



LEGENDS



EL RESURGIR DEL NIGROMANTE

- EXODIUM -



Índice

Índice	2
Introducción	3
Información básica	3
Cuándo y dónde	3
¿Qué incluye la inscripción?	3
¿Cómo me inscribo?	4
Alojamiento	4
Horarios	4
Sobre la partida	5
Sinopsis principal	5
Recursos de trasfondo	6
Resumen partida 1	6
Resumen partida 2	6
Resumen partida 3	7
¿Cómo conectar con la trama principal?	8
Normas dentro de juego	9
Cómo participar de PNJ	10
¿Qué función tiene?	10
¿Qué tipo de rol hace un PNJ?	10
¿Qué implicaciones tiene?	10





Introducción

El Resurgir del Nigromante: Exodium, es una partida de rol en vivo ubicada dentro del universo de Legacies. Las tramas a resolver son nuevas y no dependen de una participación previa en otras partidas del universo.

La partida transcurrirá en las cercanías del Mas Malafogassa así como su interior. Siendo la masía el punto neurálgico de la partida. La época del año nos dará muchas horas de oscuridad, por lo que habrá mucho juego social y muchos momentos de tensión ante lo que pueda ocultar la oscuridad de la noche.

Información básica

Cuándo y dónde

Días: 29, 30 de noviembre y 1 de diciembre

Hora de inicio: 19h viernes hasta las 14h del domingo

Lugar: [Camping el Pont](#) - [S N, Complejo Camping El Pont, 0, Camino la Malafogasa, km 0, 08519 Barcelona](#)

Aportación: 170€-215€

¿Qué incluye la inscripción?

Con la inscripción el jugador accede a:

- Participar en la partida
- Acceso a las instalaciones de la masía y del camping
- Seguro de responsabilidad civil
- Pensión completa:
 - Viernes: cena
 - Sábado: desayuno, almuerzo y cena
 - Domingo: desayuno





¿Cómo me inscribo?

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

IMPORTANTE:

- En caso de tener alergia a algún alimento o algún tipo de fobia que puedan aparecer en el transcurso del juego debes indicarlo en la inscripción
- Cada jugador debe llevar su menaje no contemporáneo para las comidas.

Alojamiento

Hay dos modalidades de alojamiento:

- Habitaciones compartidas dentro de la masía. Es necesario que cada jugador lleve sábanas y bajera para las literas.
- Tienda de campaña medieval (que debe traer el propio jugador)

Una vez te hayas inscrito

Una vez inscritos os animamos a compartir con nosotros la historia de vuestro personaje, ya sea un personaje nuevo o tenga ya vivencias en el universo de Legacies. La información que compartáis será utilizada para la creación de tramas dentro de la partida.

Podéis enviar vuestro lore a info@tro-events.com con el asunto "Exodium (#tiquet) - [nombre de tu personaje]".

La fecha límite para enviar este email es el 15 de septiembre. No aseguramos que podamos incluir la información que enviéis más allá de ésta fecha.

Horarios

Viernes:

- 15h: recepción de jugadores





- 19h: inicio juego
- 21h: cena

Sábado:

- 8:30h: desayuno
- 14h: almuerzo
- 21h: cena

Domingo:

- 8:30h: desayuno
- 14h: fin del evento
- 15h: recogida

El juego se iniciará a las 19h del viernes y finalizará el domingo a las 14h. No habrá interrupciones por lo que no habrá ningún momento out-game. Si bien es cierto que hay ciertas horas del día en que la intensidad del juego decrece, el desarrollo de las tramas y la actividad de los jugadores marcará la intensidad del juego. Por este motivo, desde la organización no podemos cerrar horarios de juego preestablecidos.

Sobre la partida

Sinopsis principal

Desde hace meses, no habíais oído ni un solo susurro sobre la ubicación del Nigromante ni de sus siniestros planes. Sin embargo, recientes rumores señalan que el Puente de los Huérfanos vuelve a estar concurrido, a pesar de la devastación en Arrescan y de que, en apariencia, no había nada de interés.

Mientras los aventureros deliberan sobre qué hacer con los diversos artefactos que han encontrado y qué más necesitan para completar la llave, tal vez sea prudente regresar al lugar donde todo comenzó, el mismo que fue crucial para hallar Arrescan por primera vez. ¿Es posible que aún haya una oportunidad de volver? No hubo supervivientes y ni siquiera el poderoso Draxxus logró escapar con vida. ¿Qué ha llevado al Nigromante de nuevo al Puente de los Huérfanos?





Adéntrate en esta épica aventura de Legacies y sé partícipe del destino de este vasto universo. Únete a nosotros en un evento inolvidable, donde tus decisiones darán forma al futuro. ¿Tienes el coraje para enfrentarte a lo desconocido y cambiar el curso de la historia?





Recursos de trasfondo

Os dejamos el resumen de los últimos acontecimientos del universo de Legacies. Estos deben daros una pincelada de lo que podréis encontrar una vez iniciada la partida. Leerlo no es obligatorio, pero sí que os permitirá adentraros más fácilmente en la trama principal de la partida.

Resumen partida 1

Los esfuerzos siempre tienen su recompensa. A pesar de la huida accidentada de los aventureros y la Compañía Errante del bosque de Gorfang se han descubierto informaciones muy valiosas que pueden cambiar el curso de la maldición del Nigromante. Concretamente, dos fragmentos de unas instrucciones para forjar el objeto perdido en Arrescan.

Ahora el futuro próximo pasa por seguir investigando y conseguir el resto de instrucciones... No será fácil, pues la huida forzada del campamento ha cedido mucho terreno al mal del bosque de Gorfang...

Resumen partida 2

En la penumbra del bosque, Rug inició la operación de reconquista, su semblante denotaba una agitación palpable. A pesar de contar con la ayuda del sargento John, sus gestos exagerados y su nerviosismo inquietaban a todos. Los aventureros, bajo la dirección del sargento, se adentraron en la oscuridad para reclamar el territorio perdido y asegurar los antiguos monolitos. Mientras tanto, la incertidumbre reinaba en torno a los republicanos desaparecidos hace unas semanas.

En mitad de una escaramuza los republicanos emergieron de la maleza, pero su retorno no inspiró confianza. Desconfiados de su súbito regreso, los aventureros optaron por seguir su propio camino y no apoyarlos a pesar de encontrarse en condiciones dudosas.

Durante el transcurso de la operación y a pesar de sus esfuerzos, los planes se desviaron: un monolito aún permanecía activo, y las instrucciones para la reconstrucción del misterioso objeto estaban incompletas. Sin embargo, dos miembros del Círculo del Demiurgo, en una valiente incursión junto con algunos miembros de la Confederación, lograron destruir una





tumba que alimentaba a las huestes no muertas, otorgándoles un breve respiro para restaurar el campamento de la Compañía Errante.

Aun así, la presencia de un monolito, aún activo, en el lugar de la tumba destruida siembra ahora la preocupación entre los aventureros. Las sombras del bosque encierran secretos aún más oscuros de lo imaginado, y el destino de la Compañía y del bosque de Gorfang sigue incierto."

Resumen partida 3

La expedición, una vez unida en propósito, pronto se vio desgarrada por la desconfianza y la avaricia. Al separarse, los grupos vagaron por el bosque de Malhivern, cada cual buscando los materiales necesarios para forjar el artefacto nombrado en las instrucciones encontradas en Gorfang. Sin embargo, la necesidad los empujó de nuevo hacia la Compañía Errante, donde se encontraron de nuevo, aunque sin la cohesión del inicio de la misión.

En las sombras, el Nigromante, maestro de las artes oscuras, comenzó a susurrar promesas y medias verdades. Algunos aventureros, seducidos por sus palabras, creyeron en la bondad de sus fines. La búsqueda de los materiales se inició entre escaramuzas, cada bando enfrentando tanto a enemigos visibles como a la creciente influencia del Nigromante.

La falta de unidad dificultaba el avance y la búsqueda. Sin embargo, el Demiurgo y la Confederación unieron fuerzas, intentando contrarrestar los peligros del bosque. Por otro lado, la República intentaba cumplir sus objetivos de forma autónoma, pero sus esfuerzos resultaban infructuosos. Mientras tanto, la noticia de unas runas esparcidas por el bosque comenzó a circular. Quien reuniera todas las runas podría obtener uno de los materiales esenciales para la expedición.

El Demiurgo y la Confederación consiguieron algunas de las runas del bosque. Aunque inicialmente su intención era cooperar, su colaboración se volvió problemática. La desconfianza comenzó a surgir, exacerbada por el gran sentido del honor de los viajeros de las Islas de Jade, que consideraban el "sepuku" como una solución a cada fallo cometido.

En mitad de estos acontecimientos, apareció un miembro de la Compañía Errante afirmando poseer una de las runas, pero a pesar de la insistencia del Valdra, líder del Demiurgo, se negó a entregarla. Tras una fuerte discusión, la Confederación decidió acabar





con él, con la esperanza de recuperar la runa de su cuerpo inerte. Pero al registrar su cuerpo, la runa no estaba. La expedición quedó en el mismo punto, con la desconfianza y el desorden aún presentes. Mientras tanto, la República observaba los sucesos con incredulidad, esperando su momento para intervenir y aprovechar la confusión a su favor.

Después del incidente de la runa, en un intento de restaurar el orden, el Demiurgo y la Confederación reforzaron su alianza, conscientes de que la división no beneficiaba a nadie. Los viajeros de las Islas de Jade, viendo la situación insostenible, finalmente se rindieron ante el liderazgo del Demiurgo. Sin embargo, los materiales necesarios aún estaban dispersos y la influencia del Nigromante crecía, extendiendo sus garras sombrías sobre el bosque de Malhivern.

El destino de la expedición pendía de un hilo. Con las fuerzas divididas y el tiempo en contra, los aventureros debían encontrar una forma de unirse y completar su misión antes de que la oscuridad del Nigromante se volviera imparable. Las sombras se alargaban y el verdadero desafío apenas comenzaba, mientras la esperanza y el coraje eran sus únicas armas contra lo que estaba por venir.

¿Cómo conectar con la trama principal?

El mundo de Legacies es un sandbox, por lo que todo el juego llevado a cabo por los jugadores a lo largo de las partidas han nutrido este universo. Adentrarse en él desde cero puede resultar algo difícil por la cantidad de información y dinámicas entre jugadores que ya existen a día de hoy. A fin de haceros esta entrada más sencilla os enumeramos algunos consejos que os pueden ayudar:

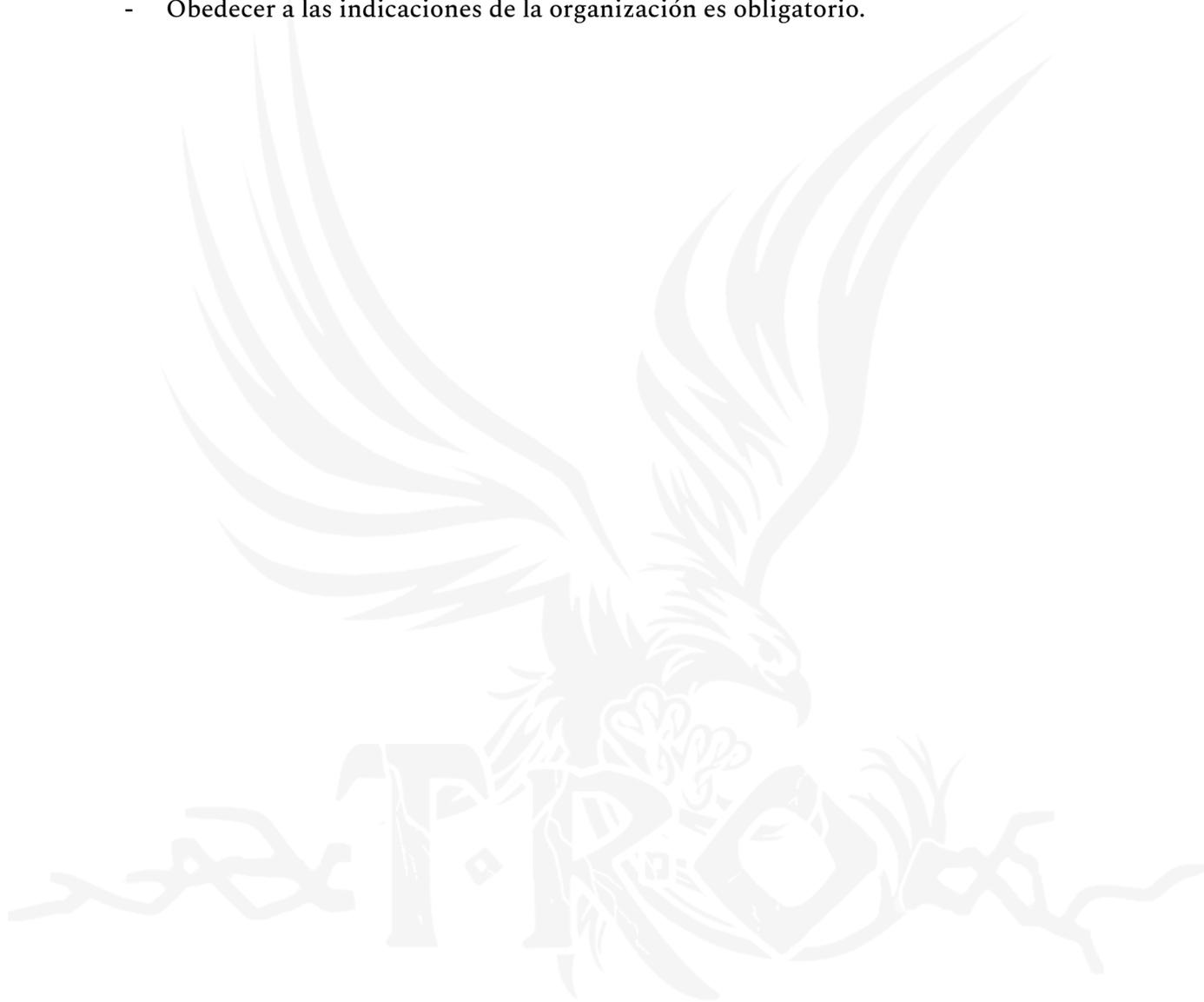
- Busca PNJ ingame con los que conversar y preguntar aquellas dudas que tengas, quizá de paso consigas también alguna misión.
- Dirígete a los jugadores experimentados de tu facción para conocer las relaciones con las otras facciones o PNJs.
- Prepara con antelación juego para ofrecer a otros jugadores. Entablar conversación con otros es una buena manera de captar información.
- Si los pasos anteriores no dan sus frutos, ponte en contacto con un máster para pedir ayuda.





Normas dentro de juego

- Todo jugador que no siga las normas de interpretación de T.R.O podrá ser expulsado de la partida. [Guía de interpretación](#)
- Quedan prohibidas las linternas que emitan luz blanca y no estén *attretzadas*.
- Habrá zonas en las que estará prohibido combatir por motivos de seguridad, como por ejemplo el puente. Antes de iniciar el evento se indicarán éstas zonas.
- Obedecer a las indicaciones de la organización es obligatorio.





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 donde 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!

