



CAPÍTULO I GUÍA DEL JUGADOR

Sé bienvenido, viajero, pues tus pasos te han llevado a Valsorth, tierra de maravilla y misterio, lugar donde la aventura aguarda detrás de cada colina de perfil amenazador, en lo profundo de un bosque tenebroso o en el interior de un templo erigido a un dios de nombre olvidado. Si eres valeroso, recompensas que jamás hubieses soñado serán tuyas, pero si tu coraje desfallece, tus huesos reposarán en una tumba sin nombre.

Introducción

¿Qué es un Juego de Rol?

Los juegos de rol consisten en contar historias, pero no como te la contaría un cuentacuentos o un amigo al narrarte una película. En estas historias los jugadores asumen el papel de los protagonistas principales de la historia, los Personajes Jugadores (abreviado como "PJ"), personajes ficticios que ellos inventan para que sean su alter ego en la historia y puedan influir en ella. Son ellos quienes deciden lo que dicen los protagonistas, a dónde quieren ir y qué hacen en cada momento. Es lo más parecido a protagonizar una serie de televisión, película, libro o cómic.

En una partida de rol, hay una persona que lleva el peso central de la historia llamada el Director de Juego (DJ), un jugador que, en lugar de interpretar a un personaje protagonista como los demás, hace las veces de guionista y director, al ser quien lleva la trama, y de los actores de reparto. Él crea la historia (o la desarrolla a partir de una idea que haya tomado de una serie, película, libro, cómic o incluso de estas mismas páginas), involucra a los personajes de los demás jugadores en la acción e interpreta a todos esos personajes secundarios con los que se encuentran los protagonistas (el posadero, la atractiva princesa, el villano...). Además, el Director de Juego debe velar por el respeto a las reglas, pues los juegos de rol, como todo juego, tienen reglas.

También son necesarios dados, de hecho sería bueno que cada jugador contase con un juego completo de dados o al menos un dado de veinte caras (d20). Los dados se lanzarán para determinar el éxito o fracaso de las acciones que los protagonistas quieren emprender, como infiltrarse en un campamento enemigo, robar una bolsa o luchar a muerte con un enemigo. Para que no dependa totalmente del azar los jugadores deben "crear los personajes", o lo que es lo mismo, traducir a rasgos de juego lo que ellos se han imaginado. Al final de estas páginas encontrarás la Hoja de Personaje, que sirve para que los jugadores anoten cómo es su personaje con arreglo a las normas que explicaremos en los siguientes apartados.

Si a pesar de nuestros intentos no hemos sabido transmitarte correctamente qué es un juego de rol te invitamos a que leas el resto de apartados para hacerte una mejor idea. Si aún así no lo tienes claro, no dudes en acudir a la tienda donde adquiriste este juego, escríbenos a nuestra dirección de correo o busca por internet qué es un juego de rol, estaremos encantados de ayudarte a iniciarte en este apasionante mundo.

¿Qué es El Reino de la Sombra?

El Reino de la Sombra es el primer volumen de una serie de libros ambientados en Valsorth, el mundo en el que se desarrollan los librojuegos de *Leyenda Élfica* publicados por Nosolorol Ediciones. Valsorth es un mundo de fantasía medieval clásica, al es-

tilo de las obras de Tolkien o Salvatore, en el que encontrarás razas fantásticas en continua pugna, magia, seres monstruosos e historias épicas.

Diseñado según el sistema **NSd20**, este mundo de campaña puede usarse también en cualquier ambientación d20, u otros juegos de fantasía, con muy poco trabajo. En este libro encontrarás una descripción de las diferentes regiones, sus razas, habitantes y peligros junto con las reglas necesarias del sistema **NSd20** para jugar. Lo más importante y llamativo del libro son las aventuras, en cada lugar se describen aventuras listas para jugar, de este modo, tú y tus amigos podréis vivir increíbles experiencias en Valsorth sin tener que preparar casi nada, ya que el libro detalla todo aquello que el Director de Juego necesita para dirigir la aventura, desde el argumento, los personajes principales y los mapas, hasta los peligros a los que los héroes deben hacer frente.

Además de dar nombre a este libro, el Reino de la Sombra es como se conoce al mayor peligro al que se enfrentó Valsorth en el pasado, cuando un nigromante elfo, autoproclamado Rey Dios, abrió una puerta al mundo para demonios y dragones. Bajo su yugo, todas las razas fueron esclavizadas durante más de siglo y medio, manteniendo un reinado de terror desde su fortaleza en las montañas Kehalas. Sólo el sacrificio de los Doce Arcanos pudo derrotar al Rey Dios, encerrándolo en un círculo de piedra mágico para el resto de sus días. O al menos eso parecía hasta la actualidad, en que se escuchan de nuevo rumores sobre dragones que sobrevuelan las montañas del norte y ecos de guerras que asolan los confines de Valsorth. ¿Significa esto el final de una época de relativa paz? ¿Será éste el momento del temido regreso del Reino de la Sombra?

¿Qué es la Guía del Jugador?

La Guía del Jugador es una síntesis del manual básico de El Reino de la Sombra creada para permitir al lector poder crear un personaje y comenzar a jugar desde el momento en que acabe de leer la última de sus páginas. Por supuesto, si te gusta lo que ves te invitamos a leer el manual básico del juego, donde encontrarás mucha más información para sumergirte de lleno en el mundo fantástico que te propone este juego. ¡Esta guía es solo el principio!

Pero no creas que una vez tengas el manual básico de El Reino de la Sombra en tu poder esta síntesis dejará de ser útil. Al contrario, esta guía es la herramienta perfecta para que la manejen los jugadores a fin de que puedan crearse sus alter egos sin riesgo de que posen sus ojos sobre las aventuras u otra información de trasfondo que no deberían conocer. Estas páginas contienen un resumen completo de todos los aspectos de la creación de personajes, sin entrar en mucho detalle en los apartados de equipo y magia y milagros para que los jugadores puedan comentarlos con el Director de Juego.