



LEGENDS

ADVENTURES



EL RESURGIR DEL NIGROMANTE I



Índice

Índice.....	2
¿Qué es Legacies: Adventures?.....	3
Desarrollo de las partidas con formato Adventures.....	3
Cómo participar de PNJ.....	5
¿Qué función tiene?.....	5
¿Qué tipo de rol hace un PNJ?.....	5
¿Qué implicaciones tiene?.....	5
Primer capítulo:.....	6
¿Cuándo, dónde, cómo?.....	6
Contexto.....	6
Recursos de trasfondo.....	7
Epílogo: la vigilia de los muertos.....	7
Epílogo: la destrucción de Arrescan.....	7
Calendario próximo:.....	8





¿Qué es Legacies: Adventures?

Legacies Adventures es un formato de partidas de rol en vivo que permite a los jugadores sumergirse en una historia relacionada con el universo de Legacies en la que tendrán que resolver su trama a lo largo de diversos episodios. Estas partidas, diseñadas para una mañana, dan la oportunidad de vivir la experiencia del rol en vivo en un formato accesible.

Al inicio de cada sesión, los jugadores recibirán una serie de misiones adaptadas a su nivel, haciendo de Legacies Adventures ideal tanto para noveles como para veteranos. Esta estructura permite que los participantes, independientemente de su experiencia, se sumerjan en desafíos que se ajustan a sus habilidades, facilitando así la participación de aquellos que se aventuran por primera vez en el mundo del rol en vivo.

Las tramas podrán necesitar la resolución de puzzles como traducción de textos, mensajes incompletos,... que deben resolverse para avanzar en la historia principal. Esto ayuda a que los participantes no sólo deban vencer en los combates que puedan generarse, si no que el ingenio será igual de necesario para avanzar en la historia que una armadura o una espada.

La acción está garantizada en cada partida gracias a la presencia de PNJs asignados para interactuar y enriquecer la trama. Estos PNJ intentarán elevar la experiencia de todos los jugadores manteniendo a los participantes alerta y comprometidos.

Además, Legacies Adventures ofrece la oportunidad de participar como PNJ de manera gratuita en cada partida. Esta opción permite a los jugadores cambiar de perspectiva y contribuir de forma distinta en la historia. Los PNJ no necesariamente están destinados al combate, ¡por lo que cualquier perfil puede encajar en esta función!

Desarrollo de las partidas con formato Adventures

El reglamento que se utilizará será el reglamento de T.R.O que podéis encontrar aquí

[Reglamento](#)

Cada partida tendrá el mismo formato y procedimiento:

- 1) Formación de Grupos:





Al inicio, los jugadores serán divididos en grupos, facilitando la colaboración y fomentando la interacción entre los participantes. En caso de que no existan grupos previamente formados, se realizará esta división para poder gestionar mejor el juego.

2) Evaluación de Experiencia:

Se realizará una breve encuesta sobre la experiencia en rol en vivo de cada participante. En base a la experiencia ajustaremos el nivel de las misiones, asegurando que cada jugador se enfrente a desafíos adaptados a sus habilidades y preferencias.

3) Asignación de Misiones:

Cada grupo recibirá una serie de misiones específicas al inicio del juego. Estas misiones no solo formarán parte de la trama general, sino que también permitirán a los jugadores sumergirse gradualmente en la historia y mecánicas de juego.

4) Descubrimiento Progresivo:

La trama principal que debe ser resuelta se irá desvelando a medida que los grupos resuelvan las misiones. En este punto es dónde los jugadores deberán comunicarse entre ellos y los PNJ para resolver las tramas y a su vez velar por los intereses de su grupo, facción, etc.

5) Resolución Opcional:

La resolución de las misiones es opcional, pero altamente recomendada. Optar por resolverlas no sólo enriquecerá la experiencia de todos los jugadores, sino que también proporcionará una entrada autónoma al juego, eliminando la dependencia de terceros. En caso de no querer resolver las misiones los jugadores son libres de explorar el terreno con libertad e interactuar tanto con los PNJ u otros jugadores para lanzar nuevas tramas o simplemente para hacer rol en vivo.





Cómo participar de PNJ

¿Qué función tiene?

En aquellas partidas en las que la trama involucre jugadores con roles específicos y limitados en sus acciones (Personaje No Jugador: PNJ), cuya función principal es animar la experiencia de los participantes, tienes la opción de unirte como PNJ. Participar como PNJ no implica restricciones significativas en tu libertad de movimientos ni en tu capacidad para disfrutar del juego, siempre y cuando te ajustes a la dinámica y las indicaciones de los directores de juego.

Si decides asumir el papel de PNJ, vivirás la partida de manera más limitada, lo cual no siempre es un obstáculo para desarrollar una trama, pero sí con ciertas limitaciones inherentes. En partidas que ofrezcan esta modalidad, se comunicarán las plazas disponibles para PNJ, asignándolas según la experiencia del jugador, la complejidad requerida para desempeñar el rol asignado y el tipo de acción que requerirá

¿Qué tipo de rol hace un PNJ?

Un PNJ puede desempeñar cualquier faceta del rol en vivo que existe. Desde un rol social, como PNJ dando juego a otros jugadores (por ejemplo dando misiones) hasta un rol más combativo haciendo de *monstri* para que el resto de jugadores encuentren peligros allá dónde vayan.

¿Qué implicaciones tiene?

Participar como PNJ implica ser una persona activa, capaz de seguir instrucciones con diligencia y buena disposición. Por ello, se recomienda optar por la participación como jugador si no estás dispuesto a involucrarte en la dinámica de ofrecer juego a los demás participantes. ¡Anímate a formar parte de la experiencia de Legacies Adventures y elige la opción que mejor se adapte a tu estilo!





Primer capítulo:

¿Cuándo, dónde, cómo?

La primera partida de la saga se celebrará el día 25 de febrero a las 10am en el Parc dels Tres Torrents de St Pere de Vilamajor.

Día: 25 de febrero

Hora: 10am para PJ, 9am para PNJ

Lugar: St Pere de Vilamajor

Aportación: 10€

Las inscripciones deben realizarse a través de la web de [T.R.O](#)

Introducción

Esta saga se inicia después de la destrucción de Arrescan. Y tendrá como objetivo cerrar la trama abierta en el último BattleTRO - La vigilia de los muertos en el que no se logró expulsar a los no-muertos del bosque donde acampa la Compañía Errante.

El texto que introduce a los jugadores en la partida es:

Susurros de muerte son audibles nuevamente, han pasado meses desde el necroseismo, entre las sombras, un mal antiguo ha despertado, cada día su sombra se extiende y bajo su silente presencia el mundo va tornándose gris...

Arrescan ha desaparecido, con ella yace la llave, partida e ignota. Ahora las esperanzas de la Compañía Errante de sanar el bosque son mínimas. Aún sin saber en qué podía ayudar la llave su pérdida es un golpe duro a la moral. Por si no fuera suficiente, un mensajero que intuían que portaba un mensaje importante de una mano amiga sigue sin llegar al campamento. Sin información, sin esperanza y con una amenaza sombría que poco a poco engulle el bosque...





Por suerte, vientos aciagos soplan estos fríos días más no es el momento de desesperar, pues los aventureros regresan de Arrescan y acuden de nuevo al bosque a terminar lo que no lograron concluir antes del invierno...

A continuación podéis encontrar recursos de trasfondo para poder llegar a la partida con la información suficiente:

Recursos de trasfondo

Epílogo: la vigilia de los muertos

En el bosque dónde acampa la compañía errante, una plaga de no muertos surgió como una sombra nefasta. Los aventureros que acudieron al bosque en la vigilia de los muertos, con mucho esfuerzo descubrieron unos monolitos ancestrales vinculados al nigromante que traía levantaba a los no muertos. En medio del conflicto, obtuvieron con gran sacrificio una misteriosa llave, cuyo propósito aún yacía oculto en las sombras.

La llave viajó con ellos a Arrescan, donde su misterioso resplandor dejó de existir físicamente a causa de la destrucción del enclave. A pesar de la victoria que obtuvieron en el bosque sombrío, el nigromante sigue ejerciendo su poder haciendo cada día el bosque menos amable a la vida...

Epílogo: la destrucción de Arrescan

En Arrescan todo eran celebraciones y satisfacción después de haber logrado encerrar a la gran bruja en el portal y de conseguir abrir el sistema defensivo bloqueaba la entrada y salida del lugar de Arrescan para entrar y salir del lugar.

Unas semanas después, Draxus, el Ministro y algunos aventureros rezagados estaban discutiendo sobre los tiempos de Gunnar y cómo los dioses se inmiscuían más en los actos de los mortales cuando de repente un estruendo se escuchó en la zona cercana al portal.

Ambos se acercaron y vieron cómo demonios y entes de otro plano empezaron a salir del portal. Una risa maléfica se escuchaba desde el otro lado del portal.

Mientras intentaban evitar que algún demonio se escapara, decidieron que no había más remedio que activar el sistema defensivo de nuevo. Sacrificando y consumiendo mucha de la piedra del alma,





Draxus creó una barrera en el portal bloqueando a los demonios, mientras el Ministro ordenaba evacuar Arrescan.

Una vez evacuadas las pocas almas que quedaban en Arrescan, Draxus empezó a activar el sistema de seguridad junto al Ministro para que nada pudiera salir de allí. Aunque sabían que ese sería su final, la barrera se rompió y monstruos devoradores de almas empezaron a entrar en el mundo...

Subbothai iba con el convoy de aventureros que huían de Arrescan en el momento de su fin. Evacuados a tiempo, estaban a kilómetros cuando de repente se escuchó un ruido ensordecedor en la lejanía y un rayo de luz se vio en el horizonte.

Una gran columna de humo empezó a levantarse y miles de pájaros empezaron a huir de la zona. Sin saber lo que había ocurrido, lo sabían. Arrescan había desaparecido...

Poco tiempo después, los exploradores que enviaron a la zona donde estaba Arrescan informaron que no había ni rastro del lugar. No eran capaces de encontrarlo de nuevo, incluso aquellos que habían estado hacía poco. Lo único que podían informar es que una presencia aterrizzaba a todos los animales y seres humanos que se acercaban a las antiguas zonas de acceso a Arrescan.

Calendario próximo:

- **25 febrero** -El resurgir del nigromante I
- **24 marzo** - Legacies Adventures
- **28 abril** - Legacies Adventures
- **16 junio** - Legacies Adventures
- **14 julio** - Legacies Adventures (fin de la saga)

