

EL ÚLTIMO HECHIZO



Una ambientación
para Bruja
de Jim Pinto

PROTAGONISTA

Merlín el Encantador, Morgana Le Fay o
Nimue la Dama del Lago

RASGO (Elige uno)

**Sentir al dragón, llamar a la espada,
susurros hechizantes**

OBJETOS (Elige uno de cada)

Algo para orientarte

*Bastón del camino, piedra del norte o colmillo del
dragón*

Algo para intercambiar

*Piedra filosofal, Bálsamo de Fier-a-Bras o
Excálibur*

Algo para comer

Cornucopia, huevos de cocatriz o ambrosía

AMBIENTACIÓN

¿Dónde vamos a jugar?

Tras la muerte de Arturo Pendragon

**¿Cuáles son las principales
localizaciones?**

*Camelot, Avalon, la Guarida del Dragón, el bosque
de Broceliande, Stonehenge*

¿Quiénes son los PNJ más destacados?

*Ginebra, Mordred, Margawse, Sir Galahad, Sir
Lancelot*

¿Cómo son los peligros potenciales?

*El despertar del dragón, el golpe doloroso, las
nieblas de Avalon, la aparición del Grial*

Créditos:

Texto Credo por Oxtan

Ilustración de Portada: El encantamiento
de Merlín, de

Edward Burne-Jones

Fotografía bajo licencia CC

Maqueta: El refugio de Ryhope

Licencia Creative Commons



Este juego fue creado para la IV Edición de la FolcloreRolJam 2023
«Brujería y hechicería»