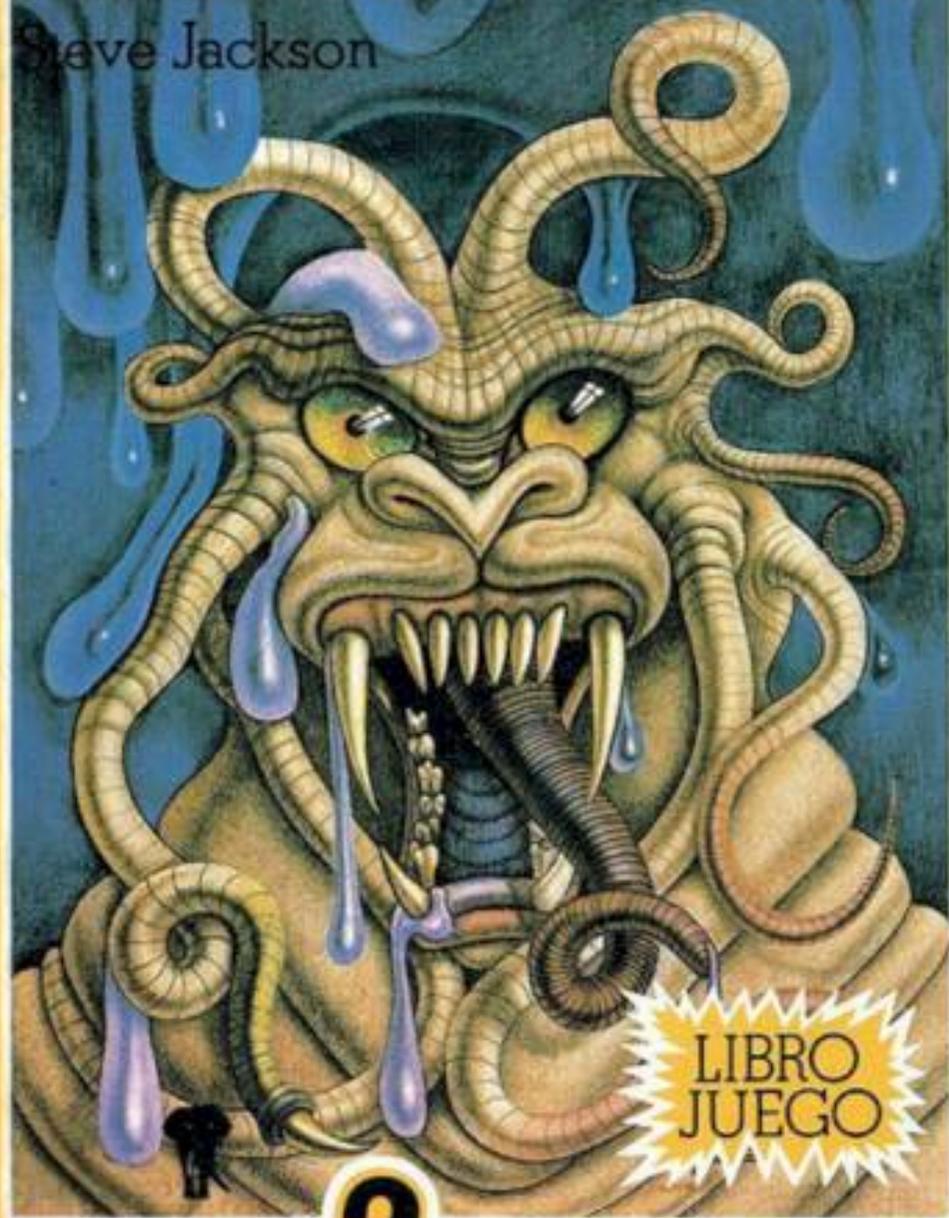


Una historia en la que **TU** eres el héroe

KHARE,

CIUDAD DE LAS MIL TRAMPAS

Steve Jackson



LIBRO
JUEGO

BRUJOS **2** Y GUERREROS

KHARÉ, donde cada puerta y cada calle pueden esconder un súbito peligro o una ayuda inesperada.

Como guerrero que confía en la fuerza de las armas o como hechicero adiestrado en las artes de la magia, debes arros-trar el terror de una ciudad construida para atrapar al im-prudente. Tendrás que hacer uso de todo tu ingenio para sobrevivir a los horrores inimaginables que te esperan y descifrar las pistas que pueden conducirte al éxito o a la perdición.

Dos dados, un lápiz y una goma de borrar es todo lo que necesitas para esta aventura. TÚ mismo eliges los caminos que has de seguir, los peligros con los que has de enfren-tarte y los monstruos contra los que has de combatir.

En el libro se incluyen los encantamientos mágicos que te harán falta. En Kharé, Ciudad de las Mil Trampas puedes ju-gar como si fuera una aventura independiente o formando parte de la epopeya Brujos y Guerreros.

*Brujos y Guerreros***LAS COLINAS
DE SHAMUTANTI**

Dejando atrás el reino de Analand, en otros tiempos pacífico, te adentras animosamente en el salvaje, ingobernable y peligroso país de Kakhabad, armado tan sólo con tu fiel espada y tu conocimiento de las artes mágicas. Tu misión es viajar a la sombría y distante fortaleza de Mampang, adonde ha sido llevada la legendaria Corona de los Reyes, robada por el perverso Archimago.

Sin la Corona de los Reyes no hay ninguna esperanza para tu país, pues, cuando el caos y la anarquía se apoderen de él, el Archimago pondrá en pie de guerra su sanginario ejército e invadirá los reinos vecinos.

Tu desesperado intento de evitar el desastre te conduce desde las colinas de Shamutanti, a través de las peligrosas calles de Kharé, el Puerto de las Mil Trampas, y los desiertos de los Baklands, hasta la funesta fortaleza de Mampang. Esta expedición abarcará los cuatro tomos de la serie *Brujos y Guerreros*.

Steve Jackson, cofundador de la empresa de gran éxito *Games Workshop* y autor de numerosos librojuegos de lucha-ficción, ha creado para ti esta apasionante aventura épica de espada y magia, con un detallado sistema de combates, una fantástica colección de encantamientos y una Hoja de Aventura donde tienes que anotar tus ganancias y pérdidas. Todo lo que necesitas son dos dados, un lápiz y una goma de borrar.

Te acechan muchos peligros y el resultado de tu misión no está de ninguna manera decidido a tu favor. Poderosos

adversarios se enfrentarán contigo y a menudo tu única elección será matar o morir. *Las colinas de Shamutanti* es el primer libro de la epopeya *Brujos y Guerreros*.

*Dedicado a John Blanche
... capaz de dar vida a un mundo*

INTRODUCCIÓN

Kharé, Ciudad de las Mil Trampas es la segunda aventura de la serie *Brujos y Guerreros* que sigue a *Las colinas de Shamutanti*. Pero *Brujos y Guerreros* ha sido ideada de manera que cada aventura pueda llevarse a cabo independientemente, sin necesidad de que el jugador haya tomado parte en las anteriores.

Si eres nuevo en *Brujos y Guerreros*, tal vez prefieras comenzar la aventura desde el principio. El primer episodio, *Las colinas de Shamutanti*, ha sido también publicado por Altea en esta misma colección.

Sin embargo, *Kharé* es una aventura completa en sí misma. Los jugadores nuevos hallarán al principio del libro toda la información que necesitan, junto con una *Hoja de Aventura*. Los jugadores que acometan con este libro la segunda etapa de su viaje podrán saltarse la explicación de las reglas y pasar directamente a la aventura: sus caracteres, equipo y experiencia son los que han resultado del episodio anterior.

EL JUEGO SENCILLO Y EL JUEGO AVANZADO

Es posible que los principiantes deseen comenzar con el juego sencillo sin hacer caso del uso de la magia. En cada libro de esta aventura se indican las reglas para combatir a los enemigos con espadas y otras armas, utilizando un sistema de combate semejante al del librojuego *El Hechicero de la Montaña de Fuego*. Echando los dados, luchas contra tus adversarios con armas únicamente.

Jugadores más experimentados querrán pasar en seguida al juego avanzado, en el que la destreza guerrera está algo limitada y en el que el arma de mayor poder consiste en el conocimiento de la magia, un instrumento mucho más eficaz. En realidad es muy fácil aprender las reglas del juego avanzado. No hay ninguna razón por la que los principiantes no puedan utilizar la magia desde el comienzo. El único inconveniente está en que el aprendizaje de los encantamientos requiere algún tiempo y una cierta práctica, y la opción «sencilla» se ofrece para aquellos jugadores que quieran empezar la aventura sin más tardanza.

CÓMO COMBATIR CONTRA LAS CRIATURAS DE KAKHABAD

Antes de emprender el viaje debes definir los rasgos de tu propia personalidad. En las siguientes páginas encontrarás una *Hoja de Aventura*. Es una especie de «informe sobre la situación en cada momento» y te permitirá estar al tanto de cómo se desarrolla tu aventura. En ella anotarás tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, así como el equipo, los artefactos y tesoros que vayas encontrando en tu camino. Estos detalles cambiarán constantemente, por lo que te aconsejamos que hagas fotocopias de la *Hoja de Aventura* en blanco para que puedas usarlas en futuras aventuras, o bien que escribas a lápiz para que puedas borrar las notas de la aventura anterior cuando empieces otra.

DESTREZA, RESISTENCIA Y SUERTE

Tira un dado. Si juegas como *guerrero* (el juego sencillo), suma 6 al número que te salga y anota el total en la casilla de DESTREZA de tu *Hoja de Aventura*. Si juegas como *brujo* (el juego avanzado), suma sólo 4 al número obtenido y anota el total. Los brujos son peores luchadores que los guerreros, pero compensan con creces esta deficiencia mediante el uso de los encantamientos mágicos.

Tira los dos dados. Suma 12 al número que saques y anota el total en la casilla de RESISTENCIA.

Hay también en la *Hoja de Aventura* una casilla de SUERTE. Echa un dado, suma 6 al número obtenido y anota el total en la casilla de SUERTE.

Por razones que más adelante explicaremos, los puntos de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE cambian continuamente a lo largo de una aventura. Debes anotar con exactitud estos puntos y por ello te aconsejamos que escribas con números muy pequeños en las casillas o que tengas a mano una goma de borrar. *Pero no borres nunca tus puntuaciones iniciales.* Aunque puedes ser premiado con puntos adicionales de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE, los totales no podrán ser nunca mayores que tus puntuaciones iniciales, excepto en rarísimas ocasiones en que se te darán instrucciones al respecto en una página concreta.

Tu puntuación de DESTREZA refleja tu habilidad con la espada y tu capacidad general para el combate; cuanto más alta sea, tanto mejor. Tu puntuación de RESISTENCIA denota tu constitución general, tu voluntad de sobrevivir, tu determinación y tu forma física; cuanto más alta sea tu puntuación de RESISTENCIA, más tiempo podrás sobrevivir. Tu puntuación de SUERTE indica si eres o no una persona afortunada. Suerte —y magia— son cosas normales en el mundo fantástico que estás a punto de explorar.

COMBATES

Con frecuencia habrá páginas del libro en que se te dará la orden de luchar contra algún tipo de criatura o monstruo. Es posible que se te ofrezca la opción de huir; de no ser así —o si de todos modos decides enfrentarte a la criatura o monstruo—, deberás resolver la batalla como a continuación se indica.

Antes de nada, anota la puntuación de DESTREZA y RESISTENCIA de la criatura en la primera casilla vacía de *Encuentros con Monstruos y Criaturas* de tu *Hoja de Aventura*. El libro te dará las puntuaciones de cada criatura o monstruo siempre que tengas un encuentro.

La secuencia del combate será ésta:

1. Echa los dos dados una vez por la criatura. Suma al número obtenido su puntuación de DESTREZA. Ese total será la *Fuerza de Ataque* de la criatura.
2. Tira los dos dados una vez por ti. Suma el número que saques a la puntuación de DESTREZA que tengas en ese momento. Ese total será tu *Fuerza de Ataque*.
3. Si tu *Fuerza de Ataque* es mayor que la del monstruo, le has herido. Pasa en ese caso al punto 4. Si la *Fuerza de Ataque* de la criatura es mayor que la tuya, te ha herido. Pasa al punto 5. Si la *Fuerza de Ataque* de ambos es igual, habéis esquivado vuestros golpes respectivos. Comienza un nuevo *Asalto* desde el punto 1.
4. Si has herido a la criatura, resta 2 tantos a su puntuación de RESISTENCIA. Aquí puedes hacer uso de tu SUERTE para infligirle un daño mayor (ver más adelante).
5. Si la criatura te ha herido, réstate 2 puntos de RESISTENCIA. También puedes valerte de la SUERTE en este momento (ver más adelante).
6. Haz los cambios oportunos en tu puntuación de RESISTENCIA o en la de la criatura (y en la de tu SUERTE si es que has hecho uso de ella: ver más adelante).
7. Comienza el *Asalto* siguiente (repite los pasos 1 al 6). Esta secuencia continúa hasta que tu RESISTENCIA o la de la criatura con la que estás luchando haya sido reducida a cero (muerte).

LUCHA CONTRA MÁS DE UNA CRIATURA

Si tropiezas con más de una criatura en un determinado encuentro, en esa página se te darán instrucciones concretas sobre la forma en que debes actuar en la batalla. Unas veces te enfrentarás a ellas como si se tratara de un solo enemigo; otras, lucharás contra ellas de una en una.

SUERTE

En distintos momentos de tu aventura, bien en el curso de una batalla, bien cuando te enfrentes a una situación en la que puede intervenir la suerte (se te darán detalles al respecto en las páginas correspondientes), tendrás la posibilidad de recurrir a la SUERTE para que el resultado te sea más favorable. ¡Pero cuidado! Recurrir a la SUERTE puede ser arriesgado y si *no* eres afortunado el resultado puede ser desastroso.

El procedimiento para valerte de la SUERTE es el siguiente: tira los dos dados. Si el número obtenido es *igual* o *menor* que tu puntuación de SUERTE en ese momento, habrás tenido *buena suerte* o sido *afortunado* y el resultado será a tu favor. Si el número obtenido es *más alto* que tu puntuación de SUERTE en ese momento, habrás tenido *mala suerte* o sido *desafortunado* y serás penalizado.

A este procedimiento se le llama *Prueba de la Suerte*. Cada vez que *Pruebes tu Suerte* deberás restar un punto a la SUERTE que tengas en ese momento. Así, pronto comprobarás que, cuanto más confíes en tu SUERTE, más riesgos correrás.

Utilización de la Suerte en las batallas

En ciertas páginas del libro se te dirá que *Pruebas tu Suerte* y se te explicarán las consecuencias de tu *buena* o *mala suerte*. Sin embargo, en las batallas tendrás siempre la opción de hacer uso de tu SUERTE, bien para infligir una herida más grave a la criatura o monstruo que acabas de herir, bien para reducir al mínimo los efectos de la herida que éste te ha infligido.

Si acabas de herir a la criatura, puedes *Probar tu Suerte* como se indica más arriba. Si tienes *buena suerte* (o lo que es lo mismo, si eres *afortunado*), le habrás infligido una herida grave y podrás restar 2 puntos *adicionales* a su puntuación de RESISTENCIA. Pero si tienes *mala suerte* (eres *desafortunado*), la herida no será más que un rasguño y habrás de devolver 1 punto de RESISTENCIA a la criatura (es decir, en vez de quitarle los 2 puntos normales por haberla herido, sólo le quitarás 1).

Si la criatura acaba de herirte, puedes *Probar tu Suerte* para tratar de reducir al mínimo tu herida. Si tienes *buena suerte* (eres *afortunado*), habrás conseguido atenuar el golpe. Recupera 1 punto de RESISTENCIA (es decir, en lugar de restarte 2 puntos de RESISTENCIA por la herida, sólo te restarás 1). Si tienes *mala suerte* (eres *desafortunado*), el golpe que has recibido será más grave. En ese caso, réstate 1 punto *adicional* de RESISTENCIA.

No te olvides de quitarte 1 punto de SUERTE cada vez que *Pruebas tu Suerte*.

CÓMO RESTABLECER TU DESTREZA, TU RESISTENCIA Y TU SUERTE

Destreza

Tu puntuación de DESTREZA no cambiará mucho a lo largo de una aventura. Alguna vez puede que se te pida en una página que incrementes o reduzcas tu puntuación de DESTREZA. Un arma mágica sin duda aumentará tu DESTREZA, pero ¡recuerda que no puedes usar más de un arma a la vez! Por ejemplo, no creas que tienes derecho a 2 puntos adicionales de DESTREZA por llevar dos espadas mágicas. Tu puntuación de DESTREZA no podrá ser nunca superior a tu puntuación *Inicial* de DESTREZA, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Resistencia y provisiones

Tu puntuación de RESISTENCIA cambiará mucho durante la aventura al luchar tú con criaturas o monstruos y emprender tareas arduas. A medida que te aproximes a la meta, tu nivel de RESISTENCIA puede ser peligrosamente bajo y las batallas serán entonces muy arriesgadas, así que ¡ten cuidado!

Si *Kharé* es tu primera aventura, comenzarás con provisiones suficientes para dos comidas. Si ya has jugado con el libro *Las colinas de Shamutanti*, la cantidad de provisiones que ahora tienes ya ha quedado determinada. Sólo puedes descansar y comer cuando las instrucciones te lo permitan, y únicamente puedes tomar una comida cada vez. Al hacerlo, sumas a tu RESISTENCIA los puntos que se te indiquen. ¡Recuerda que te espera un largo viaje; por tanto administra tus provisiones con prudencia!

Acuérdate también de que tu puntuación de RESISTENCIA nunca puede sobrepasar su valor *Inicial*, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Suerte

Cuando en el curso de una aventura seas especialmente afortunado, recibirás como premio puntos adicionales de SUERTE. Cuando esto ocurra, se te darán detalles al respecto. Recuerda que, al igual que con la DESTREZA y la RESISTENCIA, tu puntuación de SUERTE no puede ser nunca superior a su valor *Inicial*, a menos que se indique expresamente lo contrario.

Por otro lado, sólo podrás restablecer tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE en su valor *Inicial* llamando en tu ayuda a tu diosa (ver más adelante).

EN SUSTITUCIÓN DE LOS DADOS^[*]

Si no tienes a mano un par de dados, puedes utilizar las caras de dados impresas en la parte inferior de las páginas de la derecha de este libro. Pasando rápidamente las hojas y parándote al azar en una de ellas, las caras que te salgan te servirán de dados. Si se te ha ordenado tirar un dado, ten en cuenta sólo la primera cara de tu izquierda; si la orden era echar los dos dados, suma los puntos de ambas caras.