

STEVE JACKSON
¡BRUJERÍA!
LAS COLINAS DE SHAMUTANTI



ILUSTRADO POR JOHN BLANCHE

dwir

INTRODUCCIÓN

Estás a punto de embarcarte en una aventura épica: la búsqueda de la Corona de los Reyes. Tu viaje te llevará de Analand —tu hogar— a la Fortaleza de Mampang, donde reposa la preciada corona, cruzando los indómitos territorios de Kakhabad.

En este librojuego de fantasía puedes elegir ser o un mago o un guerrero. Si escoges ser un guerrero, un sencillo sistema de combate te permitirá luchar con las diversas criaturas de Kakhabad con rapidez y comodidad. Si escoges la hechicería como tu habilidad, aprenderás a dominar un sistema de magia único que no se encuentra en ningún otro juego de rol de fantasía. Como lo haría un auténtico Gran Hechicero, tendrás que *aprender* tus hechizos.

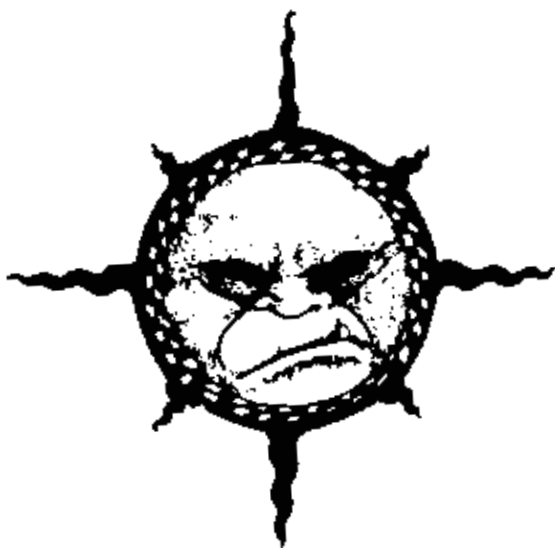
Los hechizos que están a tu disposición los encontrarás en el *Libro de Hechizos* del final del libro, y te prepararás para tu viaje memorizando estos hechizos. No necesitas aprenderlos *todos*, ya que los cuarenta y ocho hechizos serían conocidos únicamente por un auténtico Brujo Imperial. Un conocimiento básico de tan sólo seis hechizos será suficiente para iniciar tu viaje.



LAS COLINAS DE SHAMUTANTI

Ya seas mago o guerrero, el viaje que te espera será peligroso y te enfrentarás a engaños, trampas, problemas y pistas, por no mencionar la hueste de criaturas que intentarán impedir que alcances tu meta.

A través del sistema de multielección del librojuego, *tú* serás quien escoja qué camino seguir, si luchar o huir del combate y cómo solucionar los problemas. Si la muerte te lleva, tendrás que empezar tu aventura de nuevo. Pero si tu habilidad es grande y si la suerte –y tu dios– está contigo, puedes sobrevivir a tu largo viaje hasta la Fortaleza Mampang.



EL JUEGO SENCILLO Y AVANZADO

Los principiantes pueden querer empezar con el juego sencillo, prescindiendo del uso de la magia. Las reglas para combatir a las criaturas con espadas y otras armas se dan en cada libro de aventuras. Mediante tiradas de dados, combates a las criaturas sólo con armas.

Los jugadores más experimentados pueden desear pasar pronto al juego avanzado, en el que tu capacidad de combate se halla algo limitada pero en el que tu arma más poderosa será tu conocimiento de la magia, un instrumento mucho más potente. De hecho, el juego avanzado es muy sencillo de aprender. No hay razón para que los principiantes no empiecen empleando la magia desde el principio. Pero aprender los hechizos requerirá algo de tiempo y de práctica con el *Libro de Hechizos*, y la opción "sencilla" se ofrece a los jugadores que quieran empezar su aventura lo antes posible.

CÓMO COMBATIR A LAS CRIATURAS DE KAKHABAD

Antes de partir en tu viaje, debes primero construir tu perfil personal. En las páginas 22 y 23 encontrarás una *Hoja de Aventura*. Es una especie de “informe de estado actual” de tu personaje que te ayudará a llevar un registro de tu aventura. Tus valores de HABILIDAD, ESTAMINA y SUERTE se registrarán allí, así como el equipo, artefactos y tesoros que encontrarás en tu viaje. Ya que los detalles cambiarán constantemente, te aconsejamos que hagas fotocopias de la *Hoja de Aventura* en blanco para usarlas en futuras aventuras, o que escribas con lápiz para que la aventura previa pueda ser borrada cuando empieces otra.

Habilidad, Estamina y Suerte

Para determinar tus valores *iniciales* de HABILIDAD, ESTAMINA y SUERTE:

- Tira un dado. Si estás jugando con un *guerrero* (el juego sencillo), añade 6 a este número y registra el total en la casilla HABILIDAD de la *Hoja de Aventura*. Si estás jugando con un *mago* (el juego avanzado), añade sólo 4 a este número y anota el total. Los magos son peores luchadores que los guerreros, pero pueden compensar de sobras esto por su uso de los hechizos.
- Tira dos dados. Añade 12 a la cifra tirada y registra este total en la casilla ESTAMINA.

STEVE JACKSON ¡BRUJERÍA! 1

- Tira un dado, añade 6 a este número y anota el total en la casilla SUERTE.

Por razones que se explicarán más abajo, los valores de HABILIDAD, ESTAMINA y SUERTE cambian constantemente durante una aventura. Debes guardar un registro exacto de esos valores y por ese motivo te aconsejamos que escribas con cifras pequeñas o que tengas una goma de borrar a mano. Pero nunca borres los valores *iniciales*. Aunque puedes ser premiado con puntos adicionales de HABILIDAD, ESTAMINA y SUERTE, estos totales nunca pueden exceder tus valores iniciales, salvo en muy raras ocasiones, en las que se te darán instrucciones en la página correspondiente.

Tu valor de HABILIDAD refleja tu manejo de la espada y la experiencia de combate en general; cuando más alto, mejor. Tu valor de ESTAMINA refleja tu constitución general, tu voluntad de supervivencia, tu determinación y musculatura media; cuanto más alto sea tu valor de ESTAMINA más tiempo serás capaz de sobrevivir. Tu valor de SUERTE indica lo afortunado que eres. La suerte –y la magia– son hechos normales en la vida del mundo de fantasía que estás a punto de explorar.

Batallas

Cuando se te diga que debes combatir con una criatura debes resolver la batalla tal y como se describe aquí. Primero anota los valores de HABILIDAD y ESTAMINA (tal como se dan en la página) en una casilla vacía de Encuentro con Monstruos de tu *Hoja de Aventura*. La secuencia de combate es entonces:

LAS COLINAS DE SHAMUTANTI

1. Tira dos dados por la criatura. Añade a este resultado su valor de HABILIDAD. Este total es su Fuerza de Ataque.
2. Tira dos dados para ti mismo. Añade a este resultado tu HABILIDAD actual. Este valor es tu Fuerza de Ataque.
3. ¿Qué Fuerza de Ataque es más alta? Si tu Fuerza de Ataque es más alta, has herido a la criatura. Si la Fuerza de Ataque de la criatura es más alta, te ha herido a ti. (Si ambas son iguales, habéis fallado los dos; inicia el siguiente Turno de Ataque desde el paso 1.)
4. Si has herido a la criatura, sustrae 2 puntos de su valor de ESTAMINA. Puedes emplear la SUERTE para hacer daño adicional (ver "Empleando la Suerte en las batallas", más abajo).
5. Si la criatura te hirió, sustrae 2 puntos de tu valor de ESTAMINA. Puedes emplear la Suerte para minimizar el daño (ver más abajo).
6. Haz los cambios apropiados a los valores de ESTAMINA de la criatura o a los tuyos (y a tu valor de SUERTE si la has empleado) y empieza el siguiente Turno de Combate (repite los pasos 1-6).
7. Esto prosigue hasta que el valor de ESTAMINA de la criatura contra la que combates o el tuyo haya sido reducido a cero (muerte).

Combatir con más de una criatura

Si te ves enfrentado con más de una criatura en un encuentro en particular, las instrucciones de esa pá-

gina te dirán cómo manejar el combate. A veces las tratarás como un solo monstruo; otras combatirás con ellas por turnos.

Suerte

En varias ocasiones durante tu aventura, bien en batallas o cuando te encuentres en situaciones en las que puedes ser afortunado o desafortunado (los detalles se dan en las mismas páginas), puedes recurrir a la SUERTE para hacer que el resultado sea más favorable. ¡Pero cuidado! Usar la SUERTE es arriesgado, y si eres *desafortunado*, los resultados podrían ser desastrosos.

El procedimiento para emplear tu SUERTE es como sigue: lanza dos dados. Si el número que sacas es *igual o menor* que tu valor de SUERTE actual, has sido *afortunado* y el resultado irá en tu favor. Si el número que sacas es *mayor* que tu valor actual de SUERTE, has sido *desafortunado* y serás penalizado.

Este procedimiento se conoce como *Probar tu Suerte*. Cada vez que *pruebas tu Suerte*, debes sustraer un punto de tu valor de SUERTE actual. Pronto te darás cuenta que cuanto más confíes en tu SUERTE, más arriesgado será eso.

Emplear la Suerte en las batallas

En ciertas páginas del libro se te pedirá que *pruebes tu Suerte* y se te dirán las consecuencias de ser *afortunado* o *desafortunado*. Sin embargo, en las batallas siempre tienes la *opción* de emplear tu SUERTE para infligir una herida más seria a una criatura a la que

LAS COLINAS DE SHAMUTANTI

acabas de herir o para minimizar los efectos de una herida que la criatura te ha hecho.

Si has herido a la criatura, puedes *probar tu Suerte* como se ha descrito algo más arriba. Si eres *afortunado*, has infligido una herida severa y puedes sustraer 2 puntos extra del valor de ESTAMINA de la criatura. Sin embargo, si eres *desafortunado*, la herida era un mero rasguño y debes restaurar 1 punto a la ESTAMINA de la criatura (es decir, en vez de hacer los 2 puntos normales de daño, sólo le has hecho 1).

Si la criatura te ha herido, puedes *probar tu Suerte* para intentar minimizar el efecto de la herida. Si eres *afortunado*, te las arreglas para evitar la mayoría del daño del golpe. Restaura 1 punto de ESTAMINA (es decir, en lugar de hacerte 2 puntos de daño, te ha hecho sólo 1). Si eres *desafortunado*, has encajado un golpe más serio. Sustraer 1 punto extra de ESTAMINA.

Recuerda que debes restar 1 punto de tu valor de SUERTE cada vez que *pruebas tu Suerte*.

Restaurar la Habilidad, la Estamina y la Suerte

Habilidad

Tu valor de HABILIDAD no cambiará mucho durante tu aventura. Ocasionalmente puedes recibir instrucciones para que incrementes o disminuyas tu valor de HABILIDAD. Un arma mágica puede incrementar tu HABILIDAD, pero recuerda que sólo puedes usar un arma a la vez. No puedes pedir 2 bonus a la HABILIDAD por llevar dos espadas mágicas. Tu valor

STEVE JACKSON ¡BRUJERÍA! 1

de HABILIDAD no puede jamás exceder su valor inicial a menos que se especifique lo contrario.

Estamina y provisiones

Tu valor de ESTAMINA cambiará muchas veces durante tu aventura conforme luches con monstruos y lledes a cabo arduas tareas. Conforme te vayas acercando a tu meta, tu nivel de ESTAMINA puede ser peligrosamente bajo y las batallas pueden ser muy arriesgadas, así que ¡ten cuidado!

Empiezas con suficientes provisiones para hacer dos comidas. Puedes descansar y comer sólo cuando las instrucciones te lo permitan, y sólo puedes realizar una comida por vez. Cuando comas, añade puntos a tu valor de ESTAMINA según las instrucciones. Recuerda que tienes un largo camino por recorrer, o sea que distribuye tus provisiones con sabiduría.

Recuerda también que tu valor de ESTAMINA no puede jamás exceder su valor *inicial* a menos que se especifique lo contrario.

Suerte

Las adiciones a tu valor de SUERTE te serán dadas durante toda la aventura cuando te hayas mostrado particularmente afortunado. Se te darán los detalles cuando eso ocurra. Recuerda que, como sucede con la HABILIDAD y la ESTAMINA, tu valor de SUERTE no puede exceder jamás el valor *inicial* a menos que se especifique lo contrario.

Los valores de HABILIDAD, ESTAMINA y SUERTE pueden ser restaurados a sus valores *iniciales* invocando a tu diosa (como veremos después).

ALTERNATIVA A LOS DADOS

Si no tienes un par de dados a mano, hay tiradas impresas en todo el libro al pie de las páginas. Hojeando rápidamente el libro y deteniéndote en una página al azar tendrás una "tirada" de dados. Si necesitas "tirar" sólo un dado, lee sólo el primer dado impreso; si dos, suma los dos símbolos de los dados.



MAGOS: CÓMO USAR LA MAGIA

Si has escogido convertirte en mago tendrás la opción, en la aventura, de emplear hechizos. Todos los hechizos conocidos por los brujos de Analand están anotados en *El Libro de Hechizos de ¡Brujería!*, y necesitarás estudiarlo antes de salir a la aventura.

Todos los hechizos tienen un código de tres letras y debes aprender y practicar tus hechizos hasta que seas capaz de identificar un número razonable de ellos por sus códigos. Ejecutar un hechizo reduce tu ESTAMINA y cada uno tiene un coste, en puntos de ESTAMINA, para su uso. Los hechizos básicos te permitirán empezar con rapidez, pero son antieconómicos; un mago experimentado los empleará sólo si se ve enfrentado ante la elección de hechizos desconocidos o si no ha hallado el artefacto requerido para un hechizo menos costoso.

Las reglas completas para el uso de los hechizos se dan en el *Libro de Hechizos* al final del libro.

¡NO LO OLVIDES! No puedes consultar el *Libro de Hechizos* una vez hayas empezado tu aventura.

LIBRA: LA DIOSA DE LA JUSTICIA

Durante tu aventura serás vigilado por tu propia diosa, Libra. Si las cosas se ponen difíciles, pueden invocarla para que te preste ayuda. Pero *sólo te ayudará una única vez por aventura*. Una vez la hayas llamado en tu ayuda en las Colinas de Shamutanti, no te escuchará de nuevo hasta que llegues a Kharé.

Hay tres formas en que la diosa puede ayudarte:

Revitalización: Puedes invocarla en cualquier ocasión para que restaure tu HABILIDAD, ESTAMINA y SUERTE a sus valores *iniciales*. Esta opción no se te da en el texto; puedes hacerlo siempre y cuando lo desees, pero sólo una vez en cada aventura.

Escape: Ocasionalmente, cuando estés en peligro, el texto te ofrecerá la opción de invocar a Libra para que te ayude.

Sanar las enfermedades y suprimir las maldiciones: Extirpará o sanará las maldiciones o enfermedades que puedas haber recibido en tu aventura. Esta opción no se te da en el texto; puedes ejercerla siempre y cuando quieras, pero sólo una vez por cada aventura.



EQUIPO Y PROVISIONES

Empiezas tu aventura con lo mínimo necesario para vivir. Tienes una espada como arma, y una mochila para guardar tu equipo, tesoros, artefactos y provisiones. No puedes llevar tu *Libro de Hechizos* contigo, ya que los brujos de Analand no pueden arriesgarse a que caiga en malas manos en Kakhabad, de modo que no podrás consultarlo una vez hayas empezado tu viaje.

Llevas un monedero disimulado en tu cinturón que contiene 20 piezas de oro, la moneda universal de todas las tierras conocidas. Necesitarás dinero para comprar alimentos, alojamiento y sobornos en tu aventura, y 20 piezas de oro no alcanzarán para mucho. Te será necesario conseguir más oro conforme avances en tu camino.

También llevas provisiones (comida y bebida), suficientes para tan sólo 2 comidas. Como descubrirás, el alimento es un artículo importante y deberás ser cuidadoso al emplearlo. Asegúrate de que no desperdicias la comida: no puedes permitirte agotar las provisiones.





HOJA DE AVENTURA

HABILIDAD
Habilidad
inicial =

ESTAMINA
Estamina
inicial =

SUERTE
Suerte
inicial =

ORO Y TESOROS

PROVISIONES

EQUIPO Y ARTEFACTOS

BONUS, PENALIZACIONES, MALDICIONES, ETC.

PISTAS Y NOTAS

CASILLAS DE ENCUENTROS CON MONSTRUOS

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

Habilidad=
Estamina =

LA LEYENDA DE LA CORONA DE LOS REYES

Hace siglos, en la época que hoy llamamos la Edad Oscura, regiones completas del mundo estaban por descubrir. Habían bolsas de civilización, cada una con sus razas y culturas propias. Una de tales regiones era Kakhabad, una tierra sombría en el fin de la tierra.

Aunque varios señores guerreros lo habían intentado, Kakhabad jamás había sido gobernada. Toda suerte de criaturas malvadas, forzadas a huir de las más civilizadas tierras más allá de las Cumbres de Zanzunu, se habían arrastrado hasta Kakhabad, que llegó a ser conocido como el Pozo de las Alimañas en el Fin de la Tierra.

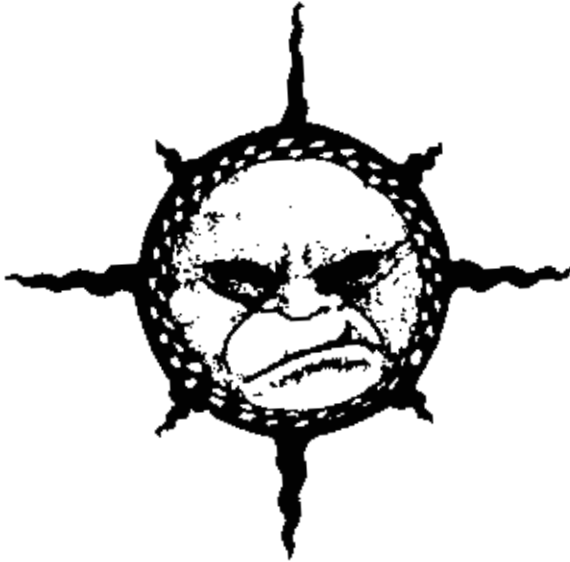
La civilización y el orden se habían extendido por el resto del mundo conocido desde el descubrimiento de la Corona de los Reyes por Chalanna el Reformador, de Femphrey. Con su ayuda, Chalanna se convirtió



STEVE JACKSON ¡BRUJERÍA! 1

en emperador del mayor imperio del mundo oriental. Esta mágica Corona tenía poderes misteriosos, otorgando cualidades suprahumanas de liderazgo y justicia a su propietario. Pero las ambiciones de Chalanna no eran las de conquista. Deseaba en cambio establecer naciones-estado pacíficas, aliadas con Femphrey. Así, en su sabiduría pasó la Corona de gobernante a gobernante de los reinos vecinos y, con la ayuda de sus poderes mágicos, una por una esas tierras se hicieron pacíficas y prósperas.

El camino estaba trazado. Cada gobernante tendría la Corona de los Reyes durante un período de cuatro años en el cual establecería el orden en su reino y entraría en la creciente Alianza de Femphrey. Hasta entonces los reinos de Ruddlestone, Lendleland, Gallantaria y Brice habían tenido sus turnos bajo la égida de la Corona. Los



LAS COLINAS DE SHAMUTANTI

beneficios fueron inmediatos. La guerra y el desorden eran virtualmente desconocidos.

El rey de Analand recibió a su debido tiempo la Corona de los Reyes, entre gran ceremonia, y desde ese día en adelante, el desarrollo de Analand estuvo asegurado. Nadie sabía con certeza cómo podía tener la Corona de los Reyes un efecto de inspiración tan enorme sobre toda una nación. Algunos decían que era inspiración divina; otros que su poder residía meramente en el pensamiento. Pero una cosa era cierta: sus efectos eran incuestionables. Todo iba bien en Analand, hasta la noche de la Luna Negra.

El rey fue el primero en descubrir que la Corona había desaparecido. Robada en esa noche sin estrellas por los Hombres Pájaro de Xamen, la Corona estaba en camino de Mampang en los territorios proscritos de Kakhabad. Llegaron noticias de que la Corona estaba siendo llevada al Archiduque de Mampang cuyas ambiciones eran las de hacer de Kakhabad su reino.

Aunque Kakhabad era una tierra peligrosa, en sí misma presentaba pocas amenazas a los reinos circundantes. La falta de gobierno significaba que no tenía ejército y que sus propios conflictos internos lo mantenían preocupado permanentemente. Pero con la Corona de los Reyes allí para establecer un gobierno, Kakhabad podía ser un enemigo mortal en potencia para todos los miembros de la Alianza de Femphrey.

Tal era la vergüenza que cayó sobre Analand por la pérdida de la Corona que todos los beneficios de los dos años bajo su régimen pronto desaparecieron. La ley, el orden y la moral se resquebrajaban. El rey

STEVE JACKSON ¡BRUJERÍA! 1

estaba perdiendo la confianza de sus súbditos. Los territorios vecinos la contemplaban con suspicacia a través de sus fronteras. Habían murmuraciones incluso de invasión.

Quedaba una esperanza. Alguien –puesto que una fuerza militar jamás sobreviviría al viaje– debía ir a Mampang y rescatar la Corona de los Reyes. Sólo su regreso seguro haría que la temible maldición fuera retirada de Analand. Te has presentado voluntario para esa búsqueda y tu misión es clara. ¡Debes atravesar Kakhabad hasta llegar a la Fortaleza de Mampang y encontrar la Corona!

