

Vieja Escoba



UN MÁGICO SABOR PARA VIEJA ESCUELA

POR ALBERT ESTRADA

VIEJA ESCOBA

Escrito por:

Albert Estrada Zambrano (Culpa del Rol)

Basado en Vieja Escuela; el juego de rol escrito por:

Javier «cabohicks» García

Corrección:

Dr. Alban

Ilustración de portada, escudos de la residencia y los pabellones:

Oscar (Blind Archivist)

Diseño y maquetación:

Albert Estrada Zambrano

Ilustraciones interiores y contraportada:

pixabay.com: Briam-Cute. **publicdomainpictures.net:** Andrea Stöckel. **openclipart.org:** j4p4n (@j4p4n), johnny_automatic (@johnny_automatic), Kevin David Pointon (@Frikin), Gordon Dylan Johnson (@GDJ), Kris Asard (@kinetoons), Maicon Fonseca Zanco (@Maiconfz), Gerald_G (@Gerald_G).

Agradecimientos:

A la gente de Sinergia de Rol, particularmente a María Rico (Khaleesi86), Oscar (Blind Archivist), Dr. Alban, Pablets de Avendanus, Ramon Balcells y Endyamar

<http://youtube.com/c/culpadelrol> <https://portalrol.com>

El texto recogido en este manual de rol se considera Open Game Content bajo la licencia OGL 1.0a de Wizards of the Coast.

El estilo de la maquetación y los términos Vieja Escuela, Vieja Escoba, Twilightgilt, Snorkelclop, Slobbermud, Fluttewits, Ribbitfrown, Salandahar, Squabble y Doormatsurf se consideran Product Identity, y quedan bajo licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Versión 1.0 - junio de 2022

ÍNDICE DE CONTENIDOS

0. Descargo de responsabilidad	6
1. Introducción	7
2. Creación de personajes	8
a. Establecer Atributos	8
b. Elegir Pabellón	9
i. Snorkelclop	10
ii. Flutterwits	11
iii. Slobberman	12
iv. Ribbitfrown	13
c. Elegir Clase y Ventajas	14
i. Académico	14
ii. Comerciante	14
iii. Estrella retirada	15
iv. Exconvicto	15
v. Ser mágico	16
vi. Servidor público	16
vii. Tipo duro	17
d. Elegir Linaje	18
e. Desempolvar Habilidades	19
f. Definir el Trasfondo	23
g. Establecer un Vínculo del pasado	23
h. Calcular el resto de Rasgos	24
i. Adquirir Privilegios	26
j. Lista de Privilegios	26
i. Arma de recuerdo	26
ii. Lechuza mensajera personal	27
iii. Llave de la biblioteca	27
iv. Llave de la buhardilla	28
v. Llave de los sótanos	28
vi. Llave del almacén	29
vii. Llave del estabulario	29
viii. Llave del laboratorio	29
ix. Pase de día	30
x. Pase nocturno	30
xi. Suscripción al periódico	30
k. Lista de Premios	31
i. Acceso a los periódicos del día	31

ii.	Enviar una carta urgente	31
iii.	Excursión	31
iv.	Pociones del taller de terapia ocupacional	31
v.	Préstamo bibliográfico	32
vi.	Repetir de postre	32
vii.	Servicio de Spa	32
l.	Lista de Ventajas	33
i.	Adivinación	33
ii.	Compañero animal	33
iii.	Contactos turbios	33
iv.	Gran fortuna	34
v.	Grimorio parlante	34
vi.	Líder del equipo	34
vii.	Magia discreta	35
viii.	Metamorfosis	35
ix.	Mundialmente conocido	35
x.	Objeto mágico	36
xi.	Varita excepcional	37
xii.	Voluntad indomable	38
3.	Reglas básicas del juego	39
a.	Resolver Acciones	39
b.	Combate	40
c.	Muerte y Curación	41
d.	La Magia	44
i.	Disciplinas sombrías	44
ii.	Duelo mágico	45
iii.	Imbuir	45
iv.	Mentalismo	47
v.	Pócimas	48
vi.	Transformar	50
vii.	Translocar	51
viii.	Vuelo	52
ix.	Zoomancia	53
4.	El mágico mundo de Twillightgilt	54
a.	Twillightgilt	54
b.	Dramatis Personae	55
c.	Ideas de Aventura	60
d.	Bestiario	63
5.	Hojas de personaje	65
6.	Open game lisence	70

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Este juego está escrito y debe leerse con sentido del humor. Cuando salió Harry Potter yo ya estaba entrando en la universidad (aunque no sé por qué os cuento esto, porque el mundo de Vieja Escoba no es el universo de J.K. Rowling) y sus lecciones nunca me parecieron particularmente educativas. Llevo más de treinta años jugando a rol, pero nunca he echado una sola partida al «juego de rol más famoso de todos los tiempos» y, de nuevo, tampoco su sistema me parece particularmente encomiable; así que este probablemente no sea lo que llamaríamos un producto «de fans para fans».

Por si eso no bastara, en este libro le he dado una vuelta de tuerca al concepto, convirtiendo a los protagonistas en magos octogenarios y, en ocasiones, un poco desubicados, ofreciéndoles así la yugular a quienes quieran ofenderse por la manera en cómo se tratan temas serios como la salud mental o la vejez y sus problemáticas asociadas.

Creo que se pueden hacer humor y parodia con todos estos temas desde el respeto y es lo que he intentado. Entiendo también que habrá personas menos privilegiadas que yo que, desafortunadamente, por su situación vital y sus experiencias pasadas no puedan divertirse con la propuesta de Vieja Escoba (y personas aún menos privilegiadas que ni siquiera puedan acceder a leer un PDF gratuito). A esas personas quiero advertirles de que este juego tal vez no sea adecuado para ellas y que puede que sea mejor que dejen de leer aquí y ahora.

Al resto deseo animarlos a tener siempre en consideración a la gente que se siente a vuestra mesa para jugar a rol, procurando evitar incomodar a nadie, poniendo el bienestar y la diversión de todos los participantes siempre por delante, mediante la manera que mejor os convenga a todos: charlas previas, uso de medidas de seguridad, atención activa a las reacciones de la mesa, etc.

Quiero admitir también que, además de partir de «Vieja Escuela», este juego tiene influencias evidentes de la obra de J. K. Rowling, que parodia de forma descarada, así como de otros juegos de rol como «IMSERSO to the Limit», de Ignacio Sánchez Aranda, «Secretos del Mundo Mágico» de Laura Guerrero y de otras incontables fuentes de inspiración; siendo posible que, de algunas de ellas, no sea ni siquiera consciente. Mi reconocimiento y agradecimiento a todas esas contribuciones de las que bebe «Vieja Escoba» y también a las personas aficionadas que han realizado labores de divulgación y documentación sobre estos universos de ficción.

INTRODUCCIÓN

En «Vieja Escoba» los jugadores se pondrán en la piel de un grupo de brujas y hechiceros de avanzada edad que están pasando sus últimos días en la plácida residencia para practicantes de la magia de «Twillightgilt».

Podrán ser antiguos profesores eméritos de una prestigiosa academia mágica, estrellas de Doormatsurf retiradas, prisioneros de Salandahar indultados a causa de su frágil salud, etc.

Twillightgilt no es precisamente el lugar tranquilo que se anuncia en los trípticos redivivos. A ciertas edades, la magia tiende a descontrolarse un poco, y los peligros y accidentes no son algo inaudito en la residencia.

Twillightgilt se rige por un sistema de puntos por el que se premia a los residentes que se toman toda la medicación sin protestar, participan en las actividades de animación cultural, se levantan temprano para hacer los ejercicios gimnásticos matinales y no se escapan de sus pabellones cuando las enfermeras no miran. Conseguir estos puntos permite acceder a determinados privilegios (en el fondo, no dejan de ser una suerte de criptomonedas) y puede ser uno de los objetivos de los personajes, si se quiere... pero también pueden coger sus felpudos mágicos de Doormatsurf y regresar al «mundo de los vivos» para vivir sus últimas aventuras.

¿O acaso los PJ creen en que esos jovencitos sean capaces de arreglar el desaguisado que tienen montado ahí fuera?

Vieja Escoba admite un amplio espectro de tonos: desde la parodia desenfrenada hasta la tragedia intimista; aunque poner algo de yang en el yin y algo de yin en el yang suele ser lo que da los mejores resultados habitualmente desde un punto de vista narrativo.

Lo importante aquí es que todo el grupo esté en la misma página y que remen en la misma dirección. Eso se puede conseguir estableciendo desde el principio en una charla, cuál va a ser el tono de la aventura, pero también manteniendo la mente abierta y dejándose llevar por las vibraciones y la disposición de ánimo que los jugadores detecten entre sus compañeros, a medida que jueguen y se vaya estableciendo un estilo propio en el que todos se sientan cómodos.

CREACIÓN DE PERSONAJES

ESTABLECER ATRIBUTOS

Todos los Personajes (PJ) tienen 6 Atributos principales que los definen:

Fuerza (FUE)

Representa la potencia muscular del personaje y tiene una influencia primordial en el combate cuerpo a cuerpo. También es el parámetro que se utiliza para evitar que te quiten la varita de las manos.

Destreza (DES)

Hace referencia tanto a la agilidad, el equilibrio y la coordinación corporal como a la habilidad manual. Determina la iniciativa del personaje en combate, pero también su desempeño con armas a distancia y la dificultad que entraña impactarles.

Constitución (CON)

Determina el aguante y la salud del personaje, no sólo en base a su condición física sino también en función de su determinación y fuerza de voluntad. Resulta primordial a la hora de establecer los Puntos de Vida del personaje y también la capacidad de su metabolismo de tolerar las pócimas mágicas y elixires que consume.

Inteligencia (INT)

Engloba tanto el talento memorístico del personaje como su capacidad de abstracción y cálculo. Representa el análisis lógico y racional del mundo que rodea al personaje.

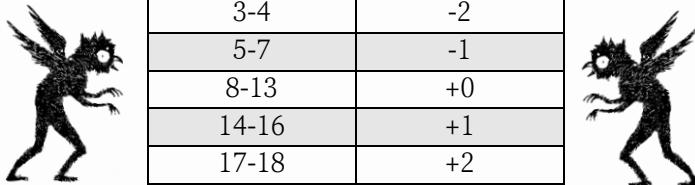
Sabiduría (SAB)

Representa la capacidad de comprender el mundo de forma intuitiva y, hasta cierto punto, su imaginación y creatividad. La Sabiduría hace referencia al sentido común del Personaje.

Carisma (CAR)

Determina el magnetismo personal del personaje, su atractivo, sus dotes comunicativas y, hasta cierto punto, la fuerza de su personalidad. También representa la extroversión o la timidez del personaje y sus preferencias a la hora de socializar.

Para establecer sus valores, se deben lanzar 3d6 diez veces y quedarse con los cinco resultados más altos, pero también con el peor resultado de todos. A continuación, se deben asignar al gusto entre los seis Atributos principales, anotando también el modificador a las tiradas según la siguiente tabla.



Valor	Modificador
3-4	-2
5-7	-1
8-13	+0
14-16	+1
17-18	+2

Los atributos pueden variar, de forma temporal o permanente, como resultado de enfermedades, maldiciones, conjuros, ataques especiales, pociones, equipo mágico, etc.

ELEGIR PABELLÓN

Elegir en cuál de los cuatro pabellones de Twillightglit se aloja el personaje. La báscula de triaje clasifica a los residentes en función de su personalidad y preferencias a la hora de asignar pabellones, pero a veces falla un poco, para qué vamos a mentir.

Para darle profundidad al personaje es interesante que exista cierto contraste entre cómo era antes de retirarse y cómo se comporta ahora, pero en absoluto ello es obligatorio.

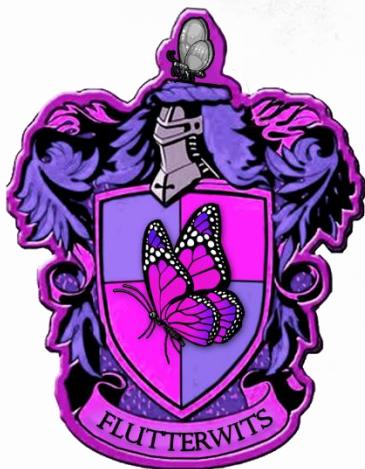


Snorkelclop

Ahora que por fin se han jubilado y tienen tiempo libre, los residentes de Snorkelclop están decididos a sacarle a la vida todo el jugo que puedan: ha llegado el momento de practicar submarinismo, hacerse un tatuaje, bailar hasta desfallecer, competir en las pruebas de Doormatsurf extremo... el problema es que, aunque el espíritu de los snorkelclops es de unos jovencitos veinteañeros, sus cuerpos frágiles y delicados no les acompañan; pero estos abueletes no parecen ser muy conscientes de ello.

Los snorkelclops suelen ser decididos, optimistas, tozudos, temerarios y provenir de un trasfondo gris, en el que no tuvieron ocasión de exprimir la vida a tope o bien eran personas activas en extremo, pero ahora tienen una salud delicada o han sufrido alguna lesión o enfermedad que haría aconsejable un cambio de costumbres drástico, habida cuenta de su nueva situación. Cambio que todavía no han sido capaces de llevar a cabo.

Si se juega con un snorkelclop, una vez por partida se puede demostrar su desmedida pasión por la vida y hacer una tirada con ventaja, perdiendo a continuación dos Puntos de Vida debido al sobreesfuerzo.



Flutterwits

Los residentes de este pabellón viven desconectados de la realidad. Algunos han olvidado quienes son o se han dejado llevar por una melancolía que los atenaza, pero en general la mayoría afronta la inestabilidad de su mente con más alegría que sufrimiento. Puede que estén un poco locos, pero son felices y sus excentricidades son en realidad más divertidas que peligrosas. Es frecuente que los flutterwits sufran despistes ocasionales, o vean cosas que no están ahí de vez en cuando, pero se adaptan con pasmosa facilidad a estos pequeños inconvenientes y llevan vidas bastante normales.

Los flutterwits son animosos, tolerantes, despreocupados, ingeniosos, imaginativos y generosos, y en muchos casos destacaron en el pasado por su rigor intelectual o su seriedad, que finalmente han dejado atrás.

Si se decide interpretar a un flutterwits, una vez por partida el personaje puede encontrar entre sus posesiones (o escondido justo ahí) un objeto que no se recordaba que tenía, y que resulte de extremada utilidad para superar un obstáculo que se le haya presentado. Después de usarlo, el objeto volverá a perderse, por más cuidado que se ponga en evitarlo.



Slobbermud

Los residentes del pabellón Slobbermud están sumidos en un estado de permanente inactividad, del que sólo salen cuando suena la campana del comedor, para devorar toda la comida del buffet como si de una plaga de langostas se tratase. El resto del tiempo suelen pasarlo roncando. Tienen la capacidad de quedarse dormidos en casi cualquier parte y posición, y sólo el olor de la comida o el tañido de la campana los devuelve a la vida.

Son amables y educados, pero no se relacionan con nadie, ni si quiera entre ellos ya que, en realidad, no tienen ganas de hacer absolutamente nada que no sea descansar. En ocasiones un slobbermud puede interesarse u obsesionarse con algo, recuperando un vigor y una pasión que cualquiera pensaría que ya se había extinguido, pero no suele ser algo que ocurra de forma habitual. Los slobbermud son solitarios, tranquilos y pacientes, y suelen haber llevado una vida llena de rigores y trabajo físico extenuante.

Los personajes slobbermud pueden, una vez por partida, lanzar su Dado de Aguante, aplicarle su modificador por Constitución y recuperar esa cantidad de Puntos de Vida perdidos, siempre y cuando puedan echarse una siesta de un par de horitas (no importa si hay ruido o enemigos cerca) o bien atiborrarse de comida hasta que les salga por las orejas. Si, por mala suerte, se obtiene un resultado negativo... bueno, a veces tanta comida no es buena, o a veces te levantas de la siesta peor que estabas, ¿no es verdad?



Rabbitfrown

Los rabbitfrown se pasan todo el tiempo refunfuñando, quejándose y llamando a las enfermeras para protestar o para formular las peticiones más peregrinas que uno se pueda figurar. Les preocupa su salud y su comodidad, la de los demás, que todo esté limpio y en orden (porque si no alguien podría tropezar y ya se sabe que a esta edad...), que todo esté en silencio, etc. Estos residentes están amargados y lo pagan con cualquiera que se ponga a su alcance. Tal vez han descubierto que, después de jubilarse, ya no son las importantes figuras a las que todo el mundo prestaba atención y reclaman algo de protagonismo; tal vez han perdido a demasiados amigos y seres queridos como para no estar de constante mal humor; tal vez están irritados porque sus achacosos cuerpos ya no les permiten disfrutar de la vida como antes o tal vez siempre fueron así.

Los rabbitfrown son altivos, impacientes, irritantes, exigentes y entrometidos, pero también son sensatos, responsables y están dispuestos a echar un cable cuando sea necesario, aunque sólo sea para poder quejarse luego.

Una vez por partida, movido por la indignación, un rabbitfrown puede perder tantos Puntos de Vida como desee para sumárselos al resultado de una tirada, tanto propia como de otro personaje (al que deberá poder ayudar de algún modo, mientras de paso critica su incompetencia), incluso después de que se hayan tirado los dados. La pérdida de Puntos de Vida se debe al sofoco.

ELEGIR CLASE Y VENTAJAS

Elegir una de entre las siguientes siete clases: académico, comerciante, estrella retirada, exconvicto, ser mágico, servidor público o tipo duro.

A continuación, elegir dos de entre las cuatro ventajas disponibles para la clase de personaje, procurando que ayuden a representar de la mejor manera posible el concepto detrás del mismo.

Desempolvar también (tachando la telaraña «🕸») las habilidades que en la clase se indique. Cada telaraña tachada es un +1 en la habilidad.

La clase determina además el Dado de Aguante (DA) y los modificadores que se deberán añadir a los totales de Defensa, Ataque Cuerpo a Cuerpo, Ataque a Distancia, Instintos y Poder.

Académico

Probablemente impartías docencia en un reputado liceo de hechicería. Si eras un profesor hueso, el típico sabio despistado o un profe enrollado es cosa tuya. O incluso puede que lo tuyos no fueran las clases. Pudiste dedicarte a la investigación de las artes arcanas, a custodiar y catalogar una incommensurable biblioteca. Puede que fueses un miembro respetado de la comunidad mágica o un visionario solitario al que el resto de estudiosos de lo arcano tomaban por loco.

Dado de Aguante (DA): d4. Defensa +8; Ataque CC +0; Ataque a Distancia +0; Instintos +2; Poder +3.

Desempolva un punto en *Transformar y Erudición* y otro adicional en cualquier habilidad a tu elección, incluida la que acaba de mencionarse.

Elige dos de entre las siguientes ventajas: Magia discreta, Varita excepcional, Grimorio parlante y Adivinación.

Comerciante

Puede que te dedicases a la importación y exportación de ingredientes mágicos para la fabricación de pocións, a la banca, a la edición de tomos de saber hermético, a la fabricación artesanal de varitas de máxima calidad, a la

reparación y venta de escobas de segunda mano o al entrenamiento de lechuzas mágicas. Tal vez amasaste una fortuna, o tal vez tenías un modesto negocio que siempre estaba al borde de la quiebra.

Dado de Aguante (DA): d4. Defensa +10; Ataque CC +1; Ataque a Distancia +1; Instintos +4; Poder +1.

Desempolva un punto en *Imbuir y Artesanía* y otro en *Pócimas y Saber Squabble*.

Elige dos de entre las siguientes ventajas: Gran fortuna, Varita excepcional, Objeto mágico y Contactos turbios.

Puedes elegir las dos veces Objeto mágico, si lo deseas.

Estrella retirada

Seguramente eras un atleta de renombre, probablemente un dormatsurfista de élite o una leyenda del vuelo con escoba, pero la cosa no tiene por qué quedar ahí. Tal vez obtuviste fama y gloria como cazador deportivo de criaturas de leyenda, en el mundo de la farándula, escribiendo obras de teatro... o simplemente superaste algún récord mágico en el área más insospechada. Puede que dilapidases tu fortuna de forma estúpida o puede que todavía la conserves. Puede que la gente siga pidiéndote autógrafos allá donde vayas o que ya nadie se acuerde de tus hazañas.

Dado de Aguante (DA): d6. Defensa +12; Ataque CC +4; Ataque a Distancia +4; Instintos +4; Poder +0.

Desempolva un punto en *Vuelo y Alerta*.

Elige dos de entre las siguientes ventajas: Gran fortuna, Mundialmente conocido, Objeto mágico y Líder del equipo.

Puedes elegir dos veces Objeto mágico si lo deseas.

Exconvicto

Tal vez fueses inocente, pero las maquinaciones de tus enemigos políticos hicieran que dierases con tus huesos en el presidio de máxima seguridad de Salandahar. Tal vez sólo hayas cometido un puñado de delitos de poca monta y hayas pasado más tiempo en el cepo que en una mazmorra. Tal vez el

tiempo entre rejas te haya reformado o tal vez sólo te haya convertido en un criminal más peligroso. El caso es que, debido a tu avanzada edad y a tu precario estado de salud, o tal vez al buen hacer de tus carísimos abogados, has conseguido conmutar tu pena de cárcel por una estancia en arresto domiciliario en la residencia de Twillightgilt, financiada por las arcas públicas. O puede que hayas recibido una medida de gracia... o que simplemente ya hayas saldado tu deuda con la sociedad.

Dado de Aguante (DA): d6. Defensa +10; Ataque CC +4; Ataque a Distancia +2; Instintos +6; Poder +2.

Desempolva un punto en *Disciplinas sombrías y Disimulo*.

Elije dos de entre las siguientes ventajas: Mundialmente conocido, Adivinación, Voluntad indomable y Contactos turbios.

Ser mágico

A lo mejor eres un fantasma, o quién sabe si un centauro, o puede que por tus venas corra la sangre de los antiguos gigantes, de las sirenas o de cualquier otra criatura mágica. Tu aspecto y naturaleza pueden ser manifiestamente inhumanas o bien mostrar sólo unos pocos rasgos extraordinarios difíciles de percibir de buenas a primeras. Es posible que seas un cambiaformas y que tu naturaleza feral sólo se manifieste en ciertas ocasiones, avergonzándote; o puede que sientas orgullo del ente que eres... o en el que te has convertido.

Dado de Aguante (DA): d8. Defensa +10; Ataque CC +0; Ataque a Distancia +0; Instintos +2; Poder +3.

Elije dos de entre las siguientes ventajas: Metamorfosis, Adivinación, Voluntad indomable y Magia discreta.

Servidor público

Entregaste tus mejores días al provecho de la sociedad como político, funcionario, periodista, etc. Puede que pertenezcas a alguna familia de rancio abolengo, que llegases a manejar mucho poder en algún ministerio, y que aún conserves aliados y enemigos de tu época en activo. Es posible también que nunca llegases a ser más que una pequeña pieza del inmenso engranaje burocrático que gobierna el mundo de los magos. Tal vez tu dedicación y vocación eran genuinas. Tal vez eras un vago o un corrupto que sólo

procuraba por sus propios intereses. Tal vez tu vida estuvo llena de intrigas y altibajos, o tal vez viviste sumido en el tedio y la monotonía.

Dado de Aguante (DA): d4. Defensa +10; Ataque CC +0; Ataque a Distancia +0; Instintos +4; Poder +1.

Desempolva un punto en *Translocar y Lex Mágica* y otro en *Mentalismo y Comunicación*.

Elije dos de entre las siguientes ventajas: Gran fortuna, Mundialmente conocido, Objeto mágico y Contactos turbios.

Puedes elegir las dos veces Objeto mágico, si lo deseas.

Tipo duro

Puede que persiguieras a practicantes de las Disciplinas sombrías bien como agente del orden, bien como caza recompensas; puede que participaras en guerras de magos como soldado o como mercenario; tal vez ejercieras como guardaespaldas o detective, puede que simplemente te dedicases a alguna labor peligrosa, como cazar criaturas mágicas, o que simplemente te hayas criado en un entorno toscos y rural, en el que poco se aprende de sutilezas y mucho de supervivencia. Incluso es posible que seas un squabble sin ningún tipo de sangre mágica, condenado a aceptar tareas y tratos degradantes... o tal vez estés orgulloso de tu linaje y demuestres tu intolerancia protestando porque el barrio se está llenando de sangres inmundas mientras te dedicas a restaurar tu escoba clásica Magnus Taurus del 72. Sean cuales sean tus ideas y tu forma de pensar, tú nunca te has rendido y no vas a empezar ahora.

Dado de Aguante (DA): d8. Defensa +12; Ataque CC +4; Ataque a Distancia +4; Instintos +6; Poder +0.

Elije dos de entre las siguientes ventajas: Contactos turbios, Compañero animal, Objeto mágico y Voluntad indomable.

Si lo deseas, puedes elegir dos veces Objeto mágico o Compañero animal.



ELIGE LINAJE

La pureza de la sangre determina en cierta medida el potencial para la magia del personaje, aunque a menudo es más una medida de reconocimiento social que otra cosa.

Elige un tipo de linaje para tu personaje:

Sangre prístina

Estos magos pueden trazar una dinastía de magos puros en su árbol genealógico, sin la presencia de mestizos o squabbles.

Suma 2 puntos a Poder pero añade un Nivel (de envejecimiento) adicional al comienzo del juego debido a los problemas de salud derivados de tanta consanguinidad.

Tira con ventaja cuando te relaciones socialmente con otros magos de sangre prística, pero hazlo con desventaja cuando trates con squabbles o cruzados de baja ralea.

Sangre cruzada (mestizo)

La inmensa mayoría de magos poseen un mayor o menor porcentaje de hibridación sanguínea en sus venas. Este es el tipo de sangre «por defecto» y no supone alteraciones mecánicas.

Sangre inmunda (squabble)

Sólo un personaje de la clase *Tipo Duro* puede escoger este tipo de sangre. Al hacerlo renuncia a su capacidad de emplear sus habilidades para hacer magia, pero a cambio puede desempolvar, sin ninguna restricción, 4 niveles más de habilidad (pudiendo permitir que el personaje alcance al final del proceso de creación el máximo de 5 en cualquiera de ellas) y no resta su Nivel (de envejecimiento) al resultado de ninguna tirada.



DESEMPOLVAR HABILIDADES

Los personajes de *Vieja Escoba* no aprenden nada nuevo: desempolvan aquello que ya sabían hacer y que se les había oxidado un poco. Al desempolvar una habilidad, se tacha un símbolo de telaraña, y cada telaraña tachada le otorga un +1 a las tiradas relacionadas con dicha habilidad, ya sea en su vertiente mágica o mundana.

Si bien se trata de aptitudes distintas, el aprendizaje de ciertas habilidades mágicas lleva pareja, de forma inevitable, la adquisición de ciertas competencias mundanas relacionadas, y viceversa. Unas y otras se retroalimentan.

Adicionalmente a las habilidades que se hayan desempolvado, al inicio del juego se pueden desempolvar 5 habilidades distintas entre sí. Eso significa que no se pueden tachar dos telarañas de la misma habilidad, pero nada impide tachar una telaraña extra de una habilidad que ya se haya desempolvado por clase o linaje.

Disciplinas sombrías y Disimulo

Existen conocimientos prohibidos que algunos hechiceros estudian con ahínco a pesar del peligro que eso conlleva; bien sea para combatirlos, bien para aprovechar dicho conocimiento en beneficio propio. La nigromancia, el diabolismo, las maldiciones proscritas y los conjuros destinados a dañar de forma cruel e irreparable a otros magos entran dentro de este campo prohibido del saber.

La duplicidad necesaria para prosperar en este tipo de círculos convierte invariablemente a sus practicantes en maestros del disimulo. Comienzan desde el principio de su aprendizaje, colándose sigilosamente en la biblioteca prohibida de sus maestros, en busca de tomos vedados, robando ingredientes de uso ilícito... y luego continúan afinando sus capacidades de subterfugio intercambiando información con otros brujos corruptos de forma clandestina, disfrazándose para eludir la acción de la justicia, etc.

Duelo mágico y Pelea

Los expertos en duelos mágicos no sólo conocen los conjuros necesarios para arrebatar a otros magos sus varitas y defenderse de sus ataques. También



aprenden a protegerse de las Disciplinas sombrías, cuando eso es posible, y de las criaturas de la oscuridad.

Enfrentarse a un enemigo tiene mucho que ver con ser capaz de reaccionar rápido, mantener la sangre fría y saber vencer el miedo. Los duelos

mágicos, además, ponen a prueba la resistencia física de los contendientes, de manera que no es extraño que quienes destacan en este ámbito lo hagan también en una pelea convencional en la que no se empleen artes arcanas.

Imbuir y Artesanía

Esta habilidad permite encantar objetos de forma temporal o permanente, habitualmente mediante el uso de glifos y runas. Las barreras mágicas defensivas, como los círculos de protección, también abrevan en esta disciplina arcaña.

La necesidad de acondicionar los artefactos mundanos para su uso mágico, así como los requisitos a la hora de combinar y emplear materiales, obligan a los expertos en esta habilidad a desarrollar sus capacidades manuales como artesanos. También educan su ojo para tasar la calidad de la materia prima que van a emplear y determinar la calidad obtenida al fabricar un objeto. Dicha destreza manual puede emplearse también para forzar cerraduras o incluso desactivar trampas y mecanismos análogos.

Mentalismo y Comunicación

Esta habilidad permite extraer, alterar y ocultar recuerdos de la mente de una persona. También incluye las capacidades de comunicación telepática.

Inevitablemente, quienes practican el mentalismo acaban por ser capaces de aplicar lo aprendido sobre el funcionamiento de la psique humana no sólo cuando utilizan la magia, sino también cuando tratan de influir sobre el resto de personas de forma mundana, sin emplear ningún tipo de poder. También

les otorga herramientas para mentir de forma más convincente o incluso para intimidar a sus interlocutores.

Pócimas y Saber Squabble

Esta habilidad permite, mediante la adecuada mezcla y preparación de determinados ingredientes, la elaboración de bálsamos, elixires, pociónes y ungüentos con capacidades mágicas.

A menudo se considera una disciplina mágica menor y se asocia a otros estudios y prácticas más mundanas, propias de los squabbles.

La necesidad de moverse por el mundo para conseguir ingredientes y la posibilidad de vender estas pociónes a los squabbles (algo que es ilegal pero que no se persigue con la misma tenacidad que otras violaciones de la Lex Mágica), hacen de los fabricantes de pócimas unos auténticos expertos en todo lo relacionado con el mundo squabble.

Transformar y Erudición

Esta habilidad permite transformar a otros seres u objetos, de forma total o parcial. Se puede convertir a un niño entrometido en sapo o un escritorio de madera en una robusta mesa de hierro.

Los conjuros de transformación constituyen el núcleo de la teoría mágica general de manera que los expertos en esta habilidad, en su uso más mundial, suelen ser capaces de demostrar una amplia erudición académica, no sólo en lo que a ciencias arcanas se refiere, sino también en lo referente a lenguas muertas, lugares mágicos, historia de la hechicería, profecías, leyendas y maldiciones, etc.

Translocar y Lex Mágica

En su vertiente mágica esta habilidad permite a la maga teletransportarse. No es un proceso nada cómodo, tiene sus riesgos y causa cierto malestar físico, pero es muy práctico.

Se trata de una práctica mágica altamente regulada para la que se precisan toda suerte de permisos y licencias, que además deben renovarse con asiduidad, por lo que muchos de sus practicantes adquieren un íntimo

conocimiento de la burocracia y las leyes que rigen el mundo mágico, así como de la forma en que estas pueden sortearse. Este es su uso en su vertiente mundana, e incluye amedrentar, agasajar y enredar a todo tipo de funcionarios públicos, así como el ejercicio profesional del derecho. A menudo se bromea diciendo que un experto en esta habilidad siempre podrá sacarte de la cárcel... de una forma u otra.

Vuelo y Alerta

Excepto si cuentan con la ventaja ***Magia discreta***, los magos precisan de artefactos voladores para poder surcar los cielos. Habitualmente tales maravillas son escobas o alfombras (aunque por su tamaño, actualmente son más felpudos que otra cosa), si bien existen toda clase de vehículos encantados capaces de levitar.

Una vez dominados los cuatro principios básicos de este tipo de magia, un desempeño mejor o peor viene invariablemente determinado por la capacidad que tenga el mago de poner los cinco sentidos en lo que está haciendo. El resto se torna rápidamente instintivo. Es por esta razón que, quienes han alcanzado la excelencia en esta habilidad suelen tener la vista y el oído bien aguzados, y están acostumbrados a prestar atención a su entorno constantemente. Quienes no lo hacen, tarde o temprano acaban por estrellarse por última vez en su vida.

Zoomancia y Medio natural

El estudio de las criaturas mágicas corresponde a esta disciplina. En función del poder y de la naturaleza del ser del que estemos hablando, la hechicera puede albergar esperanzas de dominarlo, tratar amistad con él, sellar un pacto mágico, someterlo a su voluntad, protegerse de sus poderes, extraer ingredientes mágicos, etc. Las criaturas de la oscuridad y demás entidades puramente malignas no se ven afectadas por esta disciplina.

El entorno donde invariablemente se practica la zoomancia, y el hecho innegable de que la frontera entre las criaturas mágicas y mundanas es mucho más difusa de lo que nadie quiere admitir (y si no, mirad a los gatos), hace que los zoomantes se conviertan en expertos en el medio natural, adquiriendo los conocimientos necesarios para sobrevivir en él y aprovechar sus recursos, pero también las capacidades atléticas (como nadar, trepar, etc.) necesarias para desenvolverse con soltura en su seno.

DEFINIR EL TRASFONDO

Específica y detalla, en una breve frase, cual de entre los posibles pasados que encajan con la clase de personaje, es el que aplica en este caso. ¿Secretaria del tesoro del ministerio de magia? ¿Criminal involuntario a causa de una ominosa maldición? ¿Profesor de clases nocturnas de herboristería en un centro de formación para adultos?

Cuando el trasfondo sea especialmente pertinente para resolver determinada situación, el personaje puede obtener una bonificación de +2 a la tirada o incluso tirar con ventaja.

ESTABLECER UN VÍNCULO DEL PASADO

Determina a qué otro personaje se conoce de antes y cuál es la naturaleza de dicha relación. ¿Era un proveedor de maderas mágicas para tu taller de varitas? ¿Te robó un poderoso talismán que había estado en tu familia durante generaciones? ¿Enseñasteis juntos en alguna institución académica? ¿Le amabas en secreto?

La historia debe ser concordante pero los vínculos no tienen por qué ser bidireccionales (puede que ser compañeros de celda en Salandahar marquen mucho a uno de los personajes, pero dejarse indiferente al otro). Ambas partes, eso sí, deben estar de acuerdo con el vínculo.

Ni que decir tiene que también es interesante asegurarse de que a dichos vínculos se les pueda sacar jugo, porque cuando dicho vínculo cobre relevancia en la aventura que se esté jugando el personaje completara la casilla de vínculo de la ficha (**I 1 ➔ □**). A partir de ese momento podrá adquirir ventaja en la tirada futura que escoja, procediendo a continuación a tachar la casilla (**□ ➔ ✎**), aunque no tenga relación ninguna con el vínculo.

Ejemplo. Cuando Nagini Evans, el personaje de María, fue acusado injustamente de practicar las Disciplinas sombrías, Mortimer Murray, el personaje de Víctor, defendió su inocencia en los tribunales. María ha consignado ese vínculo en su hoja, pero Víctor en cambio ha elegido para su alter ego una vinculación amorosa con el personaje de una tercera persona.

En un determinado momento de la aventura, Mortimer y Nagini quedan colgando de un balcón. Nagini agarra a Mortimer, y este pide que lo suelte

para que no mueran los dos. Nagini se niega y aduce que gracias a él logró evitar las mazmorras de Salandahar. Dado que el vínculo ha jugado un papel esencial en esta escena, haciendo que Nagini arriesgue su vida para salvar la de Mortimer, María completa la casilla de vínculo en su hoja.

Más tarde, al tratar de encontrar pistas en la biblioteca sobre el supuesto fantasma famélico de un residente de Slobbermud que está devorando a las enfermeras de Twillightgilt, María termina de tachar la casilla y tira con ventaja en su tirada para documentarse.

CALCULAR EL RESTO DE RASGOS

Ahora hay que proceder a calcular y tomar nota del resto de rasgos y totales numéricos en la hoja del personaje según se especifica a continuación.

Nivel (de envejecimiento)

En *Vieja Escoba* no se sube de nivel... o, mejor dicho, sí se hace, pero no es algo que vaya a ser placentero, puesto que el único nivel que se acrecienta es el de envejecimiento. En cada aventura hay que intentar no oxidarse, ponerse en forma... pero si no se consigue se obtendrá un Nivel (de envejecimiento).

Comienzas con un Nivel (de envejecimiento) de 0, a no ser que elijas un linaje de sangre prística, en cuyo caso tu Nivel (de envejecimiento) es de 1.

Este valor se resta de cualquier tirada que haga el personaje.

Movimiento

La distancia a la que se puede mover un personaje es de 6 metros menos su Nivel (de envejecimiento) por turno (el doble si se corre). Si este valor llega a 0 el personaje queda postrado. Un total negativo se considera igual a 0.

Puntos de Vida Máximos y Actuales

Los Puntos de Vida representan el aguante y la vitalidad del personaje. La mayoría de ataques, tanto mágicos como mundanos, reducen el total de Puntos de Vida Actuales. Estos puntos pueden recuperarse con el adecuado descanso, tratamiento médico, pócimas curativas, etc.

Existe, sin embargo, un valor de Puntos de Vida Máximos que no puede superarse por más pociones curativas que uno tome, que determinan los Puntos de Vida Actuales con los que el personaje comienza el juego y que se calculan tomando el valor del DA multiplicado por 3 y añadiéndole el valor del modificador por CON del personaje multiplicado por 5.

Los PV Máximos pueden verse reducidos cuando el personaje adquiera un nuevo Nivel (de envejecimiento), como se explicará más adelante (pág. 42).

Defensa

Establece el valor que un enemigo tiene que superar en su tirada para lograr alcanzar al personaje con su ataque.

Es la suma del valor determinado por la clase, el modificador de DES y el nivel en la habilidad *Duelo mágico y Pelea*.

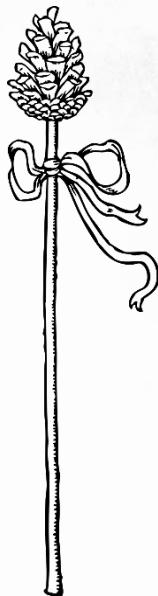
Ataque Cuerpo a Cuerpo

Determina el bono a añadir a la tirada de ataque en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Es la suma del valor determinado por la clase, el modificador de FUE y el nivel en la habilidad *Duelo mágico y Pelea*.

Bono al Daño Cuerpo a Cuerpo

Si un ataque cuerpo a cuerpo logra impactar se añade este bono al daño del arma, que se corresponde con el modificador de FUE.



Ataque a Distancia

Marca el bono a añadir a las tiradas de ataque con armas arrojadizas o de proyectil. También se usa en el caso de que se emplee la magia para lanzar dichos proyectiles.

Es la suma del valor determinado por la clase, el modificador de DES y el nivel en la habilidad *Duelo mágico y Pelea*.

Instintos

Revela la capacidad de eludir peligros gracias a la intuición, la prudencia y a un sexto sentido.

Es la suma del valor determinado por la clase, el modificador de SAB y el nivel de la habilidad **Vuelo y Alerta**.

Poder

Este modificador se añade a todas las tiradas relacionadas con el uso de la magia y se basa exclusivamente en la clase del personaje.

ADQUIRIR PRIVILEGIOS

Todos los personajes comienzan con tantos puntos de conducta como su valor en el Atributo de Carisma. Con dichos puntos pueden adquirirse recompensas permanentes, denominadas privilegios, o bien premios puntuales, como repetir postre.

Se pueden comprar privilegios permanentes durante la creación de personaje por la mitad del coste indicado, o en cualquier momento durante el juego, pagando el precio completo en puntos de buena conducta. Los premios sólo tiene sentido adquirirlos una vez comience la partida.

LISTA DE PRIVILEGIOS

Arma de recuerdo

El personaje tiene permiso para conservar en sus habitaciones un arma potencialmente letal, si bien no tiene permiso para llevarla a las zonas comunes, y en caso de que le sorprendan con el arma encima le será requisada. Puede tratarse de una espada familiar que ha pasado de generación en generación, puede ser un regalo de jubilación de sus compañeros, el arma que siempre llevaba consigo en sus aventuras y de la que no podría desprenderse, un arco mágico, regalo de alguna criatura feérica, una ballesta de tiro deportivo, etc.

Arma	Daño	Coste	Notas
Daga ritual	1d4+1	4	Fácil de ocultar
Espada antigua	1d8	6	No puede ocultarse
Bastón de mago	1d4	2	No necesita ni puede ocultarse
Arco feérico	1d6+1	10	No puede ocultarse
Ballesta enana	1d8	10	No puede ocultarse
Pistola pequeña	1d4+1	8	
Pistolón	1d8+1	12	Difícil de ocultar
Rifle de caza	2d6	14	No puede ocultarse

Lechuza mensajera personal

El personaje posee una lechuza mensajera asignada en exclusiva a su servicio, y no tiene que hacer cola como el resto para acceder al servicio colectivo de mensajería. La lechuza no es suya; sigue siendo de Twilightgilt, y aunque el personaje la puede tener en su habitación si lo desea no puede llevársela de la residencia, exponiéndose a que este privilegio se vea revocado si le sorprenden haciéndolo.

Este privilegio cuesta 6 puntos de conducta, y quienes no disponen de lechuzas propias sólo pueden enviar y recibir correo una vez por semana, normalmente los martes.

Llave de la biblioteca

La biblioteca es de uso público y está abierta durante el día; pero admitámoslo, no hay quién se concentre con los ronquidos de los Slobbermuds, y siempre hay alguien que se te ha adelantado y tiene justo el libro que necesitas consultar. Las tiradas efectuadas en la biblioteca para documentarse durante el horario diurno son con desventaja.

El personaje ha pagado 6 puntos de buena conducta para poder acceder a las instalaciones de noche. Otros magos pueden acompañar al consignatario de la llave, siempre que se comporten y no hagan ruido.

Algunos aprovechan que la bibliotecaria no está durante la noche para llevarse algún tomo a sus habitaciones, lo cual está terminantemente prohibido y acarrea la pérdida de este privilegio... si se descubre. Como

contrapartida, estos préstamos no supervisados permiten efectuar tiradas con ventaja en aquellas pruebas que se beneficien del acceso a los fondos bibliográficos de Twillightgilt.

Llave de la buhardilla

Aquí es donde se guardan las escobas y los felpudos voladores, y también la habitación que da acceso a los tejados, permitiendo que los personajes que tienen estas llaves puedan salir volando de la residencia.

Tener las llaves de la buhardilla no implica el acceso a un pase de día o a un pase nocturno (tales privilegios deben adquirirse por separado), pero sí permite volar con las escobas por encima de los jardines de la residencia o reunirse con los amigos en el desván (un entorno discreto y seguro, alejado de las miradas de las enfermeras). Cualquier personaje que haya adquirido las llaves de la buhardilla por 6 puntos de buena conducta puede dar acceso al resto de sus amigos. Si este privilegio se emplea para escapar de Twillightgilt sin permiso la llave le será retirada al personaje.



Llave de los sótanos

Las entrañas de Twillightgilt ocultan un complejo de túneles, bodegas, mazmorras y catacumbas a las que no está permitido bajar. Nadie sabe exactamente qué hay ahí abajo y el personaje es uno de los pocos que tiene una copia de la llave y permiso para bajar.

Bueno, en realidad algo de lo que hay allí abajo sí que se sabe. Hay toneles de vino feérico, barricas de cerveza enana, botellas de licor destilado por los gnomos... Emborracharse permite recuperar 1d6 Puntos de Vida, pero mientras dure la borrachera y la posterior resaca, el personaje hará todas sus tiradas con desventaja, excepto las de enfrentar el miedo o la locura, en las que tirará con ventaja.

Como es un lugar muy peligroso, no está permitido que otros residentes acompañen al personaje, a no ser que tengan también sus propias llaves

(paradójico, ¿verdad?). El poseedor de una llave que sea sorprendido franqueando el paso a otras personas perderá la llave (que le habrá costado 12 puntos de buena conducta adquirir) y quienes hayan accedido a los sótanos sin permiso... itodos los puntos de buena conducta que acumulen!

Llave del almacén

El personaje tiene una copia de la llave del almacén de Twilightgilt y puede acceder en cualquier momento a equipo de lo más variado como sillas de ruedas, arcilla de modelar, flotadores, pelotas, cuerdas, banderolas, velas de cumpleaños, trajes de buceo, bolos, rotuladores de colores, fuegos artificiales, etc. Se supone que tiene que registrar el material que retire y devolverlo en buen estado, aunque probablemente nadie se enfade mucho si se pierden unos rotuladores. El uso inadecuado de este privilegio de forma reiterada o malintencionada puede, eso sí, comportar la pérdida del mismo.

Dotarse de este privilegio consume 8 puntos de buena conducta.

Llave del estabulario

Twilightgilt cuenta con un estabulario de criaturas mágicas para que sus residentes puedan jugar con ellas y hacer frente al estrés y a la soledad. La mayoría son inofensivas siempre que se cumplan escrupulosamente las tres reglas que (casi) todo el mundo recuerda.

El personaje puede entrar y salir cuando quiera del estabulario y dar de comer a los animales... ¡pero nunca antes de la media noche! O, espera... ¿no era después de la medianoche? Bah, iqué importa!

En teoría no se puede sacar a los animales del estabulario, pero eso sólo es un problema si te pillan haciéndolo. Eso sí, si tal eventualidad llega a ocurrir, despídate de la llave, que por cierto cuesta 4 puntos de buena conducta.

Llave del laboratorio

Tiempo atrás, los laboratorios de pociones estaban abiertos de forma permanente, para que los magos hicieran terapia ocupacional y sus habilidades no se oxidaran; pero una serie de desafortunados accidentes y la costumbre de los residentes de Slobbermud de comerse los ingredientes en crudo hizo que se revisara esta política.

Hoy las actividades con pócimas se realizan sólo los jueves, bajo estricta supervisión y siguiendo un programa predeterminado que sólo conoce la dirección, de manera que sólo se puede preparar la pócima que toca (determinada al azar al inicio de cada clase).

Sólo quienes se han ganado la confianza de la dirección, pagando 4 puntos de buena conducta, pueden acceder a los laboratorios fuera de este horario. Por supuesto, si alguno echa ácido clorhídrico encima de sulfato de cloro y la lía parda puede perder ese privilegio.

También les puede ser revocado el acceso a aquellos que permitan la entrada en el laboratorio de residentes no autorizados, o que saquen ingredientes y equipo de extranjis.

Pase de día

El personaje puede salir de Twillightgilt durante el día, pero debe regresar antes de que se ponga el sol si no quiere recibir un severo castigo por violar los términos de este privilegio, que cuesta 2 puntos de buena conducta.

Escapar de Twillightgilt sin permiso o no regresar antes del crepúsculo conlleva la pérdida de todos los puntos de buena conducta acumulados, aunque el derecho al pase de día, si se posee, no se revoca.

Pase nocturno

El personaje puede pernoctar fuera de la residencia si lo desea. Incluye, por supuesto, los mismos privilegios que el pase de día y cuesta 8 puntos de buena conducta.

Suscripción al periódico

El personaje recibe diariamente en su habitación un ejemplar de los principales periódicos, tanto mundanos como mágicos, que se publican en el país. Este privilegio cuesta 4 puntos de conducta y permite estar al día de las principales noticias del mundo, descubrir ganchos de aventura, consultar los anuncios por palabras, buscar a viejos conocidos en la sección de esquelas y hacer los crucigramas sin que nadie se te adelante.

LISTA DE PREMIOS

Acceso a los periódicos del día

A los residentes de Twillightgilt normalmente se les dan periódicos atrasados, publicados hace un par, dos o tres de días. Total ¿qué les importa a ellos un día más o un día menos? Invariablemente, los pasatiempos de los periódicos suelen venir ya resueltos; a veces incluso mal resueltos, lo cual es muy frustrante para los residentes de Ribbitfrown... pero así es la vida.

Pagando 1 punto de conducta los personajes pueden acceder al periódico del día, e incluso quedarse con algún recorte si su nieto ha ganado algún torneo local de Doormatsurf y aparece en las páginas interiores.

Enviar una carta urgente

Si el personaje no quiere hacer cola para enviar una carta y desea que se le informe de manera inmediata en cuanto llegue la respuesta, puede acceder a este servicio pagando 1 punto de conducta.

Excursión

Pagando 1 punto de conducta, los personajes pueden participar en alguna de las salidas programadas que organiza la dirección de la residencia. Suelen ser de un solo día.

Pagando 3 puntos cada uno, los personajes pueden organizar su propia excursión de fin de semana (incluyendo los permisos para pernoctar fuera de Twillightgilt para quienes no los posean, medios de transporte voladores individuales o colectivos, alojamiento y cesta de picnic, entrada a algún museo, etc.). Dichas excursiones deben justificarse por su valor cultural o su interés en materia de salud ante la dirección, a la que además habrá que ocultársele cualquier posible peligro que pudiera acontecer.

Pociones del taller de terapia ocupacional

Las pociones que los residentes de Twillightgilt elaboran en sus horas de ocio se ponen a disposición de los magos que hayan merecido un premio... aunque a veces tomárselas no está exento de peligros.

Pagando 1 punto de conducta se obtiene una pócima al azar. Pagando 5 una pócima a escoger.

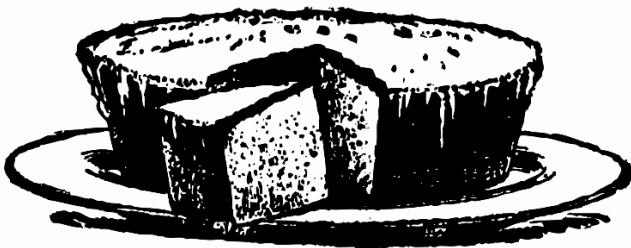
El DJ lanzará 2d6 en secreto por cada pócima adquirida de este modo. Una pócima de 5 puntos sólo estará en mal estado si ambos dados muestran un uno. Una pócima de un punto estará en mal estado si cualquiera de los dos dados muestra un uno.

Préstamo bibliográfico

Pagando 2 puntos de buena conducta, el personaje puede retirar libros de la biblioteca para consultarlos en su habitación, pudiendo efectuar una sola tirada con ventaja, derivada de tal capacidad de documentarse. Si los libros se dañan de algún modo o son robados, el personaje perderá todos sus puntos de buena conducta.

Repetir de postre

Los postres de Twillightgilt son mágicos y muy saludables. Repetir de postre permite recuperar 2d4 Puntos de Vida. Repetir de postre cuesta 1 punto de buena conducta.



Servicio de Spa

Hidromasaje, peeling facial, piedras calientes, sauna, acupuntura, taichi, shiatsu... Después de pasar por el balneario, se recupera el uso de todas las ventajas, capacidades especiales debido a su afiliación a uno de los pabellones, a su vínculo con el pasado, etc. El servicio está limitado a un uso por partida. Cuesta 2 puntos de conducta.

LISTA DE VENTAJAS

Adivinación

El personaje puede atisbar el futuro, a veces tratando de concentrarse, de forma voluntaria, a veces inesperadamente, en forma de visiones fugaces o sueños proféticos.

El modificador de SAB se añade a la tirada para provocarse e interpretar dichas premoniciones. El uso de artefactos mágicos no es estrictamente necesario, pero si no se dispone de una bola de cristal, cartas del tarot, posos del té, setas alucinógenas o vísceras de animales se tirará con desventaja.

Además, una vez por partida el personaje puede superar de forma automática una tirada de Instintos que haya fallado, o eludir un ataque exitoso efectuado sobre él merced a las advertencias proporcionadas por esta ventaja. Al hacerlo dibuja un círculo alrededor del símbolo «» para no olvidarte de que ya se ha usado la ventaja.

Compañero animal

El personaje cuenta con un aliado animal que le presta apoyo y ayuda. Cuanto mayor sea el potencial físico del animal en cuestión, menor serán su inteligencia y sus capacidades mágicas. Un ratoncito será tan listo como un humano, e incluso es posible que sea capaz de hablar y de lanzar algunos conjuros. Un perro será simplemente más inteligente y leal de lo habitual y, como máximo, puede que presente alguna capacidad mágica menor, como mayor resistencia al fuego.

Contactos turbios

El personaje conoce a gente estratégicamente situada en todos los estratos sociales: desde criminales hasta influyentes funcionarios públicos. Sus contactos tienen en común la falta de escrúpulos (lo cual permite pedirles cosas de lo más peregrinas) y una inquebrantable lealtad hacia ellos mismos (lo cual hace que el personaje tenga que andarse con ojo avizor y, normalmente, pagar un precio adecuado por sus servicios; habitualmente en favores igualmente turbios).

Gran fortuna

El personaje ha amasado una gran fortuna y eso le permite pagarse unas lujosas estancias individuales en el pabellón de Twilightgilt en el que se aloje y contar con las atenciones permanentes de un leal duende doméstico. Quienes no posean esta ventaja compartirán habitación con el resto de PJ de su mismo pabellón, o bien con otros PNJ igualmente enervantes.

El personaje recibe visitas a menudo de su familia, pero es más probable que vengan porque necesitan sacarle algo que lograr que echen un cable; y si la vida del personaje corre peligro en lugar de auxiliarle lo más probable es que se abstengan de actuar y se froten las manos pensando en la suculenta herencia que se les viene encima.

El personaje puede tirar con ventaja cuando disponer de una importante cantidad de fondos económicos resulte útil, como por ejemplo a la hora de sobornar a un funcionario, adquirir equipo de calidad, relacionarse con cierto tipo de personas, etc. pero no, por ejemplo, para evitar un ataque mágico.

Grimorio parlante

El personaje posee un libro de conjuros y saber arcano inteligente, que es capaz de hablar con él y ayudarle a encontrar rápidamente la información que esté buscando entre sus páginas. El tomo tiene una personalidad un tanto peculiar, pero es leal a su dueño.

Opcionalmente puede substituirse el grimorio por un familiar mágico, un talismán redivivo u otros elementos que ejerzan la misma función.

Si el personaje puede contar con algo de tiempo para preparar un conjuro (casi cualquier situación salvo en medio de un combate) puede añadir un +2 al resultado de la tirada.

Líder del equipo

Una vez por partida, el personaje puede reclamar la ayuda de sus antiguos compañeros de equipo (o de jóvenes bisoños a los que hacía de entrenador justo antes de jubilarse) para que le echen una mano. Al hacerlo dibuja un círculo alrededor del símbolo «» que antecede a la ventaja en la hoja de personaje como indicación de que ya se ha utilizado esta ventaja.

En total serán una media docena de aliados, o demasiado viejos o demasiado jóvenes, pero acostumbrados a coordinarse entre ellos y a seguir las instrucciones del personaje, y con capacidades adecuadas a su trasfondo.

Si el personaje no proviene del campo del deporte el equipo podría ser su vieja trupe de comediantes, sus lectores de prueba, un club de fans, etc.

En función del trasfondo del personaje, estos equipos tendrán una naturaleza u otra y resultarán más útiles para determinadas situaciones. Un equipo de doormatsurf puede sobrevolar la ciudad buscando a una persona perdida con más eficacia que los miembros de un club de lectura, pero probablemente estos últimos sean más útiles a la hora de buscar pistas en una hemeroteca que los primeros.

Magia discreta

El personaje es tan competente en el uso de la magia que no necesita emplear la voz, gestos ni tampoco su varita para hacer magia (lo cual es una gran ventaja en un duelo).

Adicionalmente, si posee una **Varita excepcional**, cuando al utilizarla pueda añadir el modificador por Atributo a la tirada, además tirará con ventaja.

Metamorfosis

El personaje es capaz de transmutarse en un animal sin necesidad de emplear varita ni pases mágicos, así como de recuperar la forma humana a voluntad. Mientras permanece en forma animal conserva intacto su intelecto y en caso de disponer de la ventaja **Magia discreta** también la capacidad de lanzar conjuros mágicos.

La Lex Mágica obliga a los magos poseedores de este don, que no puede enseñarse ni aprenderse, a consignar sus capacidades en un registro público, pero no todos lo hacen.

Mundialmente conocido

El personaje es reconocido y admirado, o temido allí dónde va. Eso le permite obtener ciertos favores menores, como tener siempre mesa en cualquier

restaurante, pero le dificulta enormemente poder pasar desapercibido a no ser que se esconda o se disfraze.

Tira con ventaja cuando la fama o infamia del personaje puedan suponerle una ventaja en sus interacciones sociales.

Objeto mágico

El personaje puede elegir uno de entre los siguientes objetos mágicos:

- **Araña mecánica.** Este diminuto ingenio de la artesanía mágica (controlado a distancia por su dueño mediante una gema de visión remota y una cruz de control de marionetas encantada) permite efectuar manipulaciones finas o en lugares de difícil acceso, y también espiar sin ser detectado. Suma el modificador de DES del propietario a las tiradas de *Imbuir y Artesanía*, así como a las de *Disciplinas sombrías y Disimulo* cuando dichas habilidades se empleen en su vertiente mundana.
- **Carta blanca.** Estos legajos en blanco tienen la capacidad de cobrar la apariencia de un documento oficial de aspecto auténtico que beneficie al propietario en sus pretensiones legales. Si bien son muy útiles a la hora de lidiar con funcionarios y burocracia, la ilusión sólo reproduce escritos que ayuden a convencer a los demás, pero no permite darles órdenes directas. La Carta blanca puede transformarse, por ejemplo, en una carta de recomendación firmada por una persona ilustre que haga más fácil que al personaje se le conceda el acceso a una biblioteca, pero no en una orden de registro legalmente vinculante. Su uso permite sumar el modificador de CAR a las tiradas de *Translocar y Lex Mágica* cuando se emplea la habilidad con propósitos no mágicos.
- **Cristal del saber.** Esta gema contiene una inmensa cantidad de información almacenada. El problema es que se vierte toda de golpe en la mente del propietario, que debe ser capaz de soportar la jaqueca para lograr sacarle el máximo partido al objeto. Permite sumar el modificador de CON a las tiradas de *Transformar y Erudición*, así como a las de *Pócimas y Saber Squabble* exclusivamente cuando se recurre al aspecto mundial de estas.

- **Giroscopio emocional.** Se trata de una brújula numerológica astral, capaz de cuantificar y medir las emociones de la persona con la que se utilice. Su uso es harto complicado dado que requiere efectuar cálculos mentales muy complejos de forma rápida, pero permite al propietario sumar su modificador de INT a las tiradas de *Mentalismo y Comunicación* cuando la habilidad se utilice en el ámbito mundano.
- **Guante de lianas mágicas.** Unas robustas lianas capaces de florecer, desarrollar espinas y moverse solas surgen del guante del mago a voluntad de este. Los zarcillos son capaces incluso de rastrear, de una forma parecida a la que emplean las raíces para buscar fuentes de agua. Manejar la impetuosidad con la que se cimbrean estas raíces no siempre es sencillo. El portador suma su modificador de FUE a las tiradas de *Duelo mágico y Pelea*, así como a las de *Zoonomancia y Medio natural* siempre y cuando no se estén empleando estas habilidades en su faceta mágica.
- **Mapa redivivo de Enekus.** Este mapa, cuyo contenido cambia según lo haga la zona en la que se adentre el propietario, es una excelente herramienta para explorar y advertir los peligros de los alrededores antes de que se le echen encima del portador, aunque a veces cuesta interpretar su simbolismo místico. Algunos de estos mapas incluso son capaces de emitir un chillido para alertar a su dueño de un peligro inminente mientras permanecen doblados en un bolsillo. Permite sumar el modificador de SAB del propietario a las tiradas de *Vuelo y Alerta*, siempre y cuando se emplee la habilidad en su vertiente mundana.
- **Maravilla voladora.** Esta escoba tuneada plegable, o este felpudo de doormatsurf, obedecen las órdenes mentales de su dueño, que puede incluso silbar para que acudan a su presencia. Permite sumar el modificador de DES del propietario a cualquier tirada de *Vuelo y Alerta*, siempre y cuando, cuidado aquí, se emplee dicha habilidad en su vertiente mágica.

Varita excepcional

Todos los magos tienen varita, pero la del personaje es una maravilla. Esta ventaja permite elegir una de las siguientes varitas de extraordinaria calidad:

- **Madera de Abeto con núcleo de oro.** Esta varita establece una conexión a nivel subconsciente entre su propietario y los objetivos de su magia. El dueño añade su modificador de SAB a las tiradas de *Imbuir y Artesanía*, así como a las de *Duelo mágico y Pelea*, siempre y cuando estas estén relacionadas con la magia.
- **Madera de Ciprés con núcleo de huesos de duende.** Permite llevar al límite el aguante de su propietario, añadiendo el modificador de CON a las tiradas de *Translocar y Lex Mágica*, pero sólo cuando se busque conseguir efectos mágicos.
- **Madera de Olmo con núcleo de cuarzo maestro.** Permite despejar la mente del usuario, añadiendo el modificador de INT a las tiradas de *Transformar y Erudición*, así como a las de *Pócimas y Saber Squabble*, siempre y cuando los dados se lancen para conseguir efectos mágicos en lugar de mundanos.
- **Madera de Tejo con núcleo de obsidiana.** Esta vara canaliza la fuerza de la personalidad de su usuario, permitiendo añadir a las tiradas de *Mentalismo y Comunicación*, así como a las de *Disciplinas sombrías y Disimulo* el modificador de CAR de este, siempre y cuando no se estén usando en su vertiente mundana.
- **Madera de Vid con núcleo de colmillo de león.** Permite canalizar la fortaleza interior de su dueño, armonizándola con la de las criaturas mágicas, y sumar su modificador por FUE en las tiradas de *Zoonomancia y Medio natural* que se efectúen para hacer magia.

Voluntad indomable

El personaje sabe lo que es pasar penurias y sufrir el rechazo de la sociedad; pero eso no ha hecho más que darle fuerza y dotarle de un espíritu inquebrantable.

Una vez por partida, el personaje puede crecerse ante la adversidad y convertir una amenaza en una oportunidad, transformando una tirada con desventaja en otra con ventaja a base de pura y simple determinación. Al hacerlo se debe dibujar un círculo alrededor del símbolo «» para no olvidar de que ya has usado esta ventaja.

REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO

RESOLVER ACCIONES

La regla más importante es aplicar el sentido común. El DJ (director de juego) decide cuando una acción tiene éxito sopesando la explicación dada por el jugador y su Clase. Si es necesario tirar, se lanza 1d20 y se suman los puntos de la habilidad más relacionada con la acción o el modificador de un atributo. Un resultado de 11+ suele ser un éxito, aunque el DJ puede aumentar o disminuir este valor dependiendo de la dificultad de la acción y de la situación específica (14+, 17+, etc.).



Un resultado natural de 20 es siempre un éxito y un resultado natural de 1 es siempre un fallo.

En ocasiones el trasfondo del personaje permitirá sumar 2 puntos al resultado o incluso tirar con ventaja.

Ventaja y Desventaja

Cuando un personaje debe tirar con ventaja o desventaja se lanzan 2d20. Con ventaja se elige el resultado más alto y con desventaja se toma el resultado más bajo.

Peligros e instintos

El DJ puede permitir que un personaje intente evitar o mitigar los efectos de algunos conjuros mágicos, de venenos, enfermedades o de trampas. En esos casos se hace una tirada de Instintos. El personaje lanza 1d20 y suma su bono de Instintos y el bono de un atributo dictado por el DJ (por ejemplo, CON para venenos, DES para esquivar una trampa, CAR para resistir el control mental, INT para eludir el efecto de una maldición mágica, etc.). El DJ debe establecer el valor a superar en la tirada dependiendo del nivel del conjurador, de la potencia del veneno o de lo bien fabricada que esté la trampa (11+, 14+, etc.).

COMBATE

En combate se actúa por orden de DES; actuando los personajes con mayor puntuación en primer lugar que aquellos con menor Atributo, y simultáneamente en caso de empate.

Para impactar (tanto en combate cuerpo a cuerpo como con proyectiles) se lanza 1d20 y se suma el bono de Ataque.

Si el resultado es mayor o igual al valor de Defensa del blanco se tiene éxito.

Se tira entonces el daño indicado por el arma empleada, al que se sumará el Bono al Daño en caso de ataques cuerpo a cuerpo. El total obtenido se resta de los puntos de vida (PV) del blanco. Si el atacante está desarmado su base de daño del arma es de 1. Si emplea un arma improvisada 1d2.



Críticos

Se considera que un ataque es un crítico si el resultado del ataque fue un 20 natural. En ese caso, el atacante propone una consecuencia especial derivada de su ataque. El DJ tiene la última palabra a la hora de aceptar la propuesta del jugador, aunque siempre es posible elegir causar el daño máximo que podría obtenerse + 1.

En el resto de los casos, primero se calcula el daño de la forma habitual y luego se aplica el efecto propuesto. Los jugadores pueden proponer cualquier consecuencia que deseen. Las sugerencias listadas a continuación son sólo una guía respecto a lo que es razonable esperar que el DJ apruebe:

- Pérdida accidental (temporal o permanente) de una pieza de equipo (arma, cuerda, poción, etc.).
- Posibilidad de perder temporalmente la varita o de caer de la escoba o el felpudo (ver la sección de Magia).
- Que el próximo ataque que reciba el blanco se haga con ventaja.
- Que el blanco pierda su próximo ataque.
- Que el blanco se vea desplazado de su posición actual.

Pifias

Se considera que un ataque es una pifia si el resultado del ataque fue un 1 natural. En ese caso, el personaje o criatura ha quedado desequilibrado o ha dejado su guardia abierta. Hasta que se inicie su próximo asalto de combate, todos los ataques que se hagan contra él se harán con ventaja.



MUERTE Y CURACIÓN

Un personaje que llega a 0 o menos puntos de vida cae incapacitado y no puede actuar. Además de eso, gana de forma automática un Nivel (de envejecimiento). Si sus puntos de vida no vuelven a ser superiores a 0 en menos de 10 asaltos habrá muerto. Los primeros auxilios (una sola vez por combate) permite recuperar 1d4 puntos de vida. Si con eso no basta para colocar los PV del personaje en positivo deberá recurrirse a la magia para salvar su vida.

La atención hospitalaria mundana permite recuperar cada día en que este permanezca en absoluto reposo 1d6 PV más el modificador de CON del personaje menos su Nivel (de envejecimiento), 1d4 en caso de que se trate de instalaciones médicas deficitarias.

Si dicha atención no se recibe en Twilightgilt y el personaje no está acompañado de forma permanente durante todo el tiempo que dure el ingreso, cada día deberá efectuar una tirada de Instintos de CAR. Si el resultado es 6 o menos un alma caritativa del personal sanitario se apiadará de su alma y pondrá fin a su sufrimiento de forma indolora. Si el resultado es 11 o más el personaje puede seguir ingresado. En cualquier otro caso, el personaje es dado de alta, aunque no esté recuperado del todo. El personaje, por supuesto, puede pedir también el alta voluntaria en cualquier momento.

Salud Mental

La práctica de las artes arcanas conlleva parejo el riesgo de toparse con horrores sobrenaturales, criaturas sombrías y demonios ominosos.

La característica de Sabiduría de un personaje mide su salud mental.

Un personaje con un valor de 3 apenas estará lúcido, confundirá realidad con fantasía y estará al borde de la más absoluta locura. Automáticamente será reasignado al pabellón de Flutterwits, pero no obtendrá los beneficios por formar parte de este colectivo, aunque sí perderá los derivados de pertenecer a su antiguo pabellón. Tacha de forma permanente la casilla de ventaja del pabellón de la hoja de personaje, incluso si el PJ ya pertenecía a Flutterwits.

Los magos que caigan por debajo de ese valor enloquecen por completo y pasan a estar incomunicados en las celdas especiales de contención que hay bajo el pabellón de Flutterwits, retirándose definitivamente del juego.

Cuando un personaje presencia algún horror indescriptible o sufre o hace uso de las Disciplinas sombrías debe hacer una tirada de SAB. El DJ establece la dificultad dependiendo de la severidad del horror presenciado o la potencia de la magia empleada (11+, 14+, 17+, etc.).

Si el personaje falla la tirada, pierde 1d6 puntos de Sabiduría de forma temporal. Si el resultado es un 6, uno de los puntos se pierde de forma permanente. Los puntos temporales se recuperan a una tasa de 1 punto por día completo de descanso.

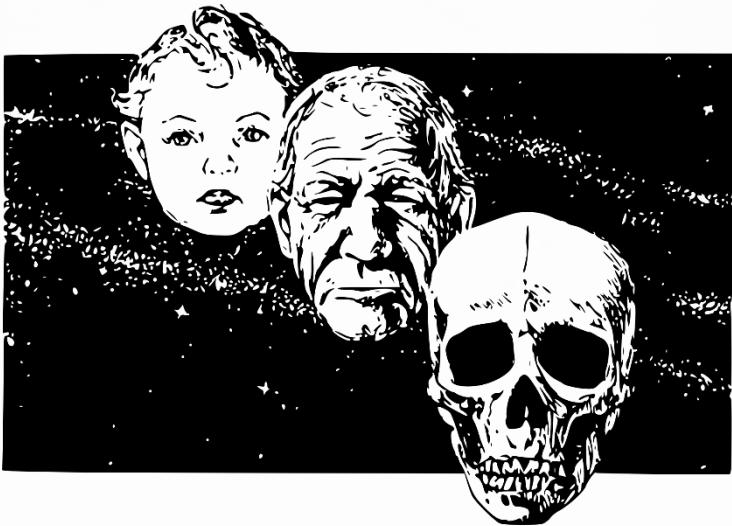
Envejecer

Si el PJ pierde todos sus PV o si el DJ considera que las circunstancias vividas han afectado de forma particularmente dañina a su salud (por ejemplo, permaneciendo encerrado durante semanas en una húmeda mazmorra), obtendrá un Nivel (de envejecimiento) adicional.

En ese momento deberá recalcular sus PV máximos, lanzando su Dado de Aguante (DA), sumándole el modificador por CON y restando el total obtenido a sus PV máximos.

Su valor de movimiento también se verá reducido en 1 punto (2 a la hora de correr).

Es compatible adquirir uno o más Niveles (de envejecimiento) en una sola aventura a la vez que el personaje logra ponerse en forma.



Ponerse en forma

La capacidad de desoxidarse se relaciona directamente con los logros obtenidos y la participación del personaje en ello. Es el DJ quién determina cuánto se ha desoxidado un personaje:

Si el personaje no ha corrido riesgos, no ha apoyado al grupo ni ha participado de forma importante en la aventura no se pone en forma.

Si el personaje ha participado activamente aportando buenas ideas, aprendiendo de sus errores y profundizando en su desarrollo y en las relaciones que le unen al resto de personajes, puede desempolvar una telaraña «» de cualquier habilidad a su elección que haya tenido un papel relevante en la historia.

Si el personaje ha conseguido logros personales de gran calado (como seducir al hombre de su vida o completar por fin su colección de sellos), ha mostrado un heroísmo extremo y ha contribuido de forma ejemplar, convirtiéndose en el miembro más valioso del equipo, el personaje desempolva dos puntos de dos habilidades diferentes que hayan tenido peso en la narración.

LA MAGIA

Disciplinas sombrías

El uso de esta magia prohibida afecta a la Salud Mental. Ser víctima de uno de sus hechizos obliga a una tirada de Instintos de SAB de dificultad equivalente al total obtenido por el hechicero al lanzar el conjuro.

Emplear esta magia también obliga a una tirada análoga de Instintos de INT, pero la dificultad es sólo el resultado obtenido en el dado (o el valor más pequeño de ambos dados, si se ha tirado con ventaja) y el personaje puede sumar su valor en *Disciplinas sombrías y Disimulo*.

Respecto a los efectos que pueden conseguirse con esta magia, sirva esta guía como elemento para orientar tanto al DJ como a los jugadores.

Dificultad 11. Invocación de pequeños demonios o criaturas sombrías relativamente inofensivas, maldiciones menores (equivalentes a una enfermedad leve común), ataques sombríos menores (1d6), entrar en sintonía con objetos corrompidos por las sombras, etc.

Dificultad 14. Conjuros que causan mutaciones corporales permanentes y gran dolor a sus víctimas, como por ejemplo locura, ceguera o enmudecimiento (2d6 PV); invocación de criaturas sombrías peligrosas: crear objetos malditos, etc.

Dificultad 17. Conjuros de muerte, invocación y sometimiento de criaturas sombrías de gran poder, ocultar los rastros de la magia de sombra, crear lugares malditos por la corrupción de la sombra, etc.

Dificultad 20. Maldiciones permanentes y que afectan a toda una familia, generación tras generación; la inmortalidad; desatar una gran plaga; invocar a entidades extraplanares de poder absoluto, etc.



Duelo Mágico

Uno de los objetivos principales en un duelo de magos suele ser desarmar al adversario, arrebatándole la varita o haciendo que al menos se le caiga de las manos. Dicha posibilidad también puede darse durante una pelea, si se obtiene un crítico.

El mago que se vea en peligro de perder su varita tiene derecho a una tirada de Instintos de FUE contra una dificultad equivalente al resultado que obtuvo en el dado el personaje que causó dicha situación.

Tómense los valores descritos a continuación como guía para determinar los efectos de este tipo de magia.

Dificultad 11. Desarmar a un adversario, golpear mágicamente a un adversario (1d4 puntos de daño), cancelar un efecto mágico nocivo de una criatura (como su capacidad de provocar terror), etc.

Dificultad 14. Proyectar mágicamente a un adversario (1d6 puntos de daño y posibilidad de que pierda su varita o artefacto volador), contraconjuros para hechizos de dificultad 11, etc.

Dificultad 17. Ataques de luz individuales sobre espectros o criaturas de las sombras, ralentizar a un enemigo impidiendo que actúe con eficacia (tira con desventaja, movimiento a la mitad), posibilidad de arrancarle la varita de las manos y atraerla con telequinesis, contramagias para encantamientos de dificultad 14, etc.

Dificultad 20. Ataques de luz de área sobre criaturas espirituales o sombrías, inmovilizar por completo a un enemigo, impidiendo también que pueda hablar o lanzar conjuros (incluso aunque no necesite varita para ello), contraconjuros para magia de dificultad 17, etc.

Imbuir

Encantar objetos requiere tiempo, materiales tanto mágicos como mundanos y la fabricación o adquisición del propio objeto a encantar. La calidad de los materiales suele determinar los usos o la caducidad del objeto. Con materiales mundanos fáciles de encontrar se pueden fabricar artefactos de un solo uso, o cuyos poderes se mantengan latentes durante no más de unos días. Los materiales mundanos nobles (y caros) permiten objetos de varios usos, pero que no pueden recargarse y no duran más allá del año. Los objetos con un

número limitado de usos diarios pero que se recargan requieren incorporar elementos mágicos, y los grandes artefactos mágicos, que permanecen funcionando de forma perpetua requieren ingredientes extremadamente difíciles de conseguir.

Si el objeto está pensado como una trampa permitirá una tirada de Instintos del Atributo apropiado de dificultad equivalente al resultado que se obtuvo en la tirada efectuada para fabricarlo.

Sintonizar con un objeto mágico para poder utilizarlo suele ser mucho más sencillo que fabricarlo, requiriendo superar una tirada de dificultad 6 puntos menor y a la que, además, se puede aplicar el modificador por Atributo apropiado a la naturaleza simbólica del objeto. Dicha tirada puede no ser necesaria si el usuario del objeto conoce la fórmula de activación, el artefacto ha sido diseñado para él o su creador ha eliminado conscientemente la necesidad de sintonizarse con el mismo.

Como guía orientativa para DJ y jugadores empléense los siguientes rangos.

Dificultad 11. Crear una bagatela (una epístola que transmite el mensaje de forma hablada, una escoba que barre sola, etc.), un círculo de protección mágica individual contra peligros mundanos específicos (fuego, animales, etc.). No suele llevar más de diez minutos.

Dificultad 14. Crear un objeto mágico menor (una epístola capaz de mantener una conversación interactiva sobre el asunto del que trata, una escoba voladora o una varita para salir del paso, etc.), proteger una estancia contra peligros mágicos concretos de poco poder (por ejemplo, evitar el uso de conjuros de Translocar de dificultad 11), etc. Puede requerir hasta una hora de tiempo.

Dificultad 17. Crear un objeto mágico mayor (una epístola capaz de implantar una orden en la mente de quién la lea, una escoba voladora o varita de buena calidad, etc.), proteger una casa contra peligros mágicos de cualquier naturaleza de poder moderado (Dificultad 14), etc. Estos encantamientos pueden llevar semanas.

Dificultad 20. Crear un objeto mágico legendario (una escoba voladora revolucionaria o una varita de calidad extraordinaria, la dentadura postiza de oro de Slobbermud, etc.), protecciones contra conjuros de Dificultad 17 que además activen contramedidas mágicas ofensivas, etc. Puede requerir meses o incluso años de preparación.



Mentalismo

Ser el objetivo de los efectos de esta habilidad da derecho a una tirada de Instintos de CAR para resistirse. La dificultad es el resultado de la tirada obtenida por el rival, pero los magos pueden sumar a su tirada de Instintos también su valor de **Mentalismo y Comunicación**, aun cuando no sean conscientes de estar sufriendo este tipo de ataque.

En caso de que no se tratase de un ataque (si, por ejemplo, alguien está sondeando en busca de la presencia espiritual de un rival), superar esta tirada permitirá al objetivo del conjuro ser al menos consciente de ello, aunque no evitará que sea encontrado por el mentalista.

En función del efecto buscado la dificultad asignada por el DJ será mayor o menor. Orientativamente, ténganse en cuenta las siguientes propuestas.

Dificultad 11. Percibir el aura emocional de una persona, detectar la presencia de espíritus, fantasmas o viajeros astrales, así como de otras mentes humanas ocultas, etc.

Dificultad 14. Sondear los pensamientos superficiales de una persona, transmitir un pensamiento cuyo origen mágico resultará evidente, repeler a un fantasma que intente afectar al mago o causarle 1d4 puntos de daño, intentar determinar dónde se encuentra una persona conocida y su estado emocional en líneas generales, etc.

Dificultad 17. Sondear los recuerdos de una persona, incluso si esta no puede acceder a ellos de forma consciente y determinar si han sido alterados de algún modo, alterar un recuerdo puntual, introducir un condicionamiento latente, dar una orden que no sea contraria a la naturaleza del objetivo, restaurar memorias borradas, restaurar la Sabiduría perdida de forma temporal a causa de la locura, causar daño a un fantasma (1d6), etc.

Dificultad 20. Alterar los recuerdos y la personalidad del objetivo de forma drástica y permanente, dominar por completo a una persona, restaurar la Sabiduría perdida de forma permanente a causa de la locura, proyectarse astralmente, causar daño a todos los fantasmas presentes en las cercanías (2d6 puntos de daño), etc.

Pócimas

Las pócimas requieren ingredientes y tiempo de preparación, pero en general, en una hora, pueden prepararse tantas dosis como nivel se tenga en la habilidad de *Pócimas y Saber Squabble* +1D4.

Además, cada nivel en esta habilidad da derecho a disponer de 1d4 dosis ya preparadas de la poción que se determine mediante una tirada de 3d6 en la siguiente tabla de paciones aleatorias.

Tirada	Poción	Efecto
3	Invisibilidad	Invisibilidad total durante 1d4 horas
4	Perfume sirénido	Tiradas de CAR con ventaja una hora
5	Sangre de delfín	Respirar bajo el agua 1d6 horas
6	Piel de roca	Resta 2 al daño de ataques físicos 1 hora
7	Fuerza de gólem	Tiradas de FUE con ventaja una hora
8	Elixir del águila	+2 a Tiradas de Vuelo y Alerta 1 día
9	Fuerza de toro	+2 a tiradas de FUE 2d6 asaltos
10-11	Poción curativa	Cura DA + modificador por CON PV
12	Destreza felina	+2 a tiradas de DES 2d6 asaltos
13	Elixir sanador	Cura 2d6 + modificador por CON PV
14	Infusión de jade	Recupera 1d6 puntos de SAB perdidos
15	Ácido arácnido	Causa 2d6 de daño a un único objetivo
16	Pedo de troll	Causa 1d6 puntos de daño en un área
17	Nube tóxica	Causa 2d6 puntos de daño en un área
18	Fuego de dragón	Causa 3d6 puntos de daño en un área

Utilizar también esta tabla para las clases de paciones programadas de Twillightgilt, así como para los premios aleatorios en forma de paciones.

Respecto a la dificultad para su elaboración, se deben emplear las siguientes indicaciones de manera orientativa.

Dificultad 11. Poción menor (otorga un +2 al tipo de tirada adecuado durante los próximos 1d6 asaltos. Por ejemplo, una poción de Fuerza de toro). Una poción en mal estado de esta potencia causa la pérdida de 1 PV si se ingiere.

Dificultad 14. Poción curativa (recupera DA + modificador por CON en PV; y, en efecto, si el resultado fuese negativo significa que ha causado daño extra). Una poción en mal estado de esta potencia causa 1d4 puntos de daño a quién la tome.

Dificultad 17. Poción mayor (permite tirar con ventaja durante la próxima hora cuando el efecto de la pócima sea aplicable. Por ejemplo, un perfume del enamoramiento que hace ser más seductores). Una poción en mal estado de este tipo puede causar 1d6 puntos de daño y obligar a tirar con desventaja durante la próxima hora en cualquier tirada a quién la consuma.

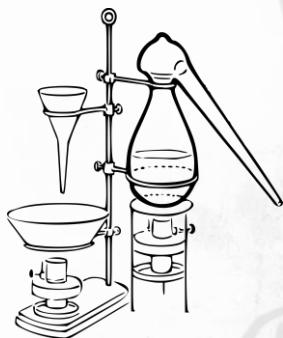
Dificultad 20. Fórmula magistral (los efectos de la poción son imbatibles. El personaje no necesita hacer tiradas y tiene éxito de forma automática, como ocurriría por ejemplo al usar un filtro de amor, una pócima de invisibilidad o de vuelo). Una poción en mal estado de este tipo puede explotar al entrar en contacto con el aire causando 2d6 puntos de daño a todo el que esté cerca.

Si la poción se emplea como trampa o para condicionar a otros (por ejemplo, un elixir de amor) la víctima tiene derecho a una tirada de Instintos de CON cuya dificultad es la tirada obtenida por el fabricante de la pócima.

Las pociones que tienen un efecto explosivo de área (buscado o debido a su mal estado) permiten una tirada de Instintos de DES, cuya dificultad es la tirada obtenida en su elaboración.

Las pociones que deben lanzarse sobre un objetivo (como el ácido arácnido) requerirán una tirada exitosa de Ataque a Distancia para impactar sobre el enemigo. La víctima sigue teniendo derecho a una tirada de Instintos de CON para enfrentar los efectos del ácido.

Por cada tanda de poción que se fabriquen (o que el personaje tenga de inicio) el DJ tira 1d6 y le resta el modificador por INT del personaje y su nivel en la habilidad de **Pócimas y Saber Squabble**. El resultado son las poción en mal estado del lote, que pueden provocar serios problemas si se toman. Las poción siempre se toman empezando por las que tienen mejor aspecto, de manera que la primera de las poción en mal estado entrará en juego sólo cuando se hayan usado ya todas las pócimas correctamente fabricadas.



Ejemplo. Nagini Evans, la bruja que interpreta María, ha desempolvado tres niveles de Pócimas y Saber Squabble y cuenta con un modificador de INT de +1. Decide fabricar una hornada de pócimas curativas y saca un 3 en el d4. En total cuenta con 6 pociones de curación.

Desconoce el resultado que ha obtenido el DJ, pero sabe que sólo con un 5 o un 6 tendría una o dos pociones en mal estado en su arsenal, lo que significa que puede tomar las 4 primeras sin miedo, y reservar las otras dos para casos de emergencia (o para gente que no le caiga bien).

El efecto de las pociones viene determinado también, en gran medida, por el metabolismo de quién las consume. En función del modificador por CON se aplicará uno u otro de los siguientes efectos.

- **-2.** El efecto de la poción dura la mitad de lo normal y el personaje pierde 2 PV tras ingerirla (excepto en el caso de pociones curativas).
- **-1.** Al terminar el efecto el personaje pierde 2 PV (excepto en el caso de pociones curativas).
- **0.** Ocurre lo esperado. Sólo una pócima puede hacerle efecto a la vez a un personaje con un modificador por CON de cero. Si mezcla varias pociones sus efectos se cancelarán y perderá 1d4 PV.
- **+1.** El personaje puede tomar dos pociones a la vez.
- **+2.** El personaje puede tomar tres pociones a la vez y estas duran el doble de lo habitual y tienen un efecto mejorado. Además, es inmune a los efectos nocivos derivados de ingerir pócimas en mal estado (no de las explosiones), aunque el bebedizo, por supuesto, no funcionará.

Transformar

Los objetivos animados de las transformaciones tienen derecho a una tirada de Instintos de CON para resistir el efecto. Los magos, además, añaden a dicha tirada su habilidad en **Transformar y Erudición**. La dificultad es el resultado obtenido por el rival en el dado, sin ninguna otra modificación.

Ténganse en cuenta los siguientes efectos y dificultades orientativas a la hora de lanzar este tipo de conjuros.

Dificultad 11. Pueden afectarse objetos pequeños, como llaves, dagas, velas, etc. Se puede afectar alguna de sus características (como la fragilidad o

dureza) o su forma (transformando una daga en una llave), pero no ambas cosas a la vez. Si se transforma una vela en una llave esta será blanda como la cera. Los efectos duran 1d6 asaltos de combate.

Dificultad 14. Permite transformar animales pequeños, como ratones, gatos, sapos, lechuzas y algunas razas de perro. También permite metamorfosear objetos grandes como sillas, escobas o espadas. La transmutación dura aproximadamente 1d4 horas.

Dificultad 17. Puedes afectar a animales grandes, como osos, caballos o elefantes. También funciona con objetos enormes como armarios, grandes portones, catapultas, vehículos, etc. Puede alterarse la relación de tamaños (convirtiendo, por ejemplo, un elefante en un ratón) o de animación (transformando al elefante en un elefante de piedra), pero no ambas cosas a la vez. El efecto puede durar 1d6 horas.

Dificultad 20. Puedes afectar a animales gigantescos, como krakens o ballenas. Puedes transformar por completo a una persona, o bien provocar alteraciones parciales (como que le crezca pelo por todo el cuerpo). También permite afectar a elementos inanimados del tamaño de un pequeño edificio y cambiar la relación de tamaño y de estado animado-inanimado (convirtiendo, por ejemplo, una iglesia en un ratón). El efecto puede durar 1d8 días.

Translocar

El uso de esta disciplina es especialmente incómodo para el mago, que ve su cuerpo sometido a un estrés considerable. La siguiente tirada que se haga después de una Translocación se efectúa con desventaja debido al mareo, la fatiga y la desorientación. Cada uso posterior incrementa en una las tiradas con desventaja que tendrán que hacerse, así hasta que se haya podido descansar durante unos días.

Respecto al alcance de este poder y las dificultades correspondientes téngase en cuenta los siguientes criterios.

Dificultad 11. Permite translocarse únicamente uno mismo y siempre a un lugar que se conozca bien o que pueda verse.

Dificultad 14. Permite translocar un objeto pequeño (que el mago sea capaz de sostener con una sola mano) a un lugar en el que se haya estado antes, sin necesidad de ir uno mismo.

Dificultad 17. Permite translocar a un grupo de personas (como máximo tantas como nivel en esta habilidad se haya desempolvado) a un lugar del que sepamos su localización, o con el que se tenga alguna conexión, o alguna foto, aunque nunca se haya estado allí.

Dificultad 20. Permite acceder a lugares altamente protegidos, o de los que no se conoce nada más que su existencia o translocar un pequeño edificio entero. También podría permitir una traslocación parcial del mago (hacer aparecer sólo un brazo), pero es altamente peligroso. Finalmente, esta es la dificultad necesaria para translocar a alguien con conocimientos mágicos que se resiste a ello. Por supuesto, el mago que transloca a la persona debe acompañarla durante el viaje.

Vuelo

De forma análoga a lo descrito para los duelos mágicos, descabalgar a un adversario de su escoba o felpudo volador suele ser una estrategia muy exitosa en caso de verse envuelto en un combate aéreo.

El mago que se vea en peligro de perder su escoba tiene derecho a una tirada Instintos de FUE contra una dificultad equivalente al resultado que obtuvo en el dado el personaje que causó dicha situación. Si emplea un felpudo volador la tirada de Instintos será de DES.

Las siguientes indicaciones pueden servir para establecer las dificultades al utilizar esta disciplina mágica; si bien en muchos casos las tiradas de habilidad que pida el DJ estarán más en relación con las maniobras que se hagan que con ninguna otra cosa.

Dificultad 11. Hacer levitar una pluma u objetos ligeros que podrían manipularse agarrándolos con un par de dedos, etc.

Dificultad 14. Alzar el vuelo con una escoba, hacer levitar un objeto que el mago podría levantar normalmente, manipular en el aire objetos ligeros, etc.

Dificultad 17. Salir disparado a gran velocidad sobre un artefacto volador, flotar sin escoba ni felpudo, hacer levitar un objeto pesado, como un vehículo (pero sin que este se mueva de forma realmente efectiva), controlar a distancia a la propia escoba o felpudo, etc.

Dificultad 20. Hacer levitar a alguien, evitando que muera tras caer de su felpudo, o volar uno mismo de forma algo torpe, pero sin necesidad de ningún otro artefacto aparte de la varita, encantar de forma temporal un vehículo para que vuele, etc.

Zoonomancia.

Las criaturas mágicas tienen derecho a resistir los efectos de esta disciplina con su tirada de Instintos.

Aquello que pueda obtenerse dependerá en gran medida del poder y la naturaleza del ser sobrenatural sobre el que se actúe, así como de la estrategia empleada y objetivos buscados (someterlo, pactar, asustarlo, convocarlo, curarlo, defenderse, etc.), pero en general podemos emplear estos rangos de dificultad para establecer unos criterios orientativos.

Dificultad 11. Sirve para someter a criaturas mágicas menores e inofensivas, y también a criaturas mundanas de cualquier tipo. Esta sería la dificultad para causar 1 punto de daño o restablecer 1d4 puntos de vida.

Dificultad 14. Permite llamar y tratar con criaturas mágicas poco peligrosas o habitualmente amigables, pero que no están indefensas, como por ejemplo un unicornio. Esta sería la dificultad para causar 1d4 puntos de daño o restablecer 1d6 puntos de vida.

Dificultad 17. Permite enfrentarse a criaturas mágicas peligrosas y generalmente hostiles, como por ejemplo una araña gigante. Esta sería la dificultad para causar 1d8 puntos de daño o restablecer todos los PV perdidos por una criatura mágica.

Dificultad 20. Permite tratar de ahuyentar o protegerse de seres sobrenaturales de incommensurable poder, como los Dragones. Esta dificultad permitiría causar 2d6 puntos de daño o restaurar completamente la salud de una criatura mágica (incluyendo secuelas, amputaciones, enfermedades, etc.).

EL MÁGICO MUNDO DE TWILLIGHTGILT

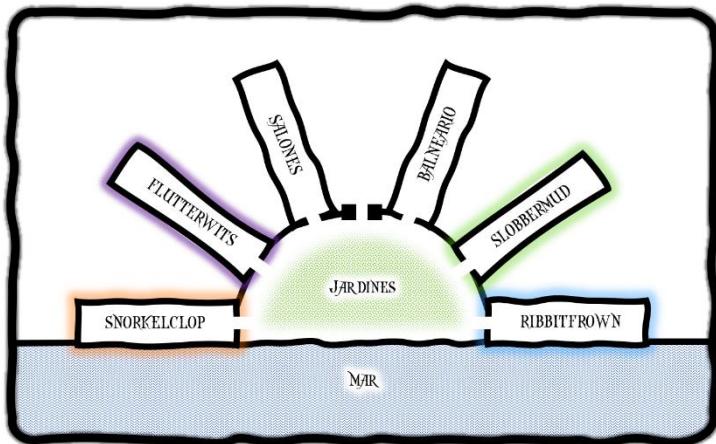
TWILLIGHTGILT

La residencia de Twilightgilt consiste en un recinto amurallado, que consta de seis pabellones dispuestos de forma radial alrededor de sus jardines, que conforman una semiluna. Al sur limita con los acantilados de la costa, ofreciendo al conjunto el aspecto, a vista de pájaro, de un sol poniéndose en las aguas. Los residentes disponen de un bonito mirador, y también de escaleras que permiten bajar al mar.

Los pabellones tienen tan solo un par de pisos, si bien debajo de los mismos existe una extensa red de sótanos y túneles.

La única puerta de acceso queda enmarcada entre los dos pabellones comunes. En el pabellón del oeste se sitúan el comedor, las cocinas, la sala de estar y, en el piso superior, la biblioteca, los despachos y las salas de terapia ocupacional. En el pabellón del este se sitúa la enfermería, el balneario, el estabulario y el gimnasio, y, en el piso de arriba, las dependencias del personal encargado del cuidado de los residentes.

Los pabellones de Ribbitfrown y Snorkelclop se sitúan al este y oeste respectivamente, sobre los acantilados. Junto a ellos, los pabellones de Slobbermud y Flutterwits. El piso inferior de cada pabellón alberga una sala



de relax común, así como las habitaciones individuales para los residentes pudientes. En el piso superior residen, en habitaciones compartidas, el resto de habitantes del complejo geriátrico.

El lema de la residencia es «*Dum spiro, spero*», que podría traducirse como «Mientras hay vida, hay esperanza».

DRAMATIS PERSONAE

El director Crownburgess

Isaías Crownburgess es una de esas personas obsesionadas por las normas que viven más preocupadas por la rectitud moral de los demás que por la suya propia. No es sólo que no se le dé bien predicar con el ejemplo, ni siquiera es consciente de que adolece de las mismas debilidades que critica en los demás, y claro, sintiéndose tan perfecto, le cuesta horrores perdonar cualquier transgresión que cometan el resto de mortales. No es buena idea confrontarlo, pues para él siempre existe alguna diferencia que hace imposible comparar unas situaciones con otras. Afortunadamente, debido a su engreimiento, es fácil de enjabonar.

Está secretamente enamorado de Agnes Gildmayor, o al menos eso cree él, puesto que en realidad ni sus pretensiones son nada discretas ni su afecto por Agnes podrá acercarse jamás al verdadero amor que siente... por él mismo.

Crownburgess viste con elegancia y siempre va perfectamente repeinado y afeitado. Tiene un deje de afectación y reminiscencias de un acento francés que no está claro si es genuino o impostado. Pertece a un rancio linaje de sangre prística venido a menos y, como toda persona obsesionada por las leyes y normas, es un competente translocador.



La supervisora Gildmayor

Agnes Gildmayor es la jefa de enfermeras de Twillightgilt y, en teoría, una competente experta en la elaboración de pócimas curativas. El problema es que Mrs. Gildmayor tiene un severo problema de enolismo que ella cree que ha logrado ocultar, pero del que todo el mundo, excepto Crownburgess, es plenamente consciente. Sus pócimas suelen estar siempre un poco más cargadas de lo aconsejable.

A Agnes no le resulta especialmente atractivo el director, pero sus atenciones inflan su ego, así que, haciéndose un poco la tonta, Gildmayor se deja querer. Es cierto que ya no es ninguna jovencita, pero sigue conservándose relativamente bien.

La bibliotecaria Albatross

Arline Albatross es una paranoica de cuidado. Siempre está viendo conspiraciones en todos lados y, probablemente, en su habitación tenga un mapa lleno de fotos, notas y cordeles de colores. A veces pedirá ayuda a los personajes para desarticular una conspiración sombría en Twillightgilt, a veces la sorprenderán colándose en sus habitaciones con una pala buscando el tesoro secreto de la residencia. En otras ocasiones será ella quién sospeche que los personajes están intentando ocultar algo y se pondrá a husmear donde no debe. Arline no es fácil de engañar. Es astuta, aunque su imaginación esté un poco desatada. Afortunadamente para los personajes, tantas veces ha gritado «¡que viene el lobo!» que normalmente nadie la cree de buenas a primeras. Y es una lástima, porque acierta más a menudo de lo que se equivoca.

Mrs. Albatross tiene buen fondo, y es una competente transformadora, como toda bibliotecaria que se precie de serlo.

El jardinero Grapmaps

Fred Grapmaps es un joven asilvestrado, experto en toda clase de hierbas. Trabaja aquí como jardinero y tiene una obsesión enfermiza con el cultivo de tulipanes. Cree que en cuanto estos vuelvan a revalorizarse se hará inmensamente rico. Probablemente hay residentes en Flutterwits más cuerdos que Grapmaps.

Grapmaps es un buen tipo, simpático y generoso, y un zoomante competente. Entre sus responsabilidades está cuidar del estabulario, pero a veces comete algún descuido y se ve obligado a acudir a los residentes en busca de ayuda, antes de que Mr. Crownburgess se entere y le despida.

El celador Mobbs

Por las venas de este hombre corre sangre de trolls. Es un tipo estúpido que disfruta atormentando a los débiles, pero que se comporta dócilmente frente a las figuras de autoridad como Crownburgess o Gildmayor. Su única capacidad intelectual destacable es su buena memoria... para las vendettas.

Además de tener el tamaño de un armario ropero y los instintos de un mastín, es ducho en duelos mágicos y peleas. Por fortuna suele ser fácil engañarlo.

Twinkle

Twinkle es, por decirlo de algún modo, el jefe sindical de los duendes domésticos de la residencia. Siempre está velando por el bienestar del personal de Twilightgilt, concretamente por el de un trabajador en concreto... él mismo. Es un ser taimado y traicionero, pero al menos sus intenciones suelen ser bastante aparentes, a pesar de su actitud a veces obsequiosa y zalamera, y todo el mundo sabe de qué palo va realmente.

Twinkle se entera de muchas cosas gracias a sus subordinados y no es infrecuente que a sus manos vayan a parar bienes que se han perdido por la residencia. También tiene copia de todas las llaves del complejo y una total falta de escrúpulos que permite convencerle para que haga cualquier cosa... si la paga es buena.

Desgraciadamente, no suele aceptar oro ni por supuesto puntos de buena conducta. Su lema es «favores a cambio de favores», pero se le puede engañar para que participe en una apuesta, pues el juego es una de sus mayores debilidades.

Este duende retorcerá los términos de cualquier trato que se cierre con él para exprimir al máximo los beneficios que del mismo devengan, pero no faltaría a la letra de su palabra, tanto por su naturaleza feérica como por el hecho de que eso sería malo para los negocios.

Su capacidad natural de teletransporte, común al resto de su estirpe, y su obsesivo dominio de las leyes y los pactos dejarían en ridículo al translocador humano más competente.

Oberon Flix

Este orondo residente de Twillightgilt es uno de los slobbermuds más respetados del centro geriátrico. En el pasado ganó fama y notoriedad por sus repetidas victorias en los concursos de beber pócimas mágicas, particularmente pociones picantes. Tales aficiones han hecho mella en su salud. Los doctores le han prohibido tomar ni una sola poción más, pero a veces le resulta difícil resistirse.

Para complicar un poco más las cosas, tanto elixir le ha dejado con algunos efectos secundarios sobrenaturales latentes permanentes. A veces el efecto de alguna de las pociones que se tomó de joven se activa de forma inesperada y fuera de su control.

Para ser un slobbermud, Oberon es bastante activo. Sus risotadas francas son casi tan estridentes como sus ronquidos.

Dasy Hummingbird

Esta escuálida y refinada dama de sangre prística es probablemente la residente más cuerda de flutterwits. Tan racional es su mente que ha llegado a convencerse de que la magia no existe y de que está encerrada en un psiquiátrico con un montón de locos. Convencerla de lo contrario, por más demostraciones que se le hagan, es completamente baladí... y es una pena, porque Mrs. Hummingbird era una de las estudiosas de las artes arcanas más reputadas del mundo, particularmente en el campo del mentalismo.

Mucho se ha teorizado sobre el motivo que ha llevado a Mrs. Hummingbird a negar su pasado mágico. Tal vez una maldición. Tal vez leyese el tomo prohibido que no debía en su búsqueda insaciable de conocimiento. Tal vez un trauma psicológico provocado al causar la muerte de su joven aprendiz en un accidente de laboratorio. Tal vez se borró la mente a sí misma por alguna incomprensible razón. Puede que, con el tiempo (o con la intervención de los personajes), Mrs. Hummingbird desbloquee sus recuerdos y recupere sus poderes, pero, de ser así ¿será un motivo de dicha o de preocupación?

En su trato, Hummingbird es condescendiente y paternalista, como lo fue cuando daba clases y conferencias en las instituciones más prestigiosas y reputadas del mundo. No está para perder el tiempo. Evita discutir con el resto de «locos», y les da la razón siempre que acuden a ella con sus alocadas ideas. Pero si se la aborda desde la racionalidad puede demostrar ser de gran ayuda y tener una mente muy despierta.

Gibbon Snakebark

Snakebark es un antiguo presidiario al que el gobierno concedió un traslado a Twillightgilt, hartos de sus constantes cartas de protesta a la prensa ante cada incumplimiento de la ley penitenciaria, de sus perpetuas exigencias de mejoras y de que organizase motines y protestas entre los reclusos. Al final, el ministerio de magia decidió que era mejor ingresarla en el geriátrico que seguir soportando su activismo carcelario.

Snakebark no es verdaderamente malvado, simplemente es demasiado exigente y carece de capacidad de autocontrol. Todo comenzó con un acúmulo de multas por translocación indebida, pero en vez de mostrarse dócil ante el juez Snakebark fue desafiante, y luego, cuando le encerraron, tomó la misma actitud con el alcaide. Snakebark no sabe mantener la boca cerrada, no tiene paciencia y lo quiere todo arreglado para ayer. Es cierto que esa manera de ser fue la que lo llevó a la cárcel en primer lugar, pero también la que lo sacó de ella y lo convirtió en alguien capaz de influir en las masas.

A diferencia de la mayoría de habitantes de ribbitfrown, la rebeldía de Snakebark le convierte en un individuo muy carismático. Sus quejas están siempre revestidas de ironía, sarcasmo y sentido del humor, y ha aprendido por las malas a ganarse la pena y la commiseración de los demás cuando conviene, apareciendo como la víctima perpetua. Sus hipérboles comparando Twillightgilt con Salandahar (presidio que, por cierto, nunca ha llegado a pisar) son muy celebradas, y todos sospechan que es el autor de los grafitis animados que, de tanto en cuanto, caricaturizan al director Crownburgess y a la supervisora Gildmayor; pero nunca nadie ha sido capaz de demostrarlo. Eso hace que sea uno de los residentes más apreciados del pabellón y puede que de la residencia entera.

Snakebark puede ser de gran ayuda para los personajes, o convertirse en un grano en el culo si se ganan su enemistad. En ese caso, pueden prepararse para ver ridiculizado en público, con saña y, hay que admitirlo, no poco salero, cualquier traspié que cometan.

Debido a su especial régimen de internamiento, Snakebark no puede abandonar la residencia, y eso hace que en ocasiones acuda a los personajes para pedirles favores relacionados con el exterior.

Vic Wolpers

Quedar postrado en una silla de ruedas a causa de una terrible enfermedad neurodegenerativa no ha detenido a esta reputada snorkelclop. Sabiendo del inevitable progreso que cabía esperar de su dolencia, Wolpers se dedicó a diseñar toda clase de objetos y artefactos mágicos con los que suplir las funciones corporales que iba perdiendo. A día de hoy, esta antigua inventora y artesana se ha convertido en una suerte de cyborg mágico.

Wolpers ha convertido su habitación individual en un taller y sigue trabajando en la fabricación de todo tipo de artílugos. A veces necesita voluntarios para probarlos, a veces necesita gente que le consiga materiales raros de encontrar... a veces son los demás quienes acuden a ella para pedirle que les fabrique algún artefacto mágico particularmente complejo.

Ahora que está jubilada, Wolpers ha decidido poner todo su ingenio al servicio de la justicia, y pretende conformar a su alrededor un grupo de superhéroes «tecnificados» que la ayuden a combatir el crimen. ¿Querrán los personajes apuntarse a la iniciativa Wolpers? ¿Podrán salvarle la vida cuando intente morder más de lo que puede tragar?

IDEAS DE AVENTURA

La nueva profesora de yoga

Una joven y atractiva profesora de yoga (o un musculoso masajista, si eso encaja mejor con los gustos de los personajes de tu grupo) ha llegado a Twillightgilt y está revolucionando el gallinero. La relación amorosa entre el director y la supervisora se está viendo amenazada, y con ello el equilibrio de poder en el geriátrico, pero la cosa no termina ahí. Los ancianos compiten por las atenciones de la recién llegada, llegando a ponerse en peligro ellos mismos y al resto de habitantes de Twillightgilt con tal de impresionarla.

Por si fuese poco, algunas cosas muy extrañas están comenzando a pasar desde que esta persona llegó a la residencia y es probable que los personajes sospechen que la nueva profesora no es trigo limpio. ¿Se trata de un súcubo?

¿De una sirena? ¿De una reina de las hadas? ¿Es la víctima de una maldición de Afrodita? ¿Qué intenciones ocultas alberga la irresistible muchachita?

El velatorio

Los personajes se ven en el brete de organizar el velatorio de un antiguo compañero, un tanto excéntrico, y hacerse cargo de sus extravagantes últimas voluntades. Su familia es muy influyente y se espera una gran afluencia de personalidades al funeral.

A medida que la historia se desarrolle, los personajes obtendrán pistas que les permitirán descubrir que, en realidad, su amigo no ha muerto, sino que ha fingido su deceso para averiguar quién de entre sus herederos estaba conspirando para envenenarle en secreto. Desgraciadamente, para entonces los personajes ya estarán atrapados en una sangrienta lucha familiar que a ellos ni les va ni les viene.

La dentadura de oro

Los residentes de Twilightgilt se preparan para el mayor acontecimiento deportivo del año: las pruebas de la dentadura de oro de Slobbermud. Toda una tradición en el complejo geriátrico.

A parte de los accidentes, sabotajes, incumplimiento de las normas y demás lindezas propias de este tipo de encuentros deportivos, este año se añade un problema más. La dentadura ha sido robada y los personajes (a quienes, al parecer, los ladrones han tratado de inculpar) deben recuperar el trofeo para limpiar su nombre, sin renunciar tampoco a ganar la competición. ¿Qué ocurrirá cuando descubran que el trofeo que habían creído recuperar en realidad es una falsificación? ¿Dónde está la dentadura auténtica y por qué motivo ha sido robada?

La Gran Excursión

No sólo escapándose uno puede disfrutar del mundo exterior. El director Crownburgess ha organizado una salida de varios días a la que sólo podrán apuntarse los residentes que se hagan merecedores de ello. Los personajes deberán agudizar su ingenio para obtener los puntos de buena conducta que necesitan para asegurarse una plaza, realizando todo tipo de tareas.

Por supuesto, la excursión es la segunda parte de esta historia. Se trata de una visita cultural al Gran Museo de la Magia, y coincidirá con la fecha en la que un grupo de ladrones pretenden asaltar el edificio y apoderarse de algunas de las maravillas que se custodian en él. Por supuesto, sólo los personajes aprovechando los objetos encantados del museo, serán capaces de burlar los planes de la banda de malhechores.



La jornada de puertas abiertas

Como cada primavera, Twilightgilt abre sus puertas a las familias de potenciales nuevos residentes que deseen visitar el centro. Todo el mundo está muy nervioso por causar una buena impresión, sobre todo el personal. El director es consciente de lo mucho que se juega, y no dudará en ofrecer a los personajes suculentas recompensas en puntos de buena conducta si le ayudan a tapar cualquier escándalo que pueda suceder durante este periodo. También, por supuesto, hará que se arrepientan si tratan de disuadir a nadie de que ingrese a su ser querido en el geriátrico.

Evidentemente, esta también es una ocasión de oro para los oprimidos duendes domésticos de organizar una huelga, o para los residentes de plantear exigencias a la dirección. ¿Antepondrán los personajes su beneficio personal al interés legítimo del resto de habitantes de la residencia?

El incendio

Una noche la biblioteca arde, y las llamas amenazan con engullir todo el complejo si los personajes no se hacen cargo de la situación y extinguen el fuego.

Superado el shock inicial toca investigar cómo se ha producido el incendio, quién está detrás y qué otros peligros esperan a Twillightgilt si nadie se preocupa por impedirlo. ¿Alguna orden de practicantes de las disciplinas sombrías ha tratado de robar libros de la biblioteca? ¿Alguien ha intentado destruir las obras que se custodian en Twillightgilt para proteger al mundo de los secretos que contienen? Y, a todo esto, ¿dónde está Airline y porqué nadie parece ser capaz de dar con ella?

El Baile

Cada otoño, los residentes de Flutterwits organizan un baile en los jardines de Twillightgilt. Decoran los pabellones, se disfrazan y organizan un evento que está más cerca de ser un rol en vivo que ninguna otra cosa. También se monta una especie de amigo invisible, con regalos mágicos fabricados por los propios residentes que, en algunos casos, no cumplen todas las medidas de seguridad que serían deseables.

Por supuesto, los organizadores también han echado algunas pociones al ponche, para que todo tenga una atmósfera más «a lo Flutterwits», pero se les ha ido la mano con los alucinógenos y a poco de dar comienzo la fiesta los residentes comenzarán a ser incapaces de distinguir la realidad de la ficción. ¿Terminará todo esto en una epifanía mística? ¿Acabarán por convertirse las risas en llanto? Y, lo más importante de todo... ¿descubrirán quién era el amigo invisible de cada uno?

BESTIARIO

El nivel de la criatura equivale directamente a su Bono de Ataque, a su total de Instintos y a los d8 que se tiran para calcular sus PV.

Síntete libre de crear tus propios monstruos, o de incrementar o disminuir el nivel de alguno de los aquí listados para reflejar con mayor fidelidad su tamaño, estado o experiencia.

Anaconda constrictora gigante. Nivel 3. Daño Cuerpo a Cuerpo 1d6+1 (mordisco) o 1d4 + Inmovilización y Asfixia (tirada de Instintos + DES para evitar ser atrapado o + FUE para liberarse en turnos posteriores. Tirada de Instintos + CON para evitar 1d6 puntos de daño por asfixia mientras se permanezca atrapado. Sólo puede constreñir a un objetivo). Defensa 8.

Araña gigante. Nivel 1. Daño Cuerpo a Cuerpo 2d6 (tirada de Instintos + CON para recibir 1 solo punto de daño). Daño a Distancia 0 + Inmovilizar (tirada de Instintos + DES para evitar quedar atrapado en la telaraña, tirada de Instintos + FUE para liberarse en turnos posteriores). Defensa 10.

Dragón. Nivel 10. Daño Cuerpo a Cuerpo 2d10. Daño a Distancia 4d8 (tirada de Instintos + DES para recibir la mitad del daño). Defensa 17. Resta 5 puntos al total de daño de cada ataque físico o mágico que reciba. Puede volar.

Duende doméstico. Nivel 1. Daño Cuerpo a Cuerpo 1d4. Defensa 12. Puede teletransportarse.

Espectro. Nivel 3. Daño a Distancia 1d4 puntos de SAB (tirada de Instintos + SAB para evitar el daño por locura). Defensa 14. Es inmune al daño físico. Es una criatura sombría. Puede volar.

Gólem. Nivel 6. Daño Cuerpo a Cuerpo 1d8. Defensa 15. Resta 3 puntos al total de daño de cada ataque físico que reciba.

Murciélagos gigante. Nivel 0 (1d4 PV). Daño Cuerpo a Cuerpo 1d4. Defensa 13. Puede volar.

Oso. Nivel 4. Daño Cuerpo a Cuerpo 1d8+1. Defensa 15.

Rata gigante. Nivel 0 (1d4 PV). Daño Cuerpo a Cuerpo 1d4. Defensa 10.

Tigre. Nivel 3. Daño Cuerpo a Cuerpo 1d8. Defensa 14.

Troll. Nivel 4. Daño Cuerpo a Cuerpo 3d4. Defensa 13. Regenera 1 PV por turno salvo si el daño es causado por ácido o por fuego. Aunque no es una criatura sombría, los ataques de luz los convierten en piedra.

Xenorganismo tentacular. Nivel 8. Daño Cuerpo a Cuerpo 1d6 + Inmovilización (tirada de Instintos + DES para evitarlo o + FUE para liberarse en turnos posteriores. Mientras se permanezca atrapado se recibe 1d4 puntos de daño de forma automática.). Defensa 15.

Regenera 1 PV por turno salvo si el daño es mágico. Es una criatura sombría.

Zombi. Nivel 2. Daño Cuerpo a Cuerpo 1d6. Defensa 11. Es inmune a los efectos sobre la mente. Es una criatura sombría.



HOJA DE PERSONAJE

Vieja Escoba



NIVEL:

(de envejecimiento)

Nombre del Jugador:

Nombre del Personaje:

Identidad de Género: _____

Pabellón:

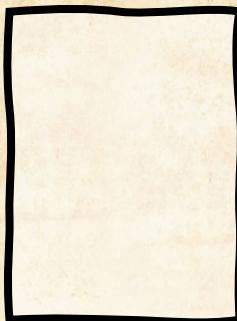
Snorkelclop

Clase:

Ventajas:

• _____
• _____

Linaje: _____



Trasfondo:

Vínculo del pasado: []

Puntos de conducta: _____

Privilegios:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Atributos:

FUE _____ ()

DES _____ ()

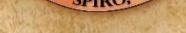
CON _____ ()

INT _____ ()

SAB _____ ()

CAR _____ ()

Habilidades:



Movimiento: ()

Defensa:

Ataque CC:

Bono al Daño CC:

Ataque a Distancia:

Instintos:

Poder:



Puntos de Vida Actuales:



P.V. Máximos: _____ DA: _____

HOJA DE PERSONAJE

Vieja Escoba

NIVEL:

(de envejecimiento)



Nombre del Jugador:

Nombre del Personaje:

Identidad de Género: _____

Pabellón:

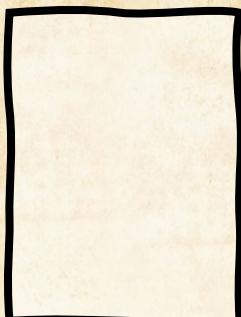
Flutterwits

Clase:

Ventajas:

• _____
• _____

Linaje: _____



Trasfondo:

Vínculo del pasado: []

Puntos de conducta:

Privilegios:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Atributos:

FUE _____ ()

DES _____ ()

CON _____ ()

INT _____ ()

SAB _____ ()

CAR _____ ()

Habilidades:



Disciplinas Sombrías y Disimulo



Duelo Mágico y Pelea



Imbuir y Artesanía



Mentalismo y Comunicación



Pócimas y Saber Squabble



Transformar y Erudición



Translocar y Lex Mágica



Vuelo y Alerta



Zoomancia y Medio Natural

Movimiento: ()

Defensa:

Ataque CC:

Bono al Daño CC:

Ataque a Distancia:

Instintos:

Poder:



Puntos de Vida Actuales:



P.V. Máximos: _____ DA: _____

HOJA DE PERSONAJE

Vieja Escoba

NIVEL:

(de envejecimiento)

Nombre del Jugador:

Nombre del Personaje:

Identidad de Género:

Pabellón:

Slobbermud

Clase:

Ventajas:

• _____
• _____

Linaje: _____



Trasfondo:

Vínculo del pasado: []

Puntos de conducta:

Privilegios:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Retrato

Atributos:

FUE _____ ()

DES _____ ()

CON _____ ()

INT _____ ()

SAB _____ ()

CAR _____ ()

Habilidades:



Disciplinas Sombrías y Disimulo



Duelo Mágico y Pelea



Imbuir y Artesanía



Mentalismo y Comunicación



Pócimas y Saber Squabble



Transformar y Erudición



Translocar y Lex Mágica



Vuelo y Alerta



Zoomancia y Medio Natural

Movimiento: ()

Defensa:

Ataque CC:

Bono al Daño CC:

Ataque a Distancia:

Instintos:

Poder:



Puntos de Vida Actuales:

P.V. Máximos: _____ DA: _____

HOJA DE PERSONAJE

Vieja Escoba

NIVEL:

(de envejecimiento)

Nombre del Jugador:

Nombre del Personaje:

Identidad de Género:

Pabellón:

Ribbitfrown

Clase:

Ventajas:

• _____
• _____

Linaje: _____



Trasfondo:

Vínculo del pasado: []

Puntos de conducta:

Privilegios:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Retrato

Atributos:

FUE _____ ()

DES _____ ()

CON _____ ()

INT _____ ()

SAB _____ ()

CAR _____ ()

Habilidades:



Disciplinas Sombrías y Disimulo



Duelo Mágico y Pelea



Imbuir y Artesanía



Mentalismo y Comunicación



Pócimas y Saber Squabble



Transformar y Erudición



Translocar y Lex Mágica



Vuelo y Alerta



Zoomancia y Medio Natural

Movimiento: ()

Defensa:

Ataque CC:

Bono al Daño CC:

Ataque a Distancia:

Instintos:

Poder:



Puntos de Vida Actuales:

P.V. Máximos: _____ DA: _____

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a: The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its 143 products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica. Viaja Escuela: el juego de rol Copyright 2017, Javier García "cabohicks". Vieja Escoba Copyright 2022, Albert Estrada Zambrano. La ambientación y el contexto de la ficción están bajo la licencia Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

END OF LICENSE

