y entonces se volverá para atacarles.

Atuendo y equipo: Protervus va vestido con una amplia túnica negra con una capucha que cubre parcialmente su rostro y está armado con una daga. El nigromante sostiene en su mano el Cáliz Negro de Thanus, para lo que podéis utilizar cualquier copa metálica llena de algún líquido oscuro: té, vino, o zumo de tomate, por ejemplo.

Poderes especiales: Al igual que Soplus, Protervus no puede ser atacado con magia ni conjuros de sacerdote mientras permanezca dentro de su pentagrama

protectorio, a menos que quien lance los hechizos haya penetrado en el primer anillo protectorio. Podéis dibujar los pentagramas y anillos espolvoreando harina en el suelo (desaparece con la lluvia).

Tiene cuatro resistencias mágicas por los poderes de Thanian. Antes de que los aventureros lleguen a este encuentro no olvidéis equipar a Protervus con las tarjetas correspondientes a los siguientes hechizos:

- Hechizo de sueño (nivel dos)
- Dos bolas de fuego (nivel tres)
- Hechizo de ceguera temporal (nivel tres)
- Restricción mágica (nivel cuatro)

Comerciantes okinios

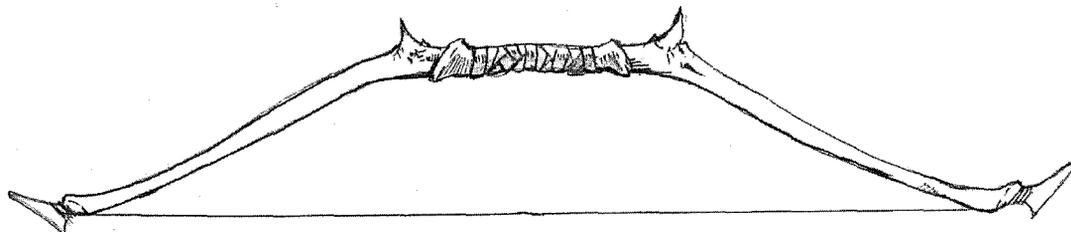
Caracterización: Podrían llevar algún tipo de turbante y hablar con acento oriental o árabe. También puedes hacer que tengan grandes bigotes y barbas, cualquier rasgo que les haga parecer exóticos.

Actitud: Aduladores, serviciales, pero muy astutos y siempre dispuestos a regatear.

Atuendo y equipo: Vístelos con túnicas vistosas. Deberán llevar bolsas con baratijas y bisutería, además de unas cuantas botellitas de agua bendita.

Poderes especiales: Ninguno.

Los demás PNJs que aparecen en la aventura, elfos oscuros, minotauros y esqueletos, son bastante arquetípicos y puedes echar un vistazo al Bestiario para conseguir una idea de cómo representarlos.



BILLETE DE 2 KRONERS



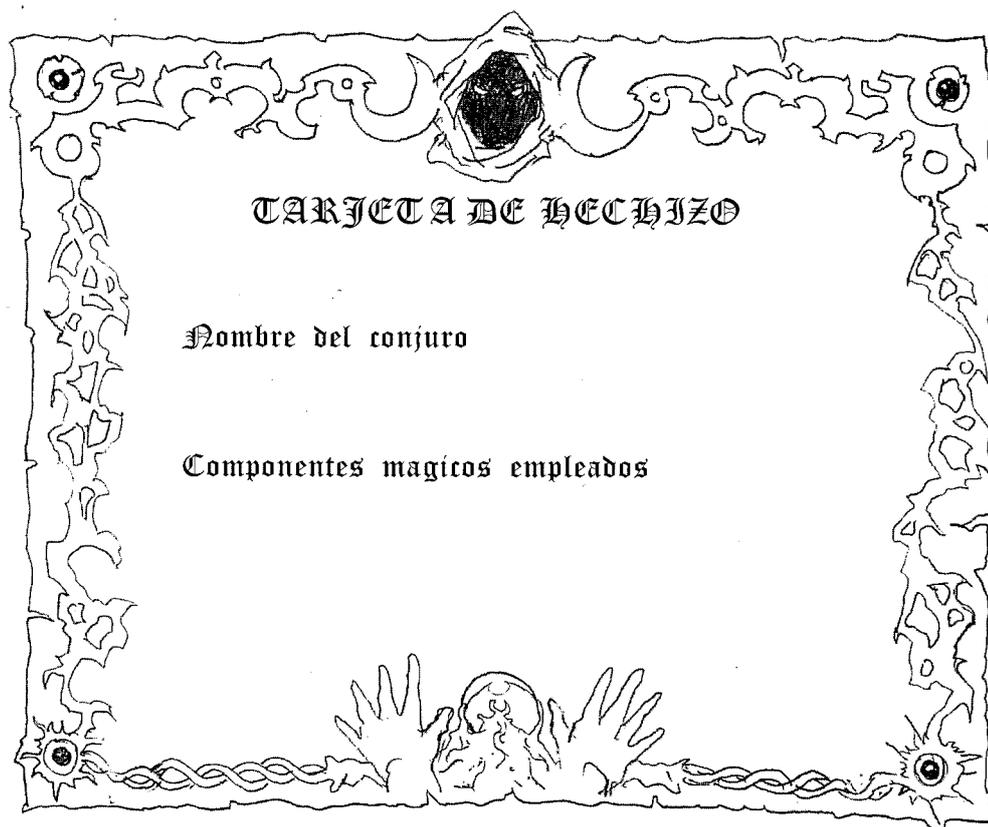
BILLETE DE 1 KRONER



BILLETE DE 5 PFENINGS



BILLETE DE 1 PFENING





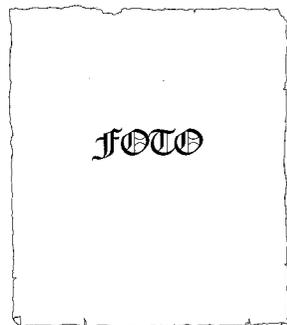
HOJA DE CONTROL DE PERSONAJE

DATOS PERSONALES

- Nombre del jugador: _____ - Profesión: _____ Nivel: _____
 - Nombre del aventurero: _____ - Religión: _____ Nivel: _____
 - Raza: _____ - Número de aventuras jugadas: _____
 - Hechizo que conoce (solo elfos): _____ - Resumen de su pasado y motivaciones: _____
 - Descripción breve del aventurero: _____
 - Aspecto físico: _____
 - Carácter: _____

RASGOS DE INTERPRETACION AVANZADOS

1. _____ aumenta nivel en _____
 2. _____ aumenta nivel en _____
 3. _____ aumenta nivel en _____



DATOS SOBRE CONOCIMIENTOS Y PERTENENCIAS

Permiso de armas: SI / NO

Armas:

Ordinarias: _____
 Encantadas: _____
 Envenenadas: _____

Armaduras:

Ordinarias: _____
 Encantadas: _____

Escudo: SI / NO Aventuras que lleva siendo usado: 1 2 3

Pocimas: _____ Venenos: _____



HECHIZOS QUE CONOCE

Nivel 1

Nivel 2

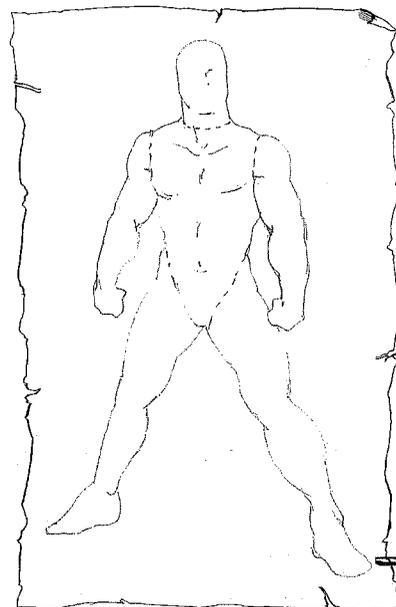
Nivel 3

Nivel 4

Nivel 5

COMPONENTES MAGICOS QUE POSEE

- | | |
|------------------------|---------------------|
| - Alas de Murciélago: | - Mandrágora: |
| - Baba de Goblin: | - Ojo de Ciclope: |
| - Colmillo de Vampiro: | - Patas de Arana: |
| - Entranas de Ghoul: | - Polbo de Pinfa: |
| - Escamas de Dragón: | - Sangre de Virgen: |



RESISTENCIAS MAGICAS

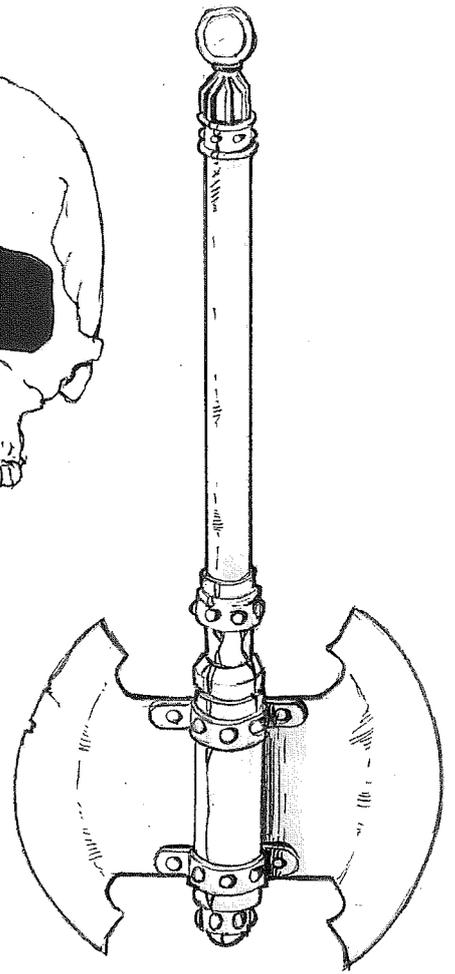
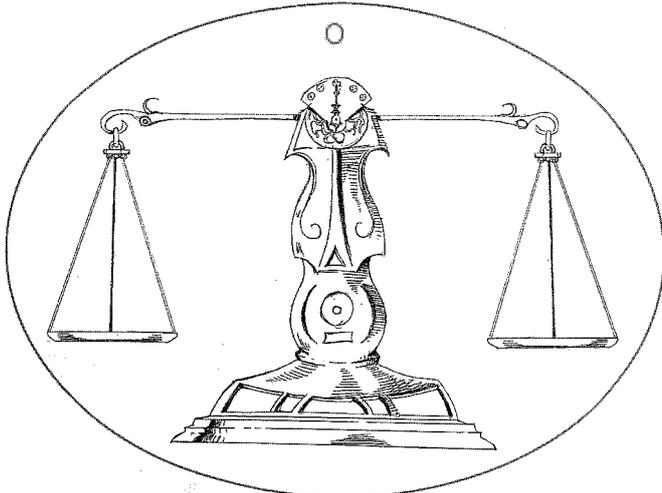
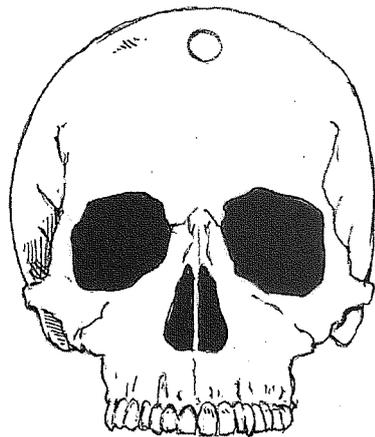
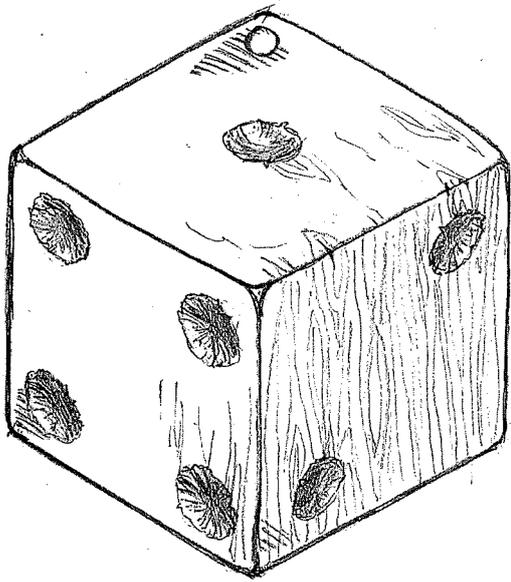
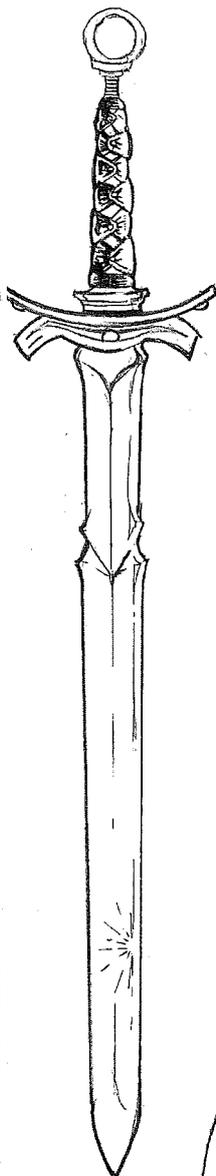
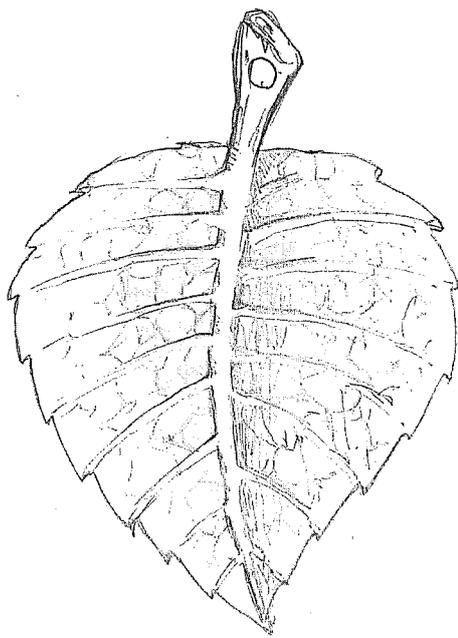
- Por sus poderes naturales: _____
- Por el poder de la magia: _____
- Por el poder de sus deidades: _____

Total:

CONJURAS DE SACERDOTE QUE CONOCE:

- Iniciado: _____
- Adepto: _____
- Adorador: _____
- Sacerdote: _____
- Sumo Sacerdote: _____

- Dinero pagado a religión/es por tasa religiosa desde su último nivel: _____
- Dinero que se posee actualmente: _____
- Otras posesiones: _____



AGRADECIMIENTOS

El equipo editorial de YGGDRASIL JOCS quiere agradecer a toda una serie de personas y entidades su colaboración y/o apoyo a la realización de este proyecto:

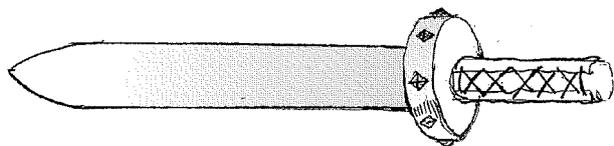
- A AnnaBel, Judit y Laura, con nuestro cariño.
- A nuestras respectivas familias.
- A Carlos Barea y Cia., maestros armeros.
- A Cristóbal Rosales (con los beneficios te llevaremos a Escocia).
- A Isa y Xavi.
- A la *Companyia dels Jocs*: Ricard, Codo, Manel, Isaac, Julián, David N., Roger, Fabián-María, Miguel Angel, David S.,...
- Al Club de Rol *Wizards & Warriors* de Canovelles.
- A la *Orden de Hermes*.
- A Papá-Tolkien, fuente de divina inspiración.
- Al equipo de *Cronopolis*, especialmente a Roberto López.
- A Oliver Twist.
- A *L'Escuma* (por los bocatas).
- A Montse, Jaume, Isma, Su y Jose.
- A Sandra y Lau.
- Al Bon. Pirineos.
- A la librería *Sagitario* de Barcelona.
- A la taberna *Peques*, por su simpatía.
- A Higinio, Carmen, Enric, Xavi, Elena, Manel, Dani, Dani Caellas y Diego, con admiración.
- A Pilar y Pau, a Alex, Francisco y las dos Martas.
- A los valientes guerreros de Can Ruti.
- A los scouts de Parets y en especial a Juan Ferrer.
- A Joan, Pilar, Pol, Aran y el que tiene que llegar.
- Al Mariscal Rommel.
- A Xavi Garriga.
- A nuestro traficante favorito, Ricard Marí.
- A Odín y todos los guerreros del Valhalla. Ya nos veremos.
- A Ferran, Carles, Montse, Chulio, Vicky y Joan.
- A Canovas padre, por su esforzado trabajo en pro de la difusión del juego.
- A Jordi Canovas.
- A Jordi y Merçè. Nunca han jugado a rol, pero ya les llegará su hora.
- A Rosa, Ferran, Paquita y los gemelos.
- A los señores Guinness y Daniel, otra fuente de inspiración divina.
- A los colegas y amigos de LUDOTÈCNICS.
- A Nuria.
- A Toni, Francesc y Guille por su enorme paciencia y buen hacer.
- A Antonio, Nadal y Mario por sus críticas y aportaciones.
- A Loren, Mario y Sala por su colaboración siempre desinteresada.
- A Calvin y Hobbes por alegrarnos la vida.
- A Dios por hacer la mujer.
- Al primer campesino o monje aburrido (o sediento) que inventó la cerveza.
- A Aliens por su cálida sonrisa.
- A aquel desconocido que lleva una camiseta con mi dibujo del dragón (gracias chaval por ese chute para el ego).

... MÁS INFORMACIÓN

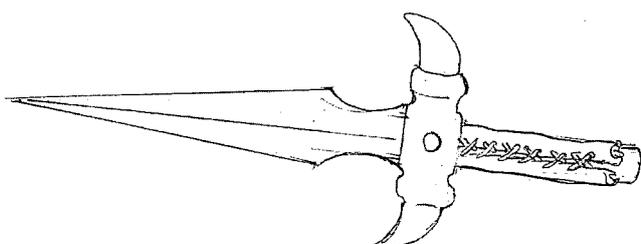
Si queréis recibir más información sobre YGGDRASIL JOCS, podéis escribir a nuestra dirección:
YGGDRASIL JOCS, Apartado de correos 171, 08440 CARDEDEU.

Asimismo, tenemos una exposición permanente de material e información general sobre actividades relacionadas con ESPADA Y BRUJERIA en:
EL DRAC CLUB, c./ Martí i Alsina, 26, 08031 BCN.

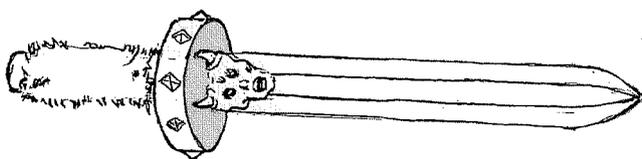
CATÁLOGO



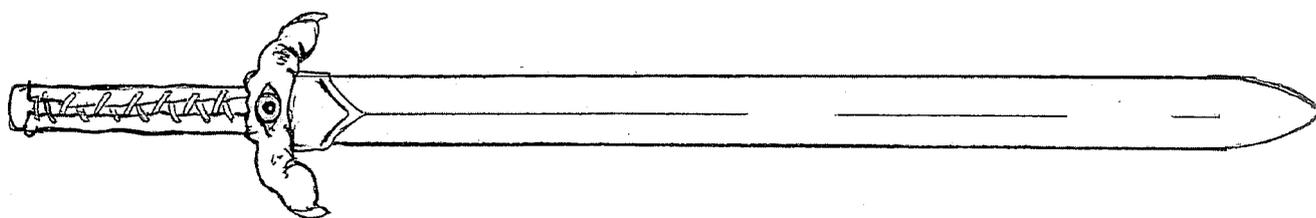
Ref: D-1



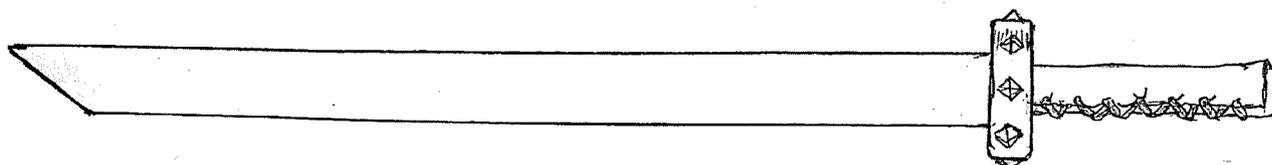
Ref: D-2a



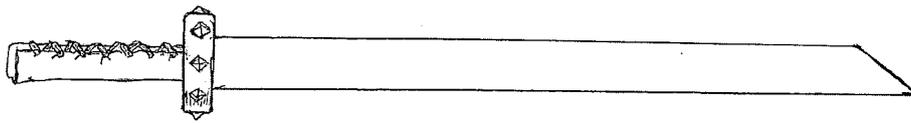
Ref: D-2b



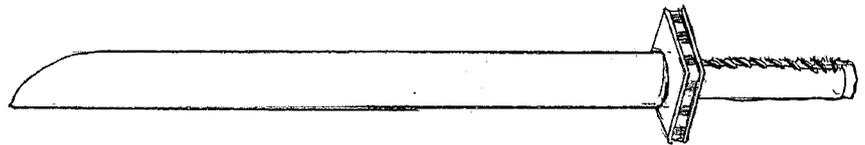
Ref: E-1



Ref: E-2

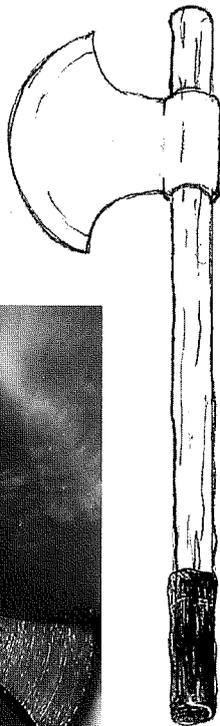


Ref: E-3

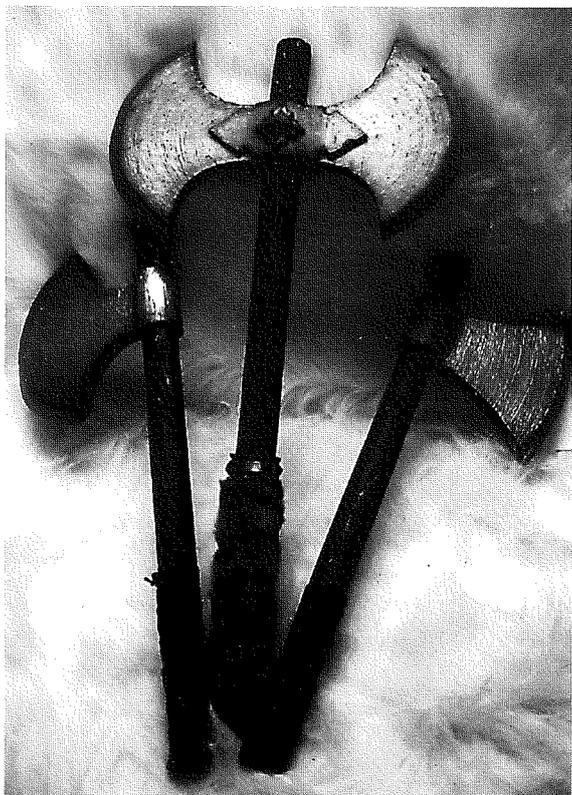
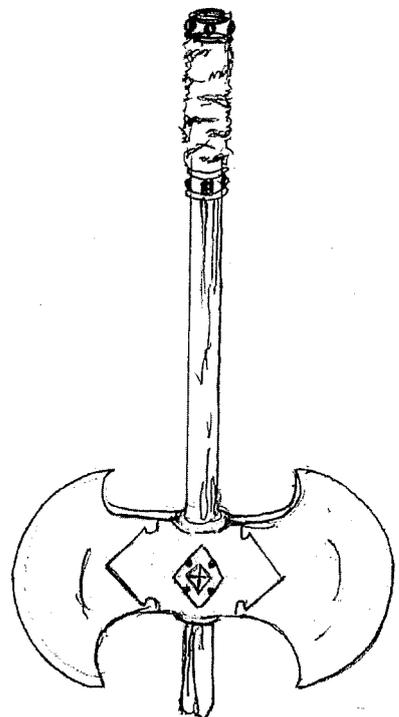


Ref: E-4

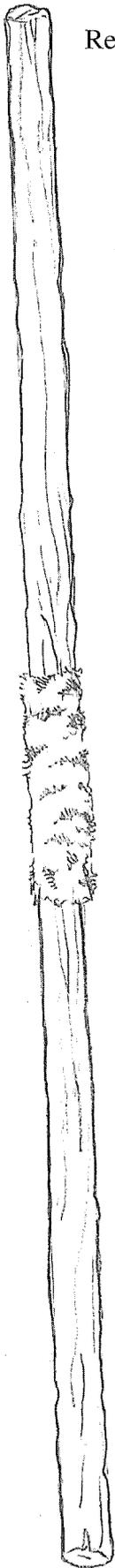
Ref: H-1



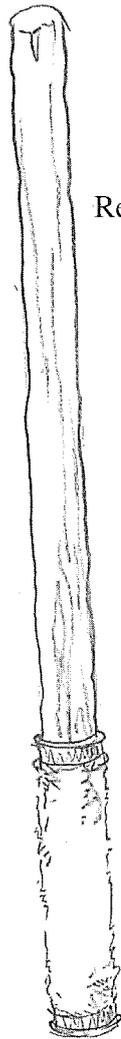
Ref: H-2



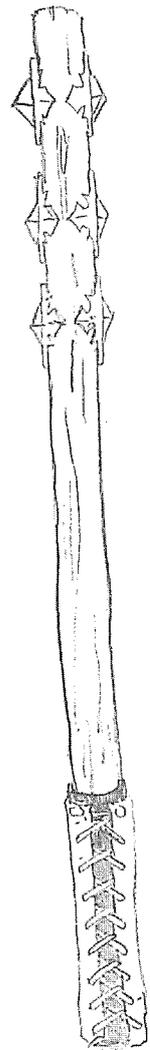
*Armas creadas por Carlos Barea y Arantxa Fernández



Ref: B-1

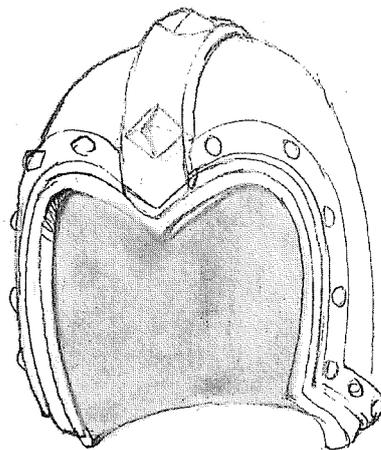


Ref: B-2

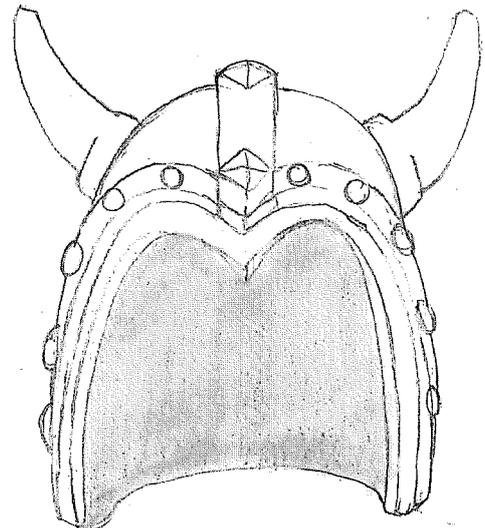


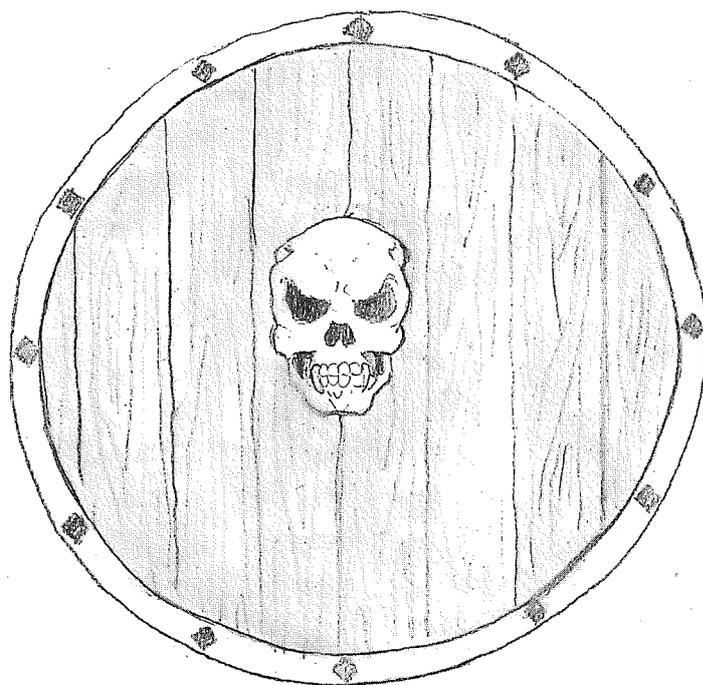
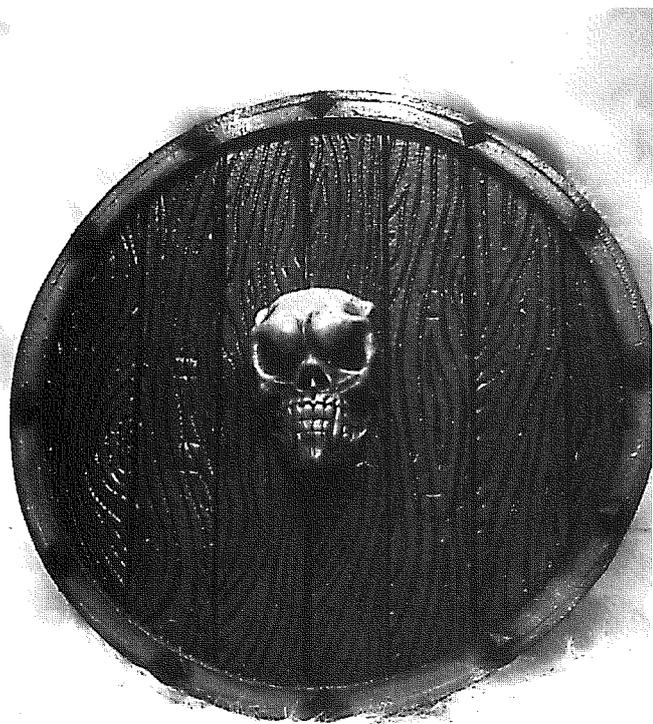
Ref: M-1

Ref: C-1

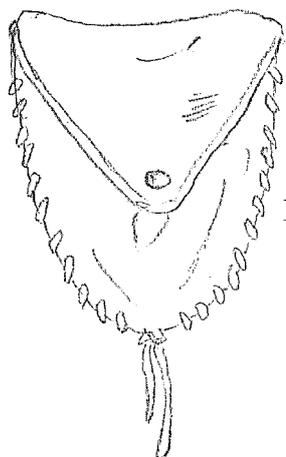


Ref: C-2

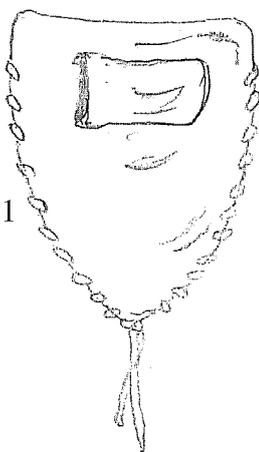




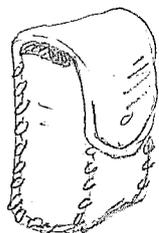
Ref: ES-1



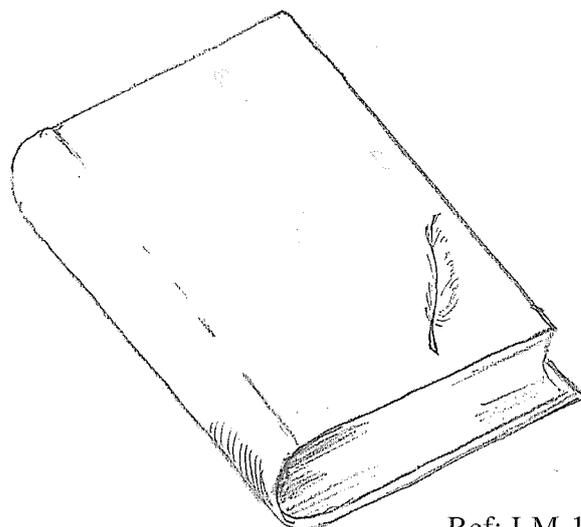
Ref: S-1



Ref: S-2



Ref: S-3



Ref: LM-1

*Armas creadas por Carlos Barea y Arantxa Fernández

En este libro tenéis todo lo necesario para empezar a jugar vuestras partidas de Rol en Vivo: un reglamento, un background y un método para fabricar armas con las que simular los combates, aunque sea este último punto, quizás, el más problemático. Por eso, si consideras que construir tus propias armas resulta demasiado complicado, o no tienes tiempo para dedicarte a ello, nuestro Maestro Armero pone a tu disposición este catálogo provisional de dagas, espadas, cascos, escudos y demás elementos útiles para cualquier aventurero que se precie.

El equipo aquí expuesto se divide en dos partes: por un lado las armas de látex y por otro los complementos de cuero. Si queréis recibir más información tan solo tenéis que escribirnos; tened en cuenta que también podéis diseñar vuestras propias armas: enviadnos un esbozo con sus características y os haremos llegar un presupuesto con la mayor brevedad posible.

Descripción del equipo referido en el catálogo:

Material de látex

- Ref: D-1..... Daga sencilla
- Ref: D-2a y D-2b..... Daga con elementos decorativos
- Ref: E-1..... Espada larga con elementos decorativos
- Ref: E-2..... Katana
- Ref: E-3..... Wakizashi
- Ref: E-4..... Espada corta
- Ref: H-1..... Hacha de una hoja
- Ref: H-2..... Hacha de doble hoja
- Ref: B-1..... Bastón largo (bo)
- Ref: B-2..... Bastón corto
- Ref: M-1..... Maza
- Ref: C-1..... Casco sencillo
- Ref: C-2..... Casco con cuernos
- Ref: ES-1..... Escudo

Material de cuero

- Ref: S-1..... Bolsa de cinto
- Ref: S-2..... Bolsa pequeña mod.1
- Ref: S-3..... Bolsa pequeña mod.2
- Ref: LM-1..... Libro de Mago



Aitor Ruíz Lacasa.

Aitor es un licenciado en publicidad que curra como profesor de inglés porque la vida está muy achuchá, aunque él diga que se lo pasa bien. Pero ese es el lado bonito que enseña a los demás. En realidad, aparte de ser asesor especial del Vaticano en temas de Rol en Vivo (entrenando a la Guardia Suiza en el uso de sus célebres navajas multiusos) y ser instructor personal de altas personalidades de la vida política en el pintado de miniaturas de plomo, pasa horas y horas (¡ya será menos!) urdiendo tramas y complots más chungos que los del C.E.S.I.D. para saciar su malsano (yo aún diría más, perverso) instinto de máster. Sus jugadores le definirían como un forofu de los mundos de narrativa fantástica. Yo le definiría como un tío capaz de leerse El Señor de los Anillos en tres días. Haceros una idea.



Unai Ruíz Lacasa.

Unai en estos momentos está peleando con una carrera de Derecho, y por ahora va ganando la partida. Fuera de esto, se dedica a la Dolce Vita (a la que también va ganando la partida). No ha conseguido ninguno de los logros de su hermano ya que en el Vaticano no le pueden ni ver y los guardaespaldas de todas las altas personalidades de la vida política tienen orden de tirar a matar contra él desde que se le ocurrió pintar una miniatura. Fue entonces cuando vio la luz (por última vez) y lleva más de tres años encerrado en el sótano de su casa con su bonita camisa de fuerza hawaiana delirando y balbuceando palabras inconexas de las que, o bien se puede sacar un nuevo juego de rol, o bien un nuevo plan para conquistar el mundo.



José Macizo Aguirre nació en 1972.

Su vida no tiene nada de interesante hasta que empezó el curso de cómic en la escuela Joso, entonces vio la luz, dejó Telecom y entró en Bellas Artes (y la luz se apagó).

Uno de sus éxitos (bueno, su único éxito) fue ganar el concurso de Dragones de la Gen Con 94.

A pesar de haber hecho varias cosas, considera éste como su primer trabajo profesional (promete mejorar, de verdad).

Juega a rol con el club Wizards & Warriors de Canovelles, famosos en el mundo entero, entre otras cosas por sus célebres Jornadas Intensivas (sí, sí, aquellas que transcurren ininterrumpidamente durante 36 horas).

Su máxima aspiración es ganarse la vida dibujando (¿dónde están esos contratos millonarios?).

En aquel pasadizo sin fondo húmedo y
lúgubre sientes una fría presencia que te observa,
el sudor cae por tu frente y tus músculos
parecen agarrotarse. Tu mano derecha aferra con
fuerza el pomo de tu espada. Esperas que en
cualquier momento una horrible criatura salte
sobre ti...

Y cuando esto ocurre ¿qué es lo que haces?
Tiras los dados, sumas tus bonificaciones y
consultas las tablas ¡¡¡para decirle al Director de Juego
que te ha salido una pifia!!!

¡¡¡Qué emocionante!!!

Pero hay un mundo llamado Veronia donde
estas situaciones no tienen por qué pasar.
Allí no hay estadísticas, ni tablas, ni figuras de plomo;
sólo tienes tú inteligencia y tu fuerza.

En Veronia podrás ser un Caballero del Dragón o
pertenecer a uno de los Grandes Gremios.

Podrás ser un elfo de Aeron Gard o un enano de
Ig Martur.

Tú tomarás decisiones y tú recibirás las consecuencias.

En definitiva, tú vivirás la aventura.

Prueba la experiencia de interpretar de verdad
a un personaje, escapando de los límites que te
impone el papel. Nosotros te suministraremos un
reglamento sencillo y completo, las armas
(de látex) y los complementos para tu traje.
tú sólo tienes que ponerte a ti mismo.

¡¡¡ATREVETE!!!



YGGDRASIL JOCS

