PÁGINA ARRANCADA DE INSTRUCCIONES PARA CAZADORES

**Secta:** Organización criminal, dedicada al culto a la Magia Negra. Pese a tener su sede en algún lugar fuera de las **Llanuras del Exilio**, ofrecen refugio a todo aquel dispuesto a aprender Magia Negra, siempre que sea capaz de hacerlo. Para protegerse de los efectos perjudiciales de la misma, realizan sacrificios entre sus adeptos, o cazadores que se acerquen demasiado a las zonas donde operan. Son muy peligrosos, se ruega no ir en grupos de menos de tres cazadores en persecuciones a magos sospechosos de ser de la Secta. Se ruega informar en caso de hallar evidencias de la actividad de la **Secta**, y nunca actuar en solitario.

**Renegados:** Magos expulsados de la sociedad tras ejercer la **Magia Negra**.

**Magia Negra:** Prohibida por la ley debido a su peligrosidad, concede mayores beneficios de forma más eficiente a aquel que la practica. Sin embargo es por su coste por lo que se prohíbe practicarla fuera de las **Llanuras del Exilio**, pues debido a su naturaleza, toman el poder de ciertas **Deidades Paganas**. Esta práctica pone en peligro no solo a los practicantes de la misma magia, sino a las poblaciones más cercanas, ya que en el caso de que alguno de los hechizos que lance un mago despierte a una deidad, esta no frenará tras ver saciada su hambre de carne humana, arrasando aldeas, ciudades y pueblos hasta estar satisfecha.

**Llanuras del Exilio:** Zonas especialmente designadas para los **Renegados**, en las que está permitido practicar la **Magia Negra** por estar tan alejadas de las poblaciones más cercanas que los peligros de dicha magia únicamente afecten a los que allí residan. Si un **Renegado** se encuentra fuera de esos lugares, será lícito cazarlo, y matarlo si emplea algún tipo de hechizo. Si por el contrario estos magos tratan de volver a la civilización, se les escoltará a la **Escuela**, donde, si superan el **Duelo**, se juzgará si son mentalmente capaces de ejercer como **Cazadores**. En caso de que demuestren inestabilidad mental intratable, se les borrará la memoria y se les reeducará para que entren en el menor tiempo posible a la **Escuela** como estudiantes de pleno derecho.

**Deidades Paganas:** Ciertos tipos de monstruo son capaces de otorgar magia, de forma masiva y aún estando inconscientes, mediante ciertos rituales. Desde que los magos se organizaron en una civilización, se ha prohibido el culto a estas abominaciones, castigando severamente a aquel que lo realice. Los magos con especial devoción a estas criaturas se han organizado, haciéndose llamar la **Secta**. Si se encuentra a alguno de ellos, se ruega actuar con cautela y, ante la duda, capturarlo antes de que pueda causar daño alguno invocando a alguna de estas monstruosidades (voluntaria o involuntariamente), aun a riesgo de poner en peligro su vida y la de cuantos civiles haya a su alrededor. Tal es el poder y el peligro de estos seres.

**El Director:** Aparte de regentar la **Escuela**, es el líder de nuestra organización, y como tal, todas las misiones de los **Cazadores** serán aprobadas únicamente por él, y los **Jefes de Persecución** deberán informarle únicamente a él.

**Duelo:** A pesar de que muchos **Cazadores** han entrado a esta organización mediante el examen convencional, al acabar el período lectivo en la **Escuela**, el **Duelo** es la forma en la que muchos **Renegados** son reinsertados en la sociedad, tras realizar este ritual (y un posterior examen psicológico). Esta prueba consiste, como su nombre indica, en un duelo a muerte en el que los oponentes entrarán en una dimensión diseñada por el **Director** con el fin de avanzar por la misma hasta llegar a una última sala, en la que despertarán, y deberán matar al oponente (aún dormido) con una daga que se les proporcionará. En esta dimensión la muerte no es permanente, y tras cada combate se restaurará el estado inicial de ambos magos. Los duelistas tendrán a su disposición dos hechizos de cualquier naturaleza (al ser una dimensión distinta a la nuestra, los hechizos de **Magia Negra** no podrán despertar a ninguna **Deidad Pagana**).

A continuación se detallarán los hechizos que deberán aprender para completar su formación:

**Trampa mágica:** Este hecizo (…)

El resto del texto debe continuar en otra página.