

## Esto se complica

EXTENSION



### La Bruja

Por Ricard Ibañez.

#### DESCRIPCION

Una bruja es un personaje humano, una mujer normalmente alta, de movimientos felinos y ojos verdes. Viste normalmente una sencilla túnica color terroso, no llevando ninguna armadura ni sabiendo manejar ningún arma. Sus poderes, en general, no están pensados para el combate.

#### CARACTERISTICA PRINCIPAL

La Cp de una bruja son su Inteligencia y su Destreza. Si tiene en ambas 13 o más puntos gana un 5% más en los PX de una aventura.

#### DADOS DE GOLPE

Para determinar los puntos de golpe de una bruja se lanza 1d4 (un dado de cuatro caras), sumando UN punto al resultado, más los bonos por Constitución (si los hay). Gana 1d4+1 (más bono) con cada nivel de experiencia.

#### ARMADURA:

Una bruja no puede llevar ningún tipo de armadura.

#### ARMAS:

Una bruja no puede manejar ningún tipo de arma.

#### HABILIDADES ESPECIALES

**BONOS:** Una bruja tiene un + 2 a su iniciativa y un -2 a su C.A., gracias a su agilidad natural.

**FLOTAR:** Una bruja no se hunde nunca en el agua ni en ningún otro líquido, a no ser que lle-

ve un peso superior a 2000 mn.

**METAMORFOSIS:** Una bruja puede transformarse en gato negro. Puede hacerlo una vez por día y nivel (así, una bruja inicia da puede transformarse en gato tres veces en un día). Como gato sus características son:

\* Velocidad máxima de 45 m. por turno (15 m. por asalto).

\* Posee infravisión.

\* No puede hablar, ni lanzar conjuros.

\* Sus puntos de golpe se reducen a 1 (sea del nivel que sea).

\* Su C.A. pasa a ser 3 (por su pequeño tamaño y agilidad).

La bruja lanzará una tirada contra conjuros cada hora en que sea gato (a partir de tantas horas como niveles tenga). De no superarla SE QUEDARA PARA SIEMPRE CONVERTIDA EN GATO.

\* Como gato avanza sin ser vista ni oída (1d6, se dan cuenta de su presencia con un 5/6).



## TIROS DE SALVACION

Rayo Mortal o Veneno	9
Varita Mágica	10
Parálisis o Petrific.	11
Aliento de Dragón	15
Conjuro, Bastón o Cetro	13

## TABLA DE EXPERIENCIA DE LA BRUJA

PX	Nivel	Título	Nº Conjuros
0	1	Servidora	1 de primero 1 de segundo
3000	2	Aprendiza	2 de primero 1 de segundo
6000	3	Iniciada	2 de primero 2 de segundo

## LANZAR CONJUROS

Para lanzar conjuros, la bruja debe realizar cada semana un sabat, en el cual baila alocadamente alrededor de una hoguera hasta caer rendida. De no hacerlo, no podrá lanzar hechizos durante esa semana (hasta el próximo sabat).

Una bruja-servidora puede lanzar dos hechizos (uno del primer nivel y otro del segundo) al día. Al aumentar su experiencia, aumenta el número de hechizos conocidos.

Una bruja NO puede lanzar dos veces el mismo conjuro al día. Sólo puede lanzar UNA VEZ cada uno de los conjuros que conoce (por día).

## DESCRIPCION DE LOS CONJUROS

### Conjuros de PRIMER NIVEL

- \* Lanzar mal de ojo
- \* Hablar con los objetos
- \* Decir la buena ventura
- \* Detectar tesoro oculto
- \* Fabricar poción: de amor  
de odio  
venenosa

### LANZAR MAL DE OJO:

Alcance: 36 m.

Duración: 1d4+2 asaltos

Efecto: un ser vivo.

La bruja lanza su conjuro. De fallar su víctima una tirada contra conjuros TODAS las acciones que intente realizar en 1d4+2 asaltos serán de resultado desastroso (por ejemplo, si la víctima intenta lanzar flechas, ninguna dará en el blanco, si está peleando no acertará, si intenta correr o caminar tropezará, etc.). Para lanzar este conjuro, la bruja tiene que ver a su víctima.

### HABLAR CON LOS OBJETOS

Alcance: Toque

Duración: 1 pregunta por nivel.

Efecto: Objeto inanimado

La bruja interroga a un objeto (una piedra, una espada, una estatua...) sobre una

cosa concreta. El objeto le contestará siempre la verdad (aunque puede responder con evasivas). La bruja puede hacer una pregunta por cada nivel que tenga.

### DECIR LA BUENAVENTURA

Alcance: 0

Duración: 1 por nivel.

Efecto: la bruja misma.

Una bruja es capaz de predecir un/unos futuro/s posible/s. Verá un futuro por cada nivel que posea. Dicho futuro puede tener como máximo una hora de adelanto.

Ejemplo: una bruja -aprendiza (2º Nivel)- puede, lanzando el conjuro contra una habitación cerrada por una puerta, ver dos futuros: al grupo muerto y a un Minotauro victorioso, o al Minotauro derrotado y al grupo apoderándose de su tesoro. No sabe a ciencia cierta qué sucederá, pero sabe que tras la puerta hay un minotauro y un tesoro.

### DETECTAR TESORO OCULTO

Alcance: 0

Duración: 1 turno

Efecto: Tesoro dentro de un radio de 15 m.

Al invocar este conjuro, la bruja pierde la visión. Si en un radio de 15 m. se encuentra un tesoro, la bruja verá una luz brillante, tanto más poderosa cuanto mayor sea el tesoro. El hechizo funciona a través de muros o puertas, e incluso de cofres y personas. La bruja no puede especificar que tipo de tesoro es ni qué lo guarda.

### FABRICAR POCION

Una bruja puede fabricar una poción al día. Utiliza para ello ingredientes secretos, teniendo que estar en el bosque y en completa libertad. Tarda seis horas en buscar los ingredientes y preparar la poción.

La poción puede guardarse sin perder sus efectos durante 2 días. La poción contiene una sola dosis.

AMOROSA: Si la víctima no supera su tirada de salvación contra venenos, amará desesperadamente al que se la dé, obedeciéndole en todo. (Salvo lo que esté muy en contra de su alineamiento).



La víctima puede realizar cada hora una contra venenos para liberarse. De no conseguirlo, el efecto de la poción desaparecerá al cabo de 1d6 semanas.

**ODIO:** De no superar una tirada de salvación contra venenos la víctima cae en estado de sopor, durante el cual la bruja susurra en su oído un nombre (propio, no genérico, es decir, puede decir Gandalf, no "mago"). Al despertar de ese estado, la víctima ODIARA al dueño de ese nombre, e intentará matarlo.

La víctima puede intentar liberarse como con la poción amorosa.

**VENENOSA:** La víctima pierde 1d8 de puntos de golpe por cada nivel de la bruja que lo ha preparado, si no supera su tirada contra veneno.

#### Conjuros de SEGUNDO NIVEL

- \* Desvanecimiento de la agresividad
- \* Visión nocturna
- \* Adoptar la forma de otra persona
- \* Autoconversión en agua
- \* Animación de un vegetal
- \* Andar sobre el aire
- \* Ilusión en piedra

#### DESVANECIMIENTO DE LA AGRESIVIDAD

Alcance: 18m.

Duración: 2d8 turnos.

Efecto: 2-12 dados de golpe de criaturas vivas.

El conjuro sólo funciona con criaturas poco inteligentes (inteligencia 8 o menos), no pudiendo usarse con otros seres ni con Muertos Vivientes ni con seres hechizados.

La víctima quedará inmóvil, sin ningún deseo de atacar, ni de defenderse.

#### VISION NOCTURNA

Alcance: 0

Duración: Concentración

Efecto: Sobre la bruja misma

La bruja "ve" en la oscuridad, con la misma claridad que si fuera de día, pero tiene que estar concentrada en ello. Si es atacada, prepara otro conjuro o simplemente habla, el hechizo se desvanece.

#### ADOPTAR LA FORMA DE OTRA PERSONA

Alcance: 0

Duración: 1 h. por nivel de la bruja

Efecto: Sobre la bruja misma

La bruja adopta el aspecto y la voz de una persona a la que la bruja haya visto antes. La víctima deberá realizar una tirada contra conjuros, de no superarla lo creará.

La bruja puede mantenerse en este estado 1 h. por nivel que posea.

#### AUTOCONVERSION EN AGUA

Alcance: 0

Duración: 1d12+2 asaltos

Efecto: Sobre la bruja misma

La bruja se transformará en agua, y sencillamente fluye hacia abajo. No es absorbida por la tierra, aunque puede colarse en una grieta si la bruja lo desea. No puede recogerse del suelo, ni introducirse en ningún recipiente. Si la bruja vuelve a su forma original en el interior de alguna grieta en la roca, muere.

#### ANDAR SOBRE EL AIRE

Alcance: 0

Duración: 6 turnos

Efecto: La bruja solamente

La bruja sólo puede realizar este conjuro ante un desnivel cortado a pico. La bruja sigue andando sobre el aire, al mismo nivel que estaba en la tierra, sin poder subir ni bajar, como sobre un puente invisible. La bruja permanece en trance. Si es atacada por algún proyectil, cae.

#### ANIMACION DE UN VEGETAL

Alcance: 10 m.

Duración: 6 turnos

Efecto: Un vegetal

La bruja ordena a un vegetal que la ayude. Dicha ayuda puede consistir en hacer que una enredadera crezca para poder bajar por ella, que un árbol baje y suba sus ramas o que golpee con ellas, etc.

#### ILUSION EN PIEDRA

Alcance: 18 m.

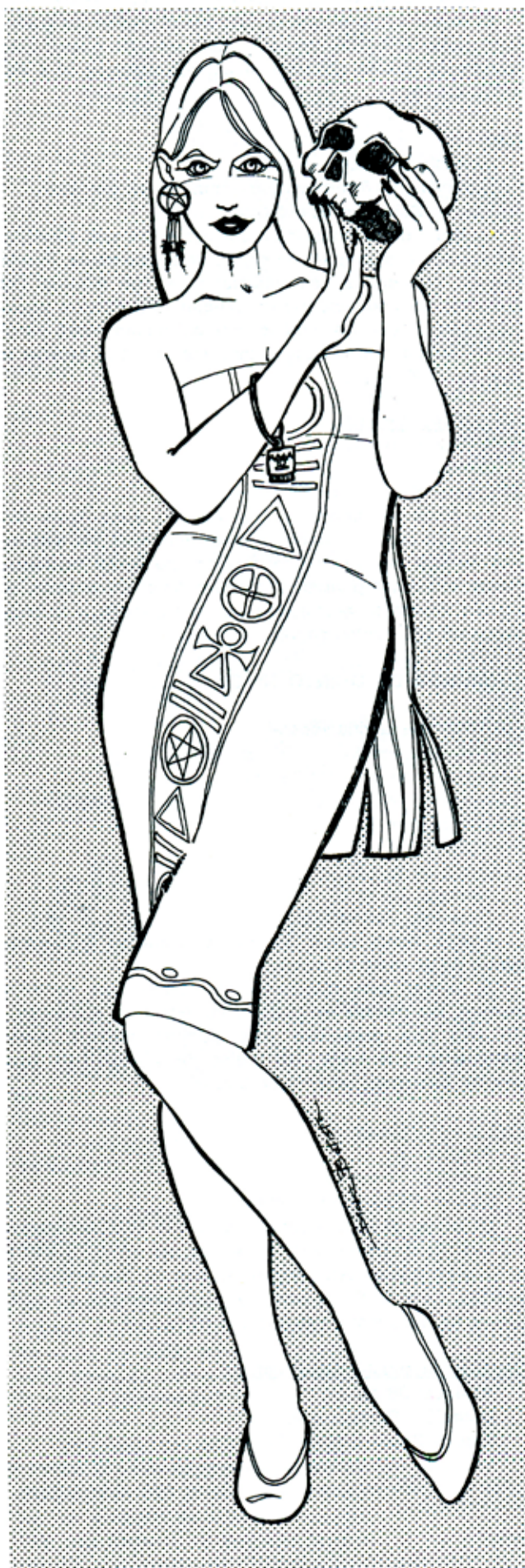
Duración: Concentración

Efecto: La bruja solamente

La bruja se tapa cara y manos con su túnica y permanece inmóvil. Todo ser en un radio de 18 m. que no supere una tirada contra conjuros verá en lugar de una bruja una roca, sin darle importancia.







# La Bruja

LA BRUJA (Personaje femenino para D&D).

En el TROLL nº4 presentamos este nuevo personaje para D&D, con reglas para llegar hasta el tercer nivel. Presentamos ahora su progresión hasta el nivel 13º, al máximo que puede alcanzar.

Las brujas están organizadas en una Cofradía, ayudándose unas a otras en caso de dificultades. A partir del nivel 10, una bruja puede construirse un refugio-palacio, normalmente en una gruta en el bosque. La acompañarán 1d6 brujas de nivel 1-3 como servidas. Contarán con el apoyo y protección de los habitantes del bosque, a los cuales socorrerán en un momento de apuro.

Sólo puede existir una "Gran Madre". Cuando la poseedora del cargo muere, su sucesora es elegida en asamblea. La "Gran Madre" es la reina absoluta de las brujas.

Al envejecer, una bruja de alineamiento legal o neutral sigue permaneciendo vigorosa y ágil. Una bruja de alineamiento caótico se deforma y adquiere una fealdad repugnante (perdiendo entonces sus bonos por iniciativa).

Las brujas se llevan bien con elfos y halflings, inspirando una cierta desconfianza a los clérigos de bajo nivel (1-3).

## CONJUROS DE TERCER NIVEL

- Lectura Mental.
- Hablar el idioma de otro alineamiento.
- Mirada hacia el pasado.
- Solidificación de los líquidos.
- Maldición de armas.

### Lectura Mental

Alcance: 0

Duración: 1 asalto por nivel de la bruja.

Efecto: Sobre un ser inteligente a menos de 6 metros.

La bruja cierra los ojos y se concentra. En su mente aparecen entonces los pensamientos del ser sobre el que lanza el conjuro.

### Hablar el idioma de otro alineamiento

Alcance: 0

Duración: 1 turno.

Efecto: Sobre la bruja misma.

Al lanzar este conjuro, la bruja olvida el idioma de su alineamiento tomando otro a su elección, con el cual puede comunicarse con aquellos que lo hablan.

### Mirada hacia el pasado

Alcance: 0

Duración: 1 turno.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja se concentra sobre la habitación o paraje en el que se encuentra. Caerá en una especie de trance en el



cual verá los acontecimientos (generalmente violentos) que se hayan producido en el pasado. Si el número de acontecimientos ha sido muy numeroso o la sesión traumática, la bruja tiene que hacer una tirada contra conjuros o se desmayará durante 1d6 horas.

#### Solidificación de los líquidos

Alcance: 5 m por nivel de la bruja.

Duración: 1 turno.

Efecto: Sobre cualquier líquido.

Todos los líquidos en un radio de 5 m por nivel de la bruja se solidifican (excepto la sangre y líquidos calientes). Una bruja convertida en agua sobre la que se lance este hechizo morirá.

#### Maldición de armas

Alcance: 20 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre un arma, a elección de la bruja.

El arma sobre la que es lanzado el conjuro tiene un -3 para impactar, de manera permanente hasta que un clérigo lance un conjuro de "Eliminación de maldición".

### CONJUROS DE CUARTO NIVEL

- Introducción de pensamientos.
- Transformación en rana.
- Fragilidad.
- Vuelo.
- Proyección astral.

#### Introducción de pensamientos

Alcance: 18 m.

Duración: 1d6 turnos.

Efecto: Sobre una criatura inteligente.

La bruja sólo puede lanzar este conjuro sobre una persona o sobre una criatura inteligente. Si la víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros, la bruja puede dictarle órdenes introduciéndose en su cerebro. Dichas órdenes pueden ser del tipo: "Tú no me has visto", "vete a dar un paseo", "déjame ver qué arma tan bonita tienes", etc. Si se le ordena a la víctima que ataque a un amigo suyo o se golpee a sí misma, el hechizo se esfuma. De todos modos, el conjuro desaparece al cabo de 1d6 turnos. Si se ataca a la víctima, el conjuro desaparece igualmente.

#### Transformación en rana

Alcance: Toque.

Duración: Ver más abajo.

Efecto: Sobre criaturas humanas o menores de 3 dados de golpe como máximo.

La bruja posa su mano dulcemente sobre la víctima. Si ésta no supera un tiro de salvación contra conjuros, se transforma en rana o sapo a elección del Máster. Como rana (o sapo) sólo puede hacer dos cosas:

- Croar.
- Dar saltos (velocidad máxima: 10 m/turno ó 4 m/asalto). No puede hablar ni lanzar hechizos ni, por supuesto, pelear. Sus puntos de golpe quedan reducidos a 1. La víctima recupera su forma original cuando es besada por una doncella de sangre real (o un príncipe si la víctima es mujer).

#### Fragilidad

Alcance: 18 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Cualquier objeto inanimado de no más de 1 m3.

El objeto sobre el que es lanzado el conjuro se vuelve frágil como el cristal, no resistiendo un sólo golpe. Este hechizo no puede aplicarse a objetos mágicos ni a estatuas animadas.

#### Vuelo

Alcance: Toque.

Duración: 1-10 turnos, con bonus de +1 por nivel.

Efecto: Sobre un objeto determinado.

La bruja debe lanzar este conjuro sobre una alfombra, una escoba o algo que sea capaz de transportarla. Puede avanzar con ella a una velocidad de 100 m/turno (30 m/asalto) no pudiendo lanzar ningún otro conjuro mientras vuela. Según las dimensiones del objeto podrá transportar compañeros o equipo, pero nunca puede exceder el peso de 4000 mn.

#### Proyección Astral

Alcance: 100 m.

Duración: 1d8 turnos.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja se tiende y proyecta su alma fuera del cuerpo. Su espíritu puede moverse entonces sin alejarse más de 100 m. Puede hablar, pero no lanzar hechizos. Puede atravesar puertas y paredes pero no el agua. Si alguien intenta tocarlo o atacarlo, desaparece, y la bruja pierde un 1d6 puntos de vida.

### CONJUROS DE QUINTO NIVEL

- Maldición de la vida vegetal.
- Visión del presente.
- Cambio de sustancias líquidas.
- Vampirismo energético.
- Maldición pixie.

#### Maldición de la vida vegetal

Alcance: 72 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre todos los vegetales que se encuentren dentro de su radio de alcance.

Al lanzar esta maldición, los árboles se secan y mueren, las plantas se pudren, las flores se marchitan... Un elfo que presencia este conjuro atacará inmediatamente a la bruja. Las brujas de alineamiento legal tendrán bastantes reparos en lanzarlo.

#### Visión del presente

Alcance: 0

Duración: 2 turnos.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja, al concentrarse, ve lo que está sucediendo en otro lugar. Dicho lugar tiene que ser conocido por la bruja y no puede estar situado a más de 100 m/nivel de la bruja. Ésta, por supuesto, no puede intervenir en modo alguno en los acontecimientos que contempla.

#### Cambios de sustancias líquidas

Alcance: 36 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre 2 litros de líquido.

La bruja transforma un líquido en otro. El nuevo líquido no puede ser una poción mágica, pero sí un veneno.



Duración: Permanente.

Efecto: Sobre un ser vivo.

La bruja toca el cuerpo de su víctima. Si ésta no supera una tirada contra conjuros pierde un nivel de experiencia (y un dado de golpe). Si la bruja estaba herida recupera con esta operación 1 punto de golpe. (La víctima puede recuperarse con un conjuro de "eliminación de maldición".)

#### Maldición pixie

Alcance: 36 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre un ser vivo de 5 dados de golpe como máximo.

Si la víctima no supera su tiro de salvación puede ocurrirle lo siguiente (lanzar 1d6):

- 1- Una parte de su cuerpo (a elección de la bruja) crece cinco veces su tamaño.
- 2- Los pies de la víctima se retuercen sobre sí mismos (movimiento reducido a 10 m/turno ó 4 m/asalto). Tropezará con un resultado 1-4 de 1d6.
- 3- Hedor eterno: La víctima exhala un hedor asqueroso. Todos los que le rodean (incluido él mismo) en un radio de 12 m deben hacer una tirada contra venenos o tendrán un malus de -4 para impactar.
- 4- A la víctima le crece una cola de 1 m de largo. (Los colores de la cola quedan a la apreciación de la bruja. ¡¡Este verano se llevan rosa con motas fucsia!!)
- 5- La víctima se duerme y se pone a roncar.
- 6- El rostro de la víctima se cambia por el de la bruja y viceversa.

#### CONJUROS DE SEXTO NIVEL

- Conjuro de la hora lenta.
- Posesión infernal.
- Autotransformación en fuego.
- Animación de la piedra viva.
- Enfermedad mortal.



#### Conjuro de la hora lenta

Alcance: 72 m.

Duración: 1d6 + 4 asaltos.

Efecto: Sobre todo ser vivo, excepto para la bruja.

La bruja hace que el tiempo discurra 4 veces más lentamente para todos, excepto para ella. Las víctimas que no superen una tirada contra conjuros sólo podrán realizar una acción cada 4 asaltos.

#### Posesión infernal

Alcance: 0

Duración: Ver más abajo.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja abre las defensas de su cuerpo a una Aparición (muerto-viviente de apariencia brumosa). La Aparición poseerá el cuerpo de la bruja hasta que sea expulsada por un clérigo, conservando todos sus poderes. (Si el cuerpo de la bruja muere en la pelea, la Aparición huirá.)

#### Autotransformación en fuego

Alcance: 0

Duración: 3 turnos.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja se abraza a sí misma y convierte su carne en fuego. Todo lo que no sea su propio cuerpo, arde. Puede moverse a velocidad normal, quemando todo lo que se encuentre a su paso. El fuego causa 1d8 puntos de daño por asalto.

Si la bruja cae al agua o es apagada, muere.

Convertida en fuego, pierde su habilidad natural de andar sobre el agua.

#### Animación de la piedra viva

Alcance: 10 m.

Duración: 1 turno por nivel de la bruja.

Efecto: Sobre piedra no tallada en sillares o esculturas.

Este conjuro es efectivo en la llamada "roca viva", la roca que no ha sido cortada ni agujereada. La bruja podrá solicitar a la roca que le ayude: abriéndole un paso en medio de ella, provocando un desprendimiento, creando una montaña, etc. Los efectos desaparecen cuando la bruja muere.

#### Enfermedad mortal

Alcance: 72 m.

Duración: Permanente.

Efecto: sobre criaturas vivas que no rebasen el total de 2d12 dados de golpe.

Afectará a cualquier criatura que no supere una tirada contra veneno en un radio de 72 m alrededor de la bruja (en caso de que las criaturas sumen más de 2d12 dados de golpe, la bruja elegirá las víctimas). Las criaturas afectadas ven como su cuerpo empieza a pudrirse. Perderán 2d6 puntos de golpe en el acto, y 1d6 por turno hasta que un clérigo lance un conjuro de "Curación de heridas graves". Los muertos por esta terrible enfermedad no pueden ser resucitados.

#### CONJUROS DE SÉPTIMO NIVEL

- Nube desintegradora.
- Invocación de un Djinn.
- Necromancia.



### Nube desintegradora

Alcance: 50 m.

Duración: 1 asalto.

Efecto: Un máximo de 2d10 seres vivos en una zona de 10 m2.

La bruja forma una nube de color rojo pálido alrededor de sus víctimas. Al disiparse la nube, éstas habrán perdido TODO lo que llevaban encima (armas, armaduras, tesoros, ropas...).

### Invocación de un Djinn

Alcance: 50 m.

Duración: Concentración.

Efecto: Llamar a un Djinn (Genio Secundario).

La bruja se sienta en el suelo con las piernas cruzadas y se concentra llamando a un Djinn, genio del aire. Éste puede sentirse molesto por la invocación (resultado de 1-3 en 1d6), aunque no puede atacar a la bruja mientras ésta está concentrada. Puede hacerlo, sin embargo, a los que la rodean. Si el Djinn está de buen humor, puede pedirle que realice una tarea. El genio suele pedir algo a cambio: desde objetos mágicos hasta algún escarceo con la bruja si ésta está de buen ver. Intentará, de todos modos, engañarla (recordemos su alineamiento caótico).

### Necromancia

Alcance: 15 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Crear 1d6 zombies o esqueletos.

La bruja no domina la necroanimación tan bien como los clérigos o los magos. Sus criaturas son más débiles: los zombies no pueden poseer más de 2 dados de golpe y no puede crear más de 6. Si prefiere animar esqueletos, éstos sólo tendrán la mitad de los puntos de golpe de las criaturas que fueron.

Estos muertos vivientes servirán a la bruja hasta que sean destruidos por un clérigo, en combate o por el conjuro "Disipación de la magia".

Ricard Ibáñez.

### TABLA DE EXPERIENCIA DE LA BRUJA

PX	NIVEL	TITULO	Nº CONJUROS Y NIVEL						
			1	2	3	4	5	6	7
0	1	Servidora	1	1	-	-	-	-	-
3000	2	Aprendiza	2	1	-	-	-	-	-
6000	3	Iniciada	2	2	-	-	-	-	-
12000	4	Aspirante	2	2	1	-	-	-	-
24000	5	Novicia	3	2	1	-	-	-	-
48000	6	Ilusionista	3	2	2	-	-	-	-
96000	7	Adivina	3	3	2	1	-	-	-
180000	8	Sabia	4	3	3	2	-	-	-
350000	9	Maestra	4	4	3	2	1	-	-
500000	10	Bruja, 10*	4	4	4	3	2	-	-
650000	11	Bruja, 11*	5	4	4	3	2	1	-
800000	12	Bruja, 12*	5	4	4	4	3	2	-
1000000	13	Gran Madre	5	4	4	4	3	2	1

A partir del décimo nivel (inclusive), el bonus por constitución ya no se aplica.  
P.V: +1d4+1 por nivel ascendido hasta el noveno, +2P.V por nivel suplementario.

### TABLA DE TIROS DE SALVACION

	1-3	4-6	7-9	10-13
Rayo o Veneno	9	7	5	3
Varita Mágica	10	8	6	4
Petrificación o Parálisis	11	9	7	5
Aliento de Dragón	15	12	9	6
Conjuro, Bastón o Cetro	13	10	7	4

# Revista de Rol TROLL

Nombre .....  
Apellidos .....  
Edad ..... Domicilio .....  
Localidad ..... Teléfono .....  
Provincia ..... Código Postal .....

Adjunto mi suscripción de 1200 ₧ + 150 ₧ de gastos de envío para 6 números de TROLL a partir del nº... por cheque postal o bancario a nombre de TROLL.

Pº URRUTIA 133-135,6ºD - 08031 - BARCELONA -

