

Aldryanis



Índice.

Índice.....	2
Unas palabras del autor.....	5
Era del comienzo.....	6
Era de las tormentas.....	7
Era de la gran oscuridad.....	7
Era del alba.....	7
Era Imperial.....	8
Era de los héroes.....	8
La carnerejía.....	9
Subclases de aldryanis.....	9
Driades.....	9
Embylis (<i>aldryanis amarillos</i>).....	10
Mrelis (<i>aldryanis marrones</i>).....	10
Murthois (<i>aldryanis azules</i>).....	11
Náyades.....	11
Oréades.....	12
Sátiros.....	12
Simidendros.....	13
Slorifingos (<i>aldryanis rojos</i>).....	13
Slorifingos.....	14
Orveltores.....	14
Scythannis.....	14
Sprites.....	15
Vronkais (<i>aldryanis verdes</i>).....	15
Voralanos (<i>aldryanis negros</i>).....	16
Subclases de elfos.....	16
Elfos invernales (<i>Norte de Rathorela</i>).....	16
Elfos oscuros (<i>Bosque negro</i>).....	16
Elfos pantanos (<i>Pantano Sodal</i>).....	17
Generalidades.....	17
Hábitat.....	19
Alimentación.....	20
Idiomas.....	21
La vida.....	21
Gobierno.....	21
Relaciones con otras razas.....	22
La guerra.....	22
Herrería aldryani.....	22
Creación de personajes.....	23
Embylis, Mrelis, Slorifingos, vronkais, voralanos.....	23
Sátiros.....	23
Simidendros.....	23
Orveltores.....	23
Scythannis.....	23
Sprites.....	23
Elfos.....	23
Profesiones aldryanis.....	23
Artista.....	24
Fabricante.....	24
Guardián de los árboles.....	24
Jardinero.....	24
Emisario.....	24
Guardián del bosque.....	24
Guardián del río.....	25
Guardián de la vida.....	25
Iniciados de algún culto aldryani.....	25
Profesiones élficas.....	25
Iniciados de algún culto élfico.....	25
El culto de Aldrya.....	27
El culto en el mundo.....	27
Sub-culto de las plantas.....	28
Sub-culto de los hijos del bosque.....	28
Sub-culto de los jardineros.....	29
Sub-culto del gran rey aldryani.....	30
Sub-culto de las hermanas mayores.....	31
Sacerdotisas de Aldrya.....	31
Lo que me contó la sacerdotisa del bosque: una visión personal de la vida aldryani.....	32
¿Quién eres tú?.....	32
¿Quiénes somos nosotros?.....	32

¿Qué es lo que nos hace grandes?	32
¿Dónde vivimos?	32
¿Cómo vivimos?	32
¿Qué es importante para nosotros?	32
¿Quién nos gobierna?	32
¿Qué es lo que hace grande a un elfo?	32
¿Qué es el mal?	32
¿Qué puedo esperar de la vida?	32
¿Qué diferencia hay entre machos y hembras?	32
¿Cómo tratamos con los extraños?	33
¿Quiénes son nuestros enemigos?	33
¿Quiénes son mis dioses?	33
Una profecía de las Guerras de los Héroes	33
Hermandades.	33
Guardianes de las sombras.	33
Requisitos.	33
Obligaciones.	34
Beneficios.	34
Magia espiritual disponible.	34
Magia divina disponible.	34
Centinelas sagrados.	34
Requisitos.	34
Obligaciones.	34
Beneficios.	34
Señor de la floresta.	34
Requisitos.	35
Obligaciones.	35
Beneficios.	35
Caminante de las bestias.	35
Requisitos.	35
Obligaciones.	35
Beneficios.	35
El arco aldryani.	36
Conjuros especiales aldryanis.	36
Magia espiritual.	36
Recolección.	36
Magia divina.	36
Camaleón.	36
Crear árbol de guerra.	36
Crecimiento acelerado.	36
Despertar árbol de Guerra.	36
Esfera de silencio.	36
Matorral espeso.	36
Planta espía.	36
Trance arquero.	36
Cultos asociados.	37
Babeester Gor.	37
Chalana Arroy.	37
Dendara.	37
Donandar.	37
Eiritha, la madre de los rebaños.	37
Flamal, padre de las semillas.	37
Uleria.	37
Yelm.	37
Yelmalio.	37
Religiones élficas.	39
Chalana Arroy.	39
Las diosas de los cereales.	39
Odayia el cazador (<i>Dioses cazadores</i>)	39
Donandar.	39
Eiritha.	39
Etyries.	39
Humakt.	39
Lhankor Mhy.	39
Hermandades.	39
La mano plateada.	39
Los guerreros de la espada.	39
Jinetes de bestias.	39
Requisitos.	39
Obligaciones.	40
Beneficios.	40

Los acuamantes.	40
Los aeromantes.	40
Los piromantes.	40
Los geomantes.	40
Los desalmados.	40
Los destructores.	40
Localizaciones aldryanis.	41
Arstola.	41
Árboleron.	41
El bosque invernial.	41
Las montañas Maidstone.	41
Rathorela.	41
Gridom.	41
Hornilio.	41
Islas de Kanthor.	42
Porlaso.	42
Ralios.	42
Las selvas de Errinoru.	42
Jungla Feofaxiana.	43
Jungla Barbuliuana.	43
Jungla Gaskalliana.	43
Jungla Jhostrobbiosana.	43
Jungla Novarooliana.	43
Jungla Ytarian.	43
Jungla Zhnaquafiana.	43
Moino.	44
Rio Aliss.	44
Sozganjio.	44
Teleos.	44
Teshnos.	44
Umathela.	44
Arboles inteligentes.	45
Arbol de guerra.	45
Arbol venerable.	45
Arbol ancestral.	45

Unas palabras del autor.

Llevo no sé cuantos años jugando a RuneQuest (*Mas de 20 años*) y la ambientación de Glorantha, siempre me fascino, por ser distinta a todos los demás juegos, por su originalidad y por la mucha información que tenia.

Pero siempre pensé que lo que le faltaba era un poco mas de orden, o por los menos completar puntos, puesto que según que razas, para usarlas correctamente se deben de consultar varios libros, criaturas, básico, avanzado, dioses, etc...

Además así como la raza Troll está muy desarrollada en la edición de Joc internacional, gracias al libro de los Trolls, otras razas, no lo están tanto y sin embargo merecen el mismo nivel de detalle.

Todo esto es aplicable a los aldryanis, siervos de Aldrya. Una raza clave en las guerras que llegan a partir del 1621 y cuya información puede ser algo liosa, sobre todo para los que se inician en RuneQuest, además falta matizar o se puede matizar, muchas cosas sobre ellos, expandir la raza a nuevos caminos y dar oportunidades a los jugadores clásicos que quieran elfos mas del estilo convencional.

Mi experiencia personal tiene un montón de apuntes, anotaciones, borradores de reglas, etc... en varios sitios y he decidido repasarlos, ampliarlos con ideas de varios Gloranthanos hispanos y recogerlos en el presente documento, donde ofrezco una visión más amplia y toda en un documento sobre los aldryanis, la herejía elfica, sus dioses, reinos y algunas hermandades.

Dedico el presente documento a Kenrae, Master Gollum, Iciar Aznar Barberá y Xavier Llobet, de Glorantha hispana, cuyos comentarios, ideas, ambientación, etc... sobre los aldryanis, han dado lugar a que me replantee algunas de mis anotaciones y las mejore antes de plasmarlas aquí.

Por supuesto, esto es una visión personal y propia, como director de juego pienso que las publicaciones de libros y manuales, son solo una guía y cada director de juego debe usarlas como tales, modificándolas, ampliándolas, suprimiendo partes de ellas, etc... para adaptarlas a su estilo de juego y a su propia imaginación y ambientación. Por lo cual si eres un purista o un rolero incapaz de aceptar los estilos de juego y ambientaciones de otros, no deberías seguir leyendo.

Los aldryanis son una raza muy particular creada por la diosa Aldrya. Se extienden por toda Glorantha y su poder aun no se ha revelado, pues desde el comienzo de las primeras eras, han sufrido el ataque de otras razas y sus deidades, lo que dio lugar a que se fueran a hibernar en distintas eras y poco a poco han ido despertando, para encontrar un mundo totalmente cambiado y más hostil de lo que jamás habían visto.

Todo el documento es visto desde el punto de vista de los aldryanis o hijos de Aldrya, señora de los bosques y madre de los aldryanis. Es una versión particular desarrollada por Enrique Álvarez, que da un enfoque más amplio y algo distinto de la que viene en la tercera edición de RuneQuest, publicada por Joc Internacional en España.

Si eres un purista de Glorantha y sus versiones oficiales no deberías de seguir leyendo el presente documento, pues varía bastante la raza de los aldryanis, añade nuevos tipos de los mismos y cambia parte de su historia, gobierno, etc... siempre con el objetivo de ampliar estas criaturas, hacerlas jugables al estilo del autor de este documento y con su imaginación.

Si aún así lo lees y decides usarlo, eres libre de adaptarlo a tu ambientación de Glorantha y forma de juego.

Era del comienzo.

Flamal el progenitor de las plantas, el carece de progenitores, pues surgió del cálido firmamento sobre las aguas fértiles. Su esposa es Ernalda la fertilizadora. Durante la primera edad surgieron los descendientes de Flamal y se multiplicaron llenando el mundo de maravillas. Flamal y Ernalda tuvieron una hija, Aldrya la señora del bosque.

Uleria la diosa del amor, junto a Aldrya, crearon a los Slorinfingos, Oveltores y Scythannis, a los que también se llamo aldryanis rojos. También crearon a varias ninfas para que pudieran servir de concubinas de estos. Estos aldryanis, fueron parientes de los helechos y plantas de esporas y comenzaron a cuidar las pantanosas tierras, muchas de las cuales dieron lugar a los bosques.

Después Aldrya y Vronkal, un dios actualmente muerto, crearon a los vronkalis o aldryanis verdes, que comenzaron a habitar los bosques llenos de coníferas, desplazando a los aldryanis rojos a otros lugares, otros pantanos y ciénagas.

Más tarde Ilego Yelm el portador de flores, apareciendo los árboles de hojas anchas. Gracias al poder conjunto de Yelm y Aldrya, aparecieron los embylis, también llamados aldryanis amarillos, el grupo de aldryanis que más se extendió por Glorantha, puesto que estos árboles son de hojas perennes y muy numerosas en dicha época.

La belleza de Aldrya fue su mayor maldición, pues dos dioses antiguos, ya desaparecidos, se enamoraron de ella y comenzaron a destruirla si se entregaba al otro. Ella se refugió en la corte celestial y se le dio un lugar en las laderas del pico cósmico. Y allí creció el primer árbol de la montaña.

Aldrya engendro maravillosos frutos, cuyas semillas fueron plantadas en lugares lejanos. Cada una de estas semillas se convirtió en uno de los Grandes árboles, los cuales fueron bautizados con el nombre de **“árboles de la vida de Aldrya”**. Y todos ellos dieron frutos a su vez y cubrieron la tierra de bosques y vegetación.

Aldrya se caso con Shanasse, vástago de la diosa del amor y su presencia añadió una nueva profundidad, una nueva expresión a la diosa y engendraron las almas y espíritus del bosque. De los árboles salieron las dríades, las almas de los árboles, libres para desplazarse pero siempre ligadas a su arboleda. De los arbustos y matorrales surgieron los simidendros, menos sutiles e inteligentes. Y durante esta época, cuando los demás dioses lo permitieron, Aldrya guio con ayuda del abuelo mortal, a su pueblo por todas las tierras que componen Glorantha y creo a nuevos aldryanis. Shanasse decidió hacer un presente a su esposa y así creo a los sprites, los cuales viven en las flores de algunos bosques.

La diosa marina Murthdrya, junto a Aldrya creó a los murthois o aldryanis azules, para que cuidaran de los bosques submarinos. Los mrelis o aldryanis marrones, se extienden por los bosques de hoja caduca, durmiendo durante los inviernos. Aldrya crea a los aldryanis blancos, los cuales viven para cuidar los bosques en invierno.

Una entidad llamada Mee Vorala solicita ayuda a Aldrya para crear un nuevo tipo de aldryanis, pero Aldrya no le hizo caso. Mee Vorala, creo a los voralanos, también llamados aldryanis negros. Son una burda imitación de los aldryanis, pero cuyo origen vegetal está basado en los hongos y setas.

Era de las tormentas.

Con el advenimiento de la Oscuridad menor, heladas tormentosas, hordas de insectos, los mostalis y trolls devoradores, asolaron a los sorprendidos aldryanis. Algunos territorios lograron resistir, pero muchos, desaparecieron para siempre. Numerosos bosques embylinos se modificaron cuando comenzaron las guerras de los Dioses, despojándose de sus hojas, intentando no llamar así la atención.

El evento que más llamo la atención de los aldryanis, fue cuando los mostalis talaron por primera vez un árbol de la vida de Aldrya, y el dolor que sufrió dicho bosque fue percibido por muchas criaturas a kilómetros de distancia. El daño que produjo, fue irreparable y los aldryanis que allí residían, no fueron capaz de recuperar su esplendor. Cuando los mostalis abandonaron el maltrecho bosque, los trolls lo atacaron y destruyeron totalmente.

Un nuevo poder, la muerte, llegó a los aldryanis tras un acuerdo con el embaucador, y con este gran poder, mataron a muchos de sus enemigos mostalis, haciendo que toda la piedra del mundo se volviera fría e inerte. Algo que jamás perdonaron los mostalis y lo cual consideraron una declaración de guerra para toda la eternidad por parte de los aldryanis.

El hacha fue robada por los malvados dioses trolls y se convirtió en el némesis de los aldryanis cuando Flamal sucumbió a ella. Dolida Ernalda la fertilizadora, retiro sus dones del mundo y Aldrya se unió al dolor de esta y comenzó su sueño eterno, por lo cual sus hijos comenzaron a morir en el frio invierno.

Los aldryanis y árboles se fueron a dormir, en hibernación, a la espera de tiempos mejores. A este siguieron otros desastres derivados de los enemigos, que tenían los aldryanis. Excepción fueron los aldryanis blancos, los cuales protegieron los bosques durante esta era y que desaparecieron a manos de los enemigos de los aldryanis.

El gran rey aldryani líder de los aldryanis verdes, que no se había ido a dormir, condujo a una perseguida banda de aldryanis a través de la oscuridad para proteger los bosques. Sus ayudantes fueron Arroin el blanco y otros supervivientes heridos y consiguieron la liberación de Flamal y fueron denominados los Portadores de la luz.

Muchos humanos desesperados en busca de un poco de luz en la infinita oscuridad, redujeron a cenizas los inmensos bosques de Prax, matando a todos los aldryanis que allí vivían. Y este fue el momento en que los humanos se convirtieron en un nuevo enemigo de los aldryanis.

Era de la gran oscuridad.

Cuando llego el caos, las cosas empeoraron. En ocasiones los bosques se defendieron con arrojo, pero el papel que jugaron los aldryanis en la gran oscuridad fue principalmente defensivo. Poco recordamos de aquella época, puesto que la mayoría de los que estaban despiertos, murieron.

Era del alba.



Con el alba, el mundo entero se despertó, de la mano de Aldrya, que se abrió camino bailando a través de Glorantha, seguida de un luminoso verdor, de flores y de aldryanis recién despertados. Los portadores de la luz la habían esperado y se recuperaron viejos santuarios, perdidos a manos de Trolls, Hombres y Mostalis.

Los aldryanis que habían dormido durante la oscuridad proporcionaron vigor a los supervivientes, que no eran muchos y vieron este despertar como un nuevo comienzo, ante lo cual decidieron olvidar las pesadillas vividas en la era anterior. Las razas antiguas cooperaron como nunca antes lo habían hecho, formando la unión theyalana.

Cuando el consejo de la Unión creó a Nysalor, tanto trolls como dragonuts abandonaron la unidad, fomentando la discordia entre las especies. El consejo se trasladó a Dorastor donde los aldryanis se hicieron paulatinamente con el control, una vez eliminados los mostalis rivales. Los mostalis juraron odio eterno a los aldryanis, los trolls comenzaron a cazar a los aldryanis como comida y seguirían

así hasta los días de hoy y los hombres tan pronto serian aliados como enemigos.

Durante esta era, también se vio la mayor vergüenza de los aldryanis, las guerras raciales. Hasta este momento los Vronkalis, habían sido los líderes del pueblo aldryani, dirigiéndolos durante las grandes guerras, pero los mrelis comenzaron luchas por el dominio de los bosques con estos en Genertela y los embylis en Pamaltela, rechazaron el dominio de los bosques de coníferas en las montañas.

Destaco en los bosques de Jolar, las luchas entre los aldryanis, una cruenta guerra civil durante la primera edad, que dio lugar a la extinción de este bosque y cuyo resultado desolador fue conocido como la aflicción de Aldrya.

Entre estas guerras también destaca la lucha en Umathela, al principio de la edad del Alba, donde aldryanis marrones y aldryanis verdes se disputaron los bosques de Vralos y lucharon también contra una antigua raza desaparecida, los lascerdanos. Los aldryanis verdes fueron expulsados inicialmente, pero terminaron aliándose con los aldryanis marrones, para combatir a los Trolls y exterminaron juntos a los lascerdanos. Aunque consiguieron su objetivo, se debilitaron hasta el exceso y siglos después fueron derrotados por los humanos de Jrustela, hasta el punto que un estudioso jrustelano llego a decir que los aldryanis de Enkloso se habían extinguido.

También destaco en esta era el surgimiento de los elfos, aldryanis que mostraron la semilla que el Caos había sembrado en los aldryanis y por la cual se produjeron en lo que actualmente es Fronela y Shesnela, las dos primeras carnerejías. Los aldryanis marcharon a la guerra en contra de los elfos, destruyéndolos a todos, pero conocieron el miedo de este tipo de actos.

En los últimos años de la edad del alba, las Guerras de Gbaji mutilaron el poder de los aldryanis en Genertela y ha sido tal vez el daño más grande que han sufrido sus bosques.

Era Imperial.

A comienzos de la segunda edad, los aldryanis genertelanos fueron asaltados por trolls y mostalis y las luchas derivadas debilito aun más el poder aldryani. Sin embargo en Pamaltela, surgió la gran dinastía Errinoru, que unifico toda la selva, después de robar la semilla de hierro a los mostalis, con la cual pudieron cultivar un nuevo tipo de criatura llamada guardián de la guerra.

En la segunda mitad de la segunda edad, el Imperio de Errinoru restableció temporalmente los bosques en ciertas zonas de Jolar. Sin embargo, al final de la misma, los líderes del imperio fueron destruidos por una nueva clase de insecto, del cual poco se sabe. En Vralos los bosques aldryanis son arrasados con magia y fuego por los aprendices de los dioses.

En Enkloso, los llamados asesinos del conocimiento, eliminan a ciertos clanes, asentamientos y escuelas humanas, dando lugar a que varios estados humanos cayeran y estos se vieran obligados a firmar tratados con los aldryanis. Tras la destrucción de los aprendices de dioses, el poder de los aldryanis de Umathela no tuvo más amenazas, por lo cual esta quedo bajo el gobierno de los aldryanis.

Justo al final de esta era, se dio lugar en Fronela nuevamente una carnerejía y nuevamente tuvieron que ir a la guerra aldryanis contra sus primos elfos, para purgar el bosque que estos ocupaban de lo que ellos consideran una aberración aldryani por culpa del caos.

Era de los héroes.

En la actualidad todos los aldryanis están despertando, así como aquellos que fueron plantados y no habían nacido aun, por lo cual la cantidad de aldryanis se está multiplicando por todo el mundo. De hecho ya ha habido distintos enfrentamientos con humanos, trolls, mostalis y otros habitantes, por el control y el dominio de los bosques, incluso luchas de clases, lealtades o raciales entre los propios aldryanis.

También en distintos puntos del mundo han aparecido varios reinos élficos, que habían permanecido ocultos para evitar ser destruidos por los aldryanis, pero que en estos momentos son lo suficientemente fuertes, como para aguantar sus ataques.

El futuro del pueblo aldryani es incierto, pero está claro que van a jugar un papel crucial en la era de los héroes.

La carnerejia.

Durante la era de la gran oscuridad, muchos aldryanis se vieron afectados por el caos y aunque Aldrya creó a los aldryanis como partes de los vegetales y por lo tanto estos mismos son vegetales humanoides, el caos introdujo el valor de la carne (*Presente en los animales carnívoros*), dentro de algunos aldryanis.

Esto dio lugar a las llamadas carnerejias, momentos en el tiempo, a lo largo de las eras, donde algunos aldryanis han abandonado las enseñanzas de Aldrya y han seguido un camino distinto, donde lo más repugnante para la sociedad aldryani, es que sus congéneres consumen carne de animales, es decir son omnívoros y no vegetarianos.



Esto normalmente ha sido controlado, pero desde el año 1300, han surgido tres reinos en distintos bosques de los aldryanis verdes o amarillos, donde sus habitantes consumen carne y las carnerejias han sido imparables. Sus miembros han sido expulsados de la sociedad aldryani y repudiados. Por este motivo, han sido llamados elfos, que en la lengua aldryani significa “**Comedores de carne**”.

Los elfos, siguen defendiendo los bosques donde viven, defienden la naturaleza, pero no sirven a Aldrya ciegamente, en su lugar han adoptado su propio panteón, donde sirven a dioses que según ellos fueron los que les guiaron a convertirse en la evolución de los aldryanis.

De cualquier modo, lo que sí está claro es la prácticamente imposible reconciliación entre elfos y aldryanis. Lo normal cuando se encuentran es la guerra entre ellos, algo que le viene muy bien a enemigos comunes como los trolls y mostalis.

Subclases de aldryanis.

El termino aldryani abarca varias razas humanoides, todas las cuales reclaman un parentesco con el mundo vegetal y que normalmente lo tienen. Los diversos tipos de aldryanis se diferencian entre sí tanto como los humanos y los trolls o los tritonidos. Todos los aldryanis comparten ciertos rasgos, de los cuales el más significativo es la relación de tamaños.

Por lo general cuanto mayor es una planta, mayor es su contrapartida aldryani. Un aldryani de tamaño de un hombre, necesita el apoyo de un árbol de tamaño normal. Los aprendices de dioses calcularon en cierta ocasión, que se necesitaba un kilometro cuadrado de bosque medianamente espeso para dar vida y nutrientes para cuatro aldryanis marrones.

Todos los tipos de aldryanis tienen los siguientes cambios en sus habilidades básicas a menos que su descripción específica indique lo contrario.

Habilidades: Trepar 60, Esquivar 20, Nadar 5, Primeros auxilios 25, Conocimiento aldryani 15, Conocimiento vegetal 50, Ocultar 20, Escuchar 45, Rastrear 25, Sentido aldryani 10, Escondarse 25, Deslizarse en silencio 25.



Dríades

Las dríades son ninfas de los bosques, ligadas a un claro o bosquecillo. Uno de los árboles será su árbol personal y ambos correrán la misma suerte. Cuando la dríade forma su cuerpo, aparece en el árbol y tiene que salir de él. Para disolver su cuerpo, debe volver al árbol en cuestión.

Cuanto más grandes y antiguos son los bosques, más poderosas son las dríades que habitan los mismos. Según envejecen los bosques, también lo hacen las dríades,

pero esto no mata a la dríade, ni la debilita, puesto que su ciclo vital va unido a la de su árbol.

Aun así las dríades no son seres de extremado poder y tienen la suerte de formar parte de la sociedad aldryani, que son los que poseen a los verdaderos guerreros y defensores del bosque. Una dríade no puede abandonar su claro y si se les obliga su cuerpo se disolverá y el espíritu de la dríade volverá a su árbol.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6	7	ASP	2D6+12	19
CON	3D6	10-11	Mov.	3	--
TAM	2D6+3	10	Pt. Golpe	10-11	--
INT	3D6+6	16-17	Pt. Fatiga	17-18	--
PER	2D6+16	23	Pt. Aturd.	50-51	--
DES	4D6	14	Pt. Mágicos	23	--

Habilidades: Ocultar 40, Escondarse 40, Deslizarse silencio 40.

Magia: Las dríades forman su cuerpo a voluntad a partir de su árbol; toda su INT la tiene llena de magia espiritual, e incluye siempre en ella los conjuros curación y vista mágica.

A cambio de 1 punto mágico por punto de INT, la dríade puede dominar a cualquier animal que habite en su claro sagrado. Dicha criatura no puede resistirse al hechizo el cual tiene una duración de una hora prorrogable, invirtiendo más puntos mágicos por punto de INT de la criatura.

Ancestral: Este es el poder que tienen las dríades, que cuanto más antiguas, más poderosas. Cada 50 años de antigüedad que tengan podrán ganar 1 punto de PER o de INT, pero perderán un punto de otra característica que no sea TAM o ASP.

Embylis (*aldryanis amarillos*)

Se hallan emparentados con los árboles de hoja ancha de todos los tipos, pero especialmente con aquellos de hoja perenne, como las palmeras. Las hembras de la especie son mucho menos numerosas que los machos y por lo tanto suelen emparentarse con otros espíritus femeninos del bosque, como dríades, náyades y oréades.

Físicamente son pequeños, su piel es de color oliva oscuro o caqui y no poseen pelo por el cuerpo, exceptuando en la cabeza cuyos cabellos no suelen ser largos y sus tonalidades son rubias.



Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6+2	9	ASP	3D6	10-11
CON	3D6	10-11	Mov.	4	--
TAM	3D3+3	9	Pt. Golpe	10	--
INT	3D6+6	16-17	Pt. Fatiga	19-20	--
PER	2D6+6	13	Pt. Aturd.	41-42	--
DES	3D6+3	13-14	Pt. Mágicos	13	--

Mrelis (*aldryanis marrones*)



Los elfos marrones viven en bosques de hoja caduca. Duermen durante todo el invierno, protegidos por los elfos verdes. Hay tanto varones como hembras, aunque también se aparean con otros seres del bosque, dríades, náyades y oréades.

Físicamente tienen una piel de color marrón claro o parduzco y no poseen pelo por el cuerpo, exceptuando en la cabeza cuyos cabellos suelen ser largos y sus tonalidades son castaños o morenos.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6+2	9	DES	3D6+3	13-14	Pt. Aturd.	41-42	--
CON	3D6	10-11	ASP	3D6	10-11	Pt. Mágicos	13	--
TAM	2D4+4	9	Mov.	4	--	--	--	--
INT	3D6+6	16-17	Pt. Golpe	10	--	--	--	--
PER	2D6+6	13	Pt. Fatiga	19-20	--	--	--	--

Murthois (*aldryanis azules*)

Los aldryanis azules viven bajo el agua y mueren si salen de ella. Cuidan de los bosques submarinos de algas y sienten afinidad por sus parientes lejanos, los terrestres. Algunas comunidades se desarrollan en alta mar, entre colonias flotantes de aguas marinas, a cientos de millas de la costa.

La parte superior del cuerpo de los murthois recuerda a la de cualquier otro aldryani, si bien tienen la piel de un pálido rojo purpúreo y extraños ojos que no parpadean. El cabello es de color rojo o violeta. El cuerpo se estrecha hasta convertirse en una larga cola, con cuyo movimiento se desplazan en el agua. Se sabe poco de los patrones reproductivos de estos aldryanis, pero sí se sabe de que existen machos y hembras.



Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D4+1	6	ASP	3D6	10-11
CON	3D6	10-11	Mov.	0,5	5 nadando
TAM	2D6	7	Pt. Golpe	9	--
INT	1D6+12	15-16	Pt. Fatiga	16-17	--
PER	2D6+6	13	Pt. Aturd.	36-37	--
DES	3D6+3	13-14	Pt. Mágicos	13	--

Habilidades: Nadar 100, Esquivar 40.

Armadura: Las fibras que conforman el flagelo de los elfos azules son bastante recias, lo cual les da 4 PA.

Náyades.

Entre los distintos tipos de espíritus del bosque, están las náyades. Estas pueden ser las oceánidas, las cuales residen en las fuentes y arroyos naturales, las nereidas, que residen en los mares y océanos, las potamenidas, que residen en los ríos y las limnades que residen en zonas de aguas estancadas, pantanos y ciénagas.



Estas forman sus cuerpos a partir del agua y por lo tanto su poder se ve reducido conforme se alejan del agua. Pierden un punto mágico por cada diez metros que se alejen del agua y solo podrán recuperar puntos mágicos si se encuentran sumergidas en agua.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	4D6	14	ASP	2D6+12	19
CON	3D6	10-11	Mov.	3	9 nadando
TAM	2D6+2	9	Pt. Golpe	10	--
INT	3D6+6	16-17	Pt. Fatiga	24-25	--
PER	2D6+18	25	Pt. Aturd.	58-59	--
DES	4D6	14	Pt. Mágicos	25	--

Habilidades: Esquivar 50, Nadar 100.

Magia: Pueden formar su cuerpo a voluntad. Conocen un número de puntos de magia espiritual igual a su INT, entre los cuales están los conjuros de coordinación, curación, disrupción, encantamiento de ligadura, extinguir y rielar.

Una náyade puede transformarse en una ondina, que tendrá un numero de metros cúbicos igual a los puntos mágicos gastados y cuya transformación precisara de 1 MR por cada 2 puntos mágicos o fracción invertidos. Si la náyade es destruida en este estado, permanecerá un día al menos sin poder transformarse de nuevo.

Al igual que las dríades pueden dominar animales, pero en este caso serán los animales que residan en la zona acuática donde reside la náyade.

Oréades.

Las oreados son las ninfas de las montañas y las colinas, pero también están las limoniades o ninfas de las praderas y las auloniades o ninfas de los valles.

Una oréade no puede abandonar la cadena montañosa o de colinas donde pertenece, pues si lo hace su poder irá disminuyendo, perdiendo un punto mágico cada 20 metros que se alejen y solo pudiendo recuperarlos si vuelven hasta dicha cadena montañosa o grupo de colinas.

Si lo desean pueden disolverse en una nube de polvo y en cuestión de 1 hora por cada 10 kms que se haya alejado de su cadena montañosa, podrá volver a aparecer en cualquier punto de la misma.



Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6	7	ASP	2D6+10	17
CON	3D6+2	12-13	Mov.	4	--
TAM	2D6+2	9	Pt. Golpe	11	--
INT	2D6+8	15	Pt. Fatiga	19-20	--
PER	2D6+16	23	Pt. Aturd.	51-52	--
DES	3D6+6	16-17	Pt. Mágicos	23	--

Habilidades: Trepar 70, Saltar 70, Ocultar 50, Escondarse 60.

Magia: Igual que las Dríades en cuanto a magia espiritual y el dominio de animales, pero que residan en las zonas montañosas o colinas donde ellas mismas.

Sátiros.



Los sátiros son criaturas salvajes y mágicas. A menudo se les confunde con algún tipo de broo o son llamados minotauros menores, pero nada tienen que ver con estas especies, pues son un tipo de espíritu del bosque, que vive junto a los aldryanis verdes.

Todos los sátiros son machos y perpetúan su especie apareándose con ninfas, humanas u otros aldryanis hembras.

Tienen las caderas y las piernas semejantes a las de las cabras y poseen también cuernos de carnero. Su piel es de color tostado y sus rostros y músculos son algo retorcidos. Son famosos por pasar su tiempo bailando, cantando y por la lujuria excesiva que poseen.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	4D6	14	ASP	2D6	7
CON	4D6	14	Mov.	5	--
TAM	2D6+6	13	Pt. Golpe	14	--
INT	2D6+6	13	Pt. Fatiga	28	--
PER	4D6	14	Pt. Aturd.	55	--
DES	3D6+6	16-17	Pt. Mágicos	14	--

Habilidades: Escondarse 50, Deslizarse en silencio 60, Tocar flauta 90 y Bailar 80.

PA natural: 3 puntos en piernas, abdomen y cabeza, 1 punto en el resto de localizaciones.

Magia: Los sátiros usan magia espiritual utilizando como foco sus flautas. Cuando el sátiro toca su flauta, se lanza el conjuro deseado gastando el número de PM apropiados. El conjuro afectara a cualquiera que pueda oír la música, pero el sátiro puede elegir dejar a alguien exento del efecto del conjuro.

Normalmente conocen conjuros de curación, desmoralización, extinguir, fanatismo, vista mágica u otros que afecten a la voluntad, personalidad o las emociones.

Música especial dormidera. 3 PM, todo el que oye la música enfrenta sus PM a los PM del sátiro o quedara dormido durante un 20 minutos, más un minuto por percentil que fallo en la tirada de PM.

Música especial de hipnotismo. 4 PM, ídem del anterior, pero en vez de dormir, los objetivos bailaran mientras el sátiro toque su música y seguirán así, hasta quedar exhaustos o hasta que el sátiro deje de tocar.

Las músicas especiales no cuentan como conjuros a efectos de memorización.

Simidendros

Los simidendros son una especie de aldryanis degenerados y atrofiados, que han constituido su propia cultura entre los árboles de los bosques aldryanis. Están asociados a los aldryanis verdes, marrones y amarillos. Nunca abandonan voluntariamente las ramas de los árboles de sus bosques. No llevan armadura, ni ropa y están cubiertos por un pelaje de musgo y hojas. Aunque podrían aprender magia y poderosa, no suelen hacerlo. Sus combates son parecidos al de los primates, abalanzándose gritando en gran numero contra sus enemigos.



Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6	7	ASP	3D6	10-11
CON	2D6+6	13	Mov.	2	3 en árboles
TAM	2D6	7	Pt. Golpe	10	--
INT	3D6	10-11	Pt. Fatiga	20	--
PER	3D6	10-11	Pt. Aturd.	37-38	--
DES	2D6+6	13	Pt. Mágicos	10-11	--

Habilidades: Esquivar 50, Trepas 100, Escondarse 70, Deslizarse en silencio 70.

Látigo: Esta es la única arma que usan los simidendros, es su arma cultural con 30 en ataque y detención. Hace 1D4 de daño (*Látigo corto para simidendros de FUE 6 o menos*) o 1D6 (*Látigo largo para simidendros de FUE 7 o más*). Tiene 6 PA. Cuando golpea siempre se enrolla en la localización y la inmoviliza (*FUE contra FUE para soltarse*) y si la localización es la cabeza, comienzan reglas de asfixia, pues se da por hecho que se enrolla en el cuello. Si se usa para detener, se enrolla en el arma del adversario y se intenta una desarme de forma automática.

Slorifingos (aldryanis rojos)

Los aldryanis rojos constituyen la llamada primera dinastía vegetal, compuesta por helechos y plantas que se reproducen por esporas. Son la especie aldryani más variada y extraña, pues está formada por varios subtipos de los cuales algunos ni siquiera son humanoides. Por este motivo se les conoce también entre los humanos como trasgos. Aquí solo se ven los tres tipos jugables, pero existen más.



Lo que es un hecho, es que ninguno de ellos posee mujeres, por lo cual se ven obligados a emparentarse con los espíritus del bosque femeninos, además de un tipo de ninfa especial llamadas olarianas, hijas de Uleria.

Slorifingos

También llamados aldryanis rojos o trasgos de Aldrya, son similares a los aldryanis marrones, pero su piel es de un tono rojizo claro o rosado. Viven junto a sociedades de aldryanis verdes o amarillos, careciendo de reinos propios.

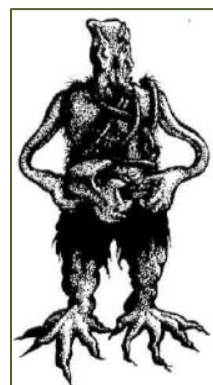
Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6+2	9	DES	3D6+3	13-14	Pt. Aturd.	41-42	--
CON	3D6	10-11	ASP	3D6	10-11	Pt. Mágicos	16-17	--
TAM	2D4+4	9	Mov.	4	--	--	--	--
INT	3D6+6	16-17	Pt. Golpe	10	--	--	--	--
PER	2D6+6	13	Pt. Fatiga	19-20	--	--	--	--

Orveltores

También llamados trasgos de los pantanos, es un tipo de trasgo de gran tamaño, tal vez los más grandes conocidos. Apenas se dejan ver y habitan en madrigueras cubiertas de agua, de donde solo salen cuando son adultos.

Las piernas del orveltor son fuertes, cortas y retorcidas, semejantes a ramas y raíces de árboles. La cabeza es pequeña, arrugada y muy fea a los ojos humanos.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D4	5	ASP	3D6	10-11
CON	1D6+12	15-16	Mov.	3	4 nadando
TAM	3D4	7-8	Pt. Golpe	12	--
INT	3D6+3	13-14	Pt. Fatiga	20-21	--
PER	3D6	10-11	Pt. Aturd.	37-40	--
DES	2D6+9	16	Pt. Mágicos	10-11	--



Habilidades: Deslizarse en silencio 30, Escondarse 30, Esquivar 40, Nadar 80.

Combate: Los Orveltores tienen tres brazos y por lo tanto tienen tres acciones de combate. Esto funciona de la siguiente manera, un ataque con la mano izquierda, 3 MR después un ataque con la mano derecha y en cualquier momento una detención con la mano central. Los dos ataques pueden ser sacrificados por una esquivar. Su única arma cultural es la daga con 40 en ataque y 30 en detención.

Armadura: Debido a la corteza que cubre sus piernas, tienen en ellas 2 puntos de armadura natural.



Scythannis

Son una especie de trasgo de los pantanos, de aspecto perverso, que desagradan hasta a los demás trasgos. No obstante son tremendamente prolíficos y son el tipo más común y numeroso.

Son habituales de pantanos oscuros y fríos, extendidos por toda Glorantha, pero especialmente en el este de Pamaltela.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D4*	5	ASP	1D6	3-4
CON	2D6	7	Mov.	2	--
TAM	1D8	4-5	Pt. Golpe	6	--
INT	3D6	10-11	Pt. Fatiga	12	--
PER	2D6	7	Pt. Aturd.	23-24	--
DES	2D8+8	17	Pt. Mágicos	7	--

* Nunca más del doble de su TAM.

Habilidades: Escondarse 50, Deslizarse en silencio 50, Escuchar 50, Esquivar 50.

Sprites

Los sprites son seres diminutos que viven en los bosques de los aldryanis, cuidando de las flores que en ellos crecen. Son pequeñas versiones de los aldryanis verdes, tan pequeñas que los más grandes miden 4 o 5 centímetros nada más. Todos poseen alas transparentes, similares a las de las mariposas. Las hembras son llamadas hadas.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	1	1	ASP	1D8+10	14-15
CON	2	2	Mov.	1	5 volando
TAM	1	1	Pt. Golpe	1-2	--
INT	1D6+12	15-16	Pt. Fatiga	3	--
PER	1D6+12	15-16	Pt. Aturd.	19-20	--
DES	2D8+16	25	Pt. Mágicos	15-16	--

Habilidades: Volar 100, Escondarse 100, Deslizarse silencio 100, Otear 60, Escuchar 60, Esquivar 40.

Luz: Los sprites pueden decidir emitir luz al coste de 1PM por hora de manipulación lumínica. Durante el tiempo que tengan activo este poder, podrán hacer que sus alas emitan luz o dejen de emitirla a voluntad. Esta luz ilumina 1 metro de diámetro a su alrededor y cada punto mágico extra que inviertan, puede duplicar dicho diámetro. Así invirtiendo 4 PM, hablaríamos de 8 metros de diámetro. En caso de no disponer de puntos mágicos suficientes, podrán invertir puntos de fatiga en su lugar.

Descarga eléctrica: Si alguien toca a un sprite y este desea dañar a dicha persona, podrá realizar una descarga eléctrica que supone un sacrificio de 1 punto de PER. Después por cada dos puntos mágicos (*Máximo 8*) que se gasten, causara 1D3 puntos de daño a los puntos de golpe generales de su objetivo, por electricidad, lo cual ignora todo tipo de armaduras.

Púas: El única arma que gastan los sprite, son unas lanzas pequeñas, como agujas que realizan con las espinas de diversas armas. Estas no causan daño en sí, pero suelen tener un veneno de POT igual a la media aritmética de CON y PER del sprite. Dicha potencia se enfrentara a la CON de la víctima y si la víctima es derrotada, perderá 1D3 puntos de golpe generales y además por cada punto que pierda, tendrá una penalización de 10 percentiles a todas sus tiradas por punto que perdió, durante la próxima hora. Esta es su única arma cultural y tienen 40 en ataque, los sprites no pueden detener, solo esquivan. Y los ataques con dichas armas se resuelven calculando primero la media aritmética de volar y la habilidad de ataque.



Vronkais (*aldryanis verdes*)

Los elfos verdes fueron el pueblo aldryani principal durante la gran oscuridad, pero desde entonces han perdido terreno. Entre ellos hay varones y hembras por igual y no se aparean con dríades, oréades o náyades.

Suelen encontrarse en bosques de pinos, habitan tierras templadas o moderadamente frías normalmente En lugares cálidos suelen compartir sus bosques con elfos marrones.

Su piel tiene una tonalidad verdosa y sus cabellos son oscuros, como las hojas de los pinos.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6+4	11	ASP	3D6	10-11
CON	3D6	10-11	Mov.	4	--
TAM	3D6	10-11	Pt. Golpe	11	--
INT	4D6	14	Pt. Fatiga	21-22	--
PER	2D6+6	13	Pt. Aturd.	44-46	--
DES	3D6+3	13-14	Pt. Mágicos	13	--

Habilidades: Esquivar 20.

Las hembras son menos fuertes y resistentes, pero su conexión con el bosque es más fuerte, por ello tienen 2D6 en FUE y CON y 3D6+6 en INT y 1D6+12 en PER.

Voralanos (*aldryanis negros*)

Extendidos por todo el mundo, los voralanos están emparentados con los hongos y setas, viviendo en zonas subterráneas donde existen bosques de estos tipos de vegetales. Son pequeños y hermafroditas, aquellos que son hermanos, siempre se mantienen en comunicación telepática. También se les suele encontrar en tierras de los trolls, donde son respetados por el cultivo y cuidado que dan a los bosques de setas y hongos.



Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	2D6	7	ASP	2D8	9
CON	3D6	10-11	Mov.	3	--
TAM	2D4	5	Pt. Golpe	8	--
INT	4D6	14	Pt. Fatiga	17-18	--
PER	2D6+6	13	Pt. Aturd.	35-36	--
DES	3D6+6	16-17	Pt. Mágicos	13	--

Subclases de elfos.



Actualmente (*Año 1621*) se conocen tres asentamientos de elfos y son muy distintos unos de otros, por lo cual aunque son muy parecidos sus culturas y rasgos físicos son algo distintos. Además el hecho de que su alimentación sea Omnívora y que hayan abandonado la forma de vida que les enseñó Aldrya, ha dado lugar a que sean también diferentes de sus primos aldryanis.

Elfos invernales (*Norte de Rathorela*)

El reino de los elfos invernales, está en el norte del bosque de Rathorela, donde viven los rathoris. Los elfos cuidan del bosque y comercian con los rathoris. Viven libres por dicho bosque, pero tienen allí dos ciudades principales.

Estos elfos son de piel caucásica, cabellos claros y ojos verdes o azul claro.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	3D4+3	10-11	ASP	3D6	10-11
CON	3D6	10-11	Mov.	4	--
TAM	2D8	9	Pt. Golpe	10	--
INT	3D8	13-14	Pt. Fatiga	20-22	--
PER	3D8	13-14	Pt. Aturd.	42-45	--
DES	2D8+4	13	Pt. Mágicos	13-14	--

Habilidades: Tregar 50, Esquivar 20, Nadar 5, Primeros auxilios 20, Conocimiento élfico 20, Conocimiento vegetal 30, Conocimiento animal 30, Ocultar 20, Otear 30, Escuchar 40, Rastrear 20, Sentido élfico 10, Esconderse 20, Deslizarse en silencio 20.

Elfos oscuros (*Bosque negro*)

El reino de los elfos oscuros, está situado en el reino de la guerra, estos sirven a los señores de la guerra como expertos arqueros y lanceros. Su bosque, el bosque negro es parte del reino de la guerra y todos los elfos viven allí.

Estos elfos son de piel pálida, similar a la de los muertos, tienen cabellos blancos y ojos púrpuras.



Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	3D6	10-11	ASP	3D6	10-11
CON	3D4+3	10-11	Mov.	4	--
TAM	2D8	9	Pt. Golpe	10	--
INT	3D8	13-14	Pt. Fatiga	20-22	--
PER	3D8	13-14	Pt. Aturd.	42-45	--
DES	2D8+4	13	Pt. Mágicos	13-14	--



Habilidades: Tregar 50, Esquivar 20, Primeros auxilios 25, Conocimiento élfico 20, Conocimiento vegetal 20, Conocimiento animal 20, Ocultar 20, Otear 30, Escuchar 40, Rastrear 20, Sentido élfico 20, Escondarse 25, Deslizarse en silencio 25.

Elfos pantanos (*Pantano Sodal*)

En Ralios existe un pantano, que está custodiado por una familia noble y donde los extranjeros dudan entrar, debido a que dicen que nadie puede sobrevivir a los monstruos de su interior. Este es el pantano de Sodal y los supuestos monstruos, son los elfos de los pantanos, al servicio del conde del pantano de Ralios. Su misión es patrullar y defender el mismo desde las sombras.

Estos elfos son de piel purpura, cabellos azulados y ojos rojos o verdes.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	3D4+3	10-11	ASP	3D6	10-11
CON	3D6	10-11	Mov.	4	--
TAM	2D8	9	Pt. Golpe	10	--
INT	3D8	13-14	Pt. Fatiga	20-22	--
PER	3D8	13-14	Pt. Aturd.	42-45	--
DES	2D8+4	13	Pt. Mágicos	13-14	--

Habilidades: Tregar 50, Esquivar 20, Nadar 5, Primeros auxilios 20, Conocimiento élfico 20, Conocimiento vegetal 30, Conocimiento animal 30, Ocultar 20, Otear 30, Escuchar 40, Rastrear 20, Sentido élfico 10, Escondarse 20, Deslizarse en silencio 20.

Generalidades.

A pesar de las descripciones dadas, la mayoría de los aldryanis y elfos son menos musculados que los humanos, siendo normalmente de complexión delgada o normal. Pero lo que más destaca en todos ellos es que no poseen pupila o zonas blancas en el globo ocular, siendo sus ojos de un mismo color.

Algunos aldryanis tienen hojas en vez de cabellos, incluso ramitas muy finas con pequeñas hojas que surgen de ellas. Mientras que los elfos tienen todos cabellos, pues han perdido parte de su naturaleza vegetal al alimentarse de carne.

No todos los aldryanis se parecen, pues cada uno adquiere ciertos rasgos derivados del tipo de árbol del que deriven. Por ejemplo un aldryani de los abedules, es delgado y pálido, con el cabello verde amarillento, mientras que un aldryani del roble, no es tan delgado, tiene la piel as oscura y el cabello verde oscuro. Ambos son altos, en tanto que el aldryani del manzano es más bajo, con el pelo verde brillante y una tez rubicunda.

En el caso de los elfos, tampoco se parecen todos, pero suelen tener tonalidades más homogéneas, según la descripción dada en cada sub-especie élfica.

Todos poseen los mismos sentidos que los humanos, pero la visión en la noche es algo mejor que la de los humanos, aunque en la oscuridad total siguen sin ver como los humanos.

Los aldryanis, poseen un rasgo llamado "**Sentido aldryani**". Este es una especie de sentido hormonal, basado en las hormonas que todos los animales y vegetales emiten y que son recibidas e interpretadas de forma involuntaria (*Como el respirar*) por los aldryanis que poseen dicho rasgo (*Se puede ver más adelante en la creación de personajes*). Con ello pueden saber el estado emocional de un animal (*Que posea INT fija*) o un vegetal, si está nervioso, padece dolor o miedo. Además les proporciona información sobre el terreno, como si tiene nutrientes suficientes para las plantas, humedad y calidad en general. También pueden ser avisados por

plantas, animales y espíritus leyendo sus sentimientos, sobre la presencia de enemigos que se encuentren como máximo a un kilómetro por cada dos puntos de PER que se tenga, de la posición del aldryani, siempre y cuando este dentro de un bosque, más o menos espeso. En el caso de los aldryanis de los pantanos, deberá estar dentro de un pantano con árboles, en vez de un bosque. Esto tiene una desventaja y es que en zonas desérticas, ciudades civilizadas, etc... es decir fuera de su entorno, este sentido aporta una información que de forma involuntaria o voluntaria, no puede ser bien interpretada por el aldryani y le confunde. Esto se refleja con la imposibilidad de sacar resultados críticos en sus tiradas, los resultados críticos pasaran a considerarse éxitos especiales.

En cambio los elfos tienen un sentido distinto a los aldryanis, heredado de estos y es el llamado “**sentido élfico**”. Con este sentido, los elfos son capaces de detectar el estado emocional de los animales y espíritus del bosque, pero para ello deben permanecer a menos de tres metros del animal o el espíritu del bosque y declarar la intención de usar el sentido élfico. Es una versión mucho menor del sentido aldryani y que al no estar activo si no se concentro el elfo, tampoco le perjudica.

La reproducción entre los aldryanis es algo compleja y está basada en la fertilización interna y la cosecha natural. La hembra es fecundada por el macho, la cual dará a luz en 180 días aproximadamente a una semilla muy dura, del tamaño de un coco. Esta semilla será plantada en un lugar secreto y seguro, la cual estará constantemente vigilada por sus progenitores. Desarrollara un tallo, unas hojas, raíces, etc... por lo cual parecerá un simple árbol joven, este proceso dura un año aproximadamente, después comenzara a dar un fruto, el cual comenzara a partir de los 90 días a tomar una textura más carnosa y que finalmente, pasados otros 200 días, habrá aumentado de tamaño y estará lo suficientemente maduro. Llegado a este punto, los padres abren el fruto y extraen de su interior a un aldryani, semejante en madurez y aspecto a un niño humano de unos cuatro o cinco años. El árbol entonces, continuara su vida, como cualquier otro árbol de su especie normalmente y el aldryani comenzara a ser educado por sus padres. En el caso de los sprites, será una flor en vez de un árbol, y el proceso cuesta la mitad de tiempo.

Los elfos han cambiado totalmente y se reproducen igual que los humanos.

Los aldryanis amarillos, tienen una proporción de hembras de 1/8 de la población, por lo cual se ven obligados a aparearse con dríades, náyades y oréades, para perpetuar su especie. Los aldryanis marrones tienen una proporción de hembras de 2/5 de la población, lo cual da lugar a que se apareen también con dríades, náyades y oréades. Los sátiros son todos machos y por lo tanto se ven obligados a aparearse con dríades, náyades, oréades, aldryanis hembras de cualquier subespecie y a veces incluso humanas. Los simidendros son la mitad hembras y la mitad machos y por lo tanto no se aparean con otras subespecies. Los aldryanis rojos, sean de la subespecie que sean, son solo machos y se aparean con dríades, oréades y náyades, además de un tipo de ninfa especial llamada olariana. Los sprites tienen la misma cantidad de hembras como de machos y no se aparean con otras especies, también por una cuestión de tamaño. Los aldryanis verdes tienen un valor igual de hembras que de machos y no se aparean con otras subespecies.



Los aldryanis amarillos, tienen una proporción de hembras de 1/8 de la población, por lo cual se ven obligados a aparearse con dríades, náyades y oréades, para perpetuar su especie. Los aldryanis marrones tienen una proporción de hembras de 2/5 de la población, lo cual da lugar a que se apareen también con dríades, náyades y oréades. Los sátiros son todos machos y por lo tanto se ven obligados a aparearse con dríades, náyades, oréades, aldryanis hembras de cualquier subespecie y a veces incluso humanas. Los simidendros son la mitad hembras y la mitad machos y por lo tanto no se aparean con otras subespecies. Los aldryanis rojos, sean de la subespecie que sean, son solo machos y se aparean con dríades, oréades y náyades, además de un tipo de ninfa especial llamada olariana. Los sprites tienen la misma cantidad de hembras como de machos y no se aparean con otras especies, también por una cuestión de tamaño. Los aldryanis verdes tienen un valor igual de hembras que de machos y no se aparean con otras subespecies.

Caso especial son los aldryanis negros. Estos son hermafroditas, cuando desean perpetrar su especie, se entierran en una caverna oscura, y durante 200 días, van mutando hasta fallecer y consumirse. Una semana después surgirá un manto de humus en dicha caverna y en este humus un conjunto de hongos. Pasados otros 100 días, de dichos hongos surgirán entre 4 a 6 nuevos aldryanis negros, que serán enseñados por sus mayores.

Los elfos solo se aparean con elfos, aunque en las distintas guerras donde han participado, se sabe que las elfas han sido violadas por hombres, pero nunca han quedado encintas.

Los aldryanis y elfos tardan más en madurar, puesto que sus vidas son más longevas y su interpretación del tiempo y la vida es distinta. Se considera a un aldryani o elfo adulto a los 45 años (*Edad inicial de los personajes 2D6 + 45 años y se calcula la experiencia a partir de los 45 años*), y comienzan a envejecer a los 250 años.

En el caso de los aldryanis, conforme envejecen van tomando la forma de su árbol. La piel se arruga y toma la rugosidad de la corteza, el pelo cada vez es más parecido a las rígidas ramas de los árboles cubiertas de hojas,



pierden fuerza, destreza y aspecto, ganan constitución y tamaño, hasta que finalmente se marchan a dormir para siempre y pasan a ser un nuevo árbol del bosque.

En el caso de los sprites, estos son inmortales y maduran muy rápido, en cuestión de 5 años ya han aprendido lo necesario (*Edad inicial 1D8 + 5 años y se calcula experiencia partiendo de los 5 años*).

Los elfos simplemente enferman como los mamíferos, envejecen, mueren, etc...

Hábitat.

Ya sea en pantanos, bosques, bosques montañosos, etc... la sociedad aldryani vive distribuida de forma muy sostenible, pues no se aglutinan en grandes núcleos urbanos como los humanos. Se extienden de forma homogénea por todo el bosque en pequeñas comunidades de 20 o 30 miembros como mucho y siempre teniendo en cuenta que esto varía según la subespecie y la alimentación que pueden tener de forma natural en el bosque.

Las Náyades viven en grupos de 4 a 6 miembros, distribuidas a lo largo de ríos, riachuelos, lagos, etc... y se alimentan del plancton que tiene el agua.

Las oréades viven en grupos de 3 a 6 miembros, distribuidas en las montañas, colinas, valles, etc... y se alimentan de los minerales que proporciona la tierra en sí misma.

Los sátiros no se agrupan, viven en la intemperie, cualquier agujero, cueva, hueco en un árbol, etc... les sirve y nunca vive un sátiro a menos de 2 kilómetros de otro sátiro.

Los simidendros viven en comunidades de unos 20 miembros y viven en las copas de los árboles, a la intemperie, alimentándose de las hojas y ramas de estos. Comen corteza muerta de los árboles y esto ayuda a limpiar el árbol y sanarlo.

Los Oveltores son solitarios, viven a no menos de 3 kilómetros de otro orveltor y viven enraizados al suelo de los pantanos, cubiertos por agua hasta la cintura. Se alimentan del subsuelo como los árboles, a través de sus pies raíces o introduciendo su cabeza en la tierra para succionar los nutrientes que necesita.

Los Scythannis viven en comunidades de 8 a 10 miembros, en pequeñas cavernas que cavan ellos mismos a los pies de los árboles más grandes y fuertes de los pantanos. Son los únicos que se alimentan de insectos, algo que no es del agrado de otros aldryanis, pero aceptado, puesto que si Aldrya los creo así, por algo será.



Los sprites, viven en comunidades de 30 a 50 miembros, en zonas donde existen grandes extensiones de flores. Se alimentan del polen de las flores y cuando descansan, lo hacen dentro de una flor, la cual se cierra a su alrededor.

Los aldryanis negros viven en cavernas granjas de unos 12 a 18 individuos, cultivando sus hongos y setas, de los cuales se alimentan.

El resto de aldryanis, viven en comunidades que llaman aldeas, de unos 4 a 8 miembros. Se alimentan de vegetales que cultivan, tubérculos, lechugas, etc... lo típico que se puede encontrar en una granja humana. Construyen una gran casa comunal, que se divide en habitaciones alrededor de un gran árbol, y para su construcción usan maderas de árboles muertos. Por eso se suele decir, que después de una guerra es cuando las casas construyen los aldryanis. Se debe tener en cuenta (*O eso decían los aprendices de los dioses*), que cada aldryani, precisa de 100 metros cuadrados para sí mismo, por lo cual una comunidad de 5 miembros no encontraría ninguna otra aldea a menos que se aleje como mínimo $500 + x$ metros del centro de su aldea. La x dependerá del número de miembros de la otra aldea.

Los elfos son totalmente distintos, han tomado las costumbres humanas y tienen una centro neurálgico en sus bosques, una ciudad construida alrededor de diversos árboles, respetando en medida de lo posible la naturaleza y luego distintas aldeas en puntos estratégicos del bosque, donde residen de 50 a 100 miembros. Se alimentan de lo que cultivan, crían o cazan, siempre respetando en la medida de lo posible la naturaleza.

Alimentación.

Aunque ya se ha visto, está claro que todos los aldryanis, son vegetarianos. Se alimentan de diversas partes de las plantas, ya sean salvajes o cultivadas, incluyendo hojas, flores, frutos, tallos e incluso raíces. No cocinan los alimentos por razones estéticas, pero pueden dejarlos secar, o pueden triturarlos, machacarlos, hacerlos puré, envejecerlos, adobarlos, etc... Muchas veces los comen directamente de la planta. Nunca emplean sal, pero si muchas especias y sabores de gran delicadeza. Algunos alimentos aldryanis son incomedibles para otras especies, pero no porque sean venenosos, simplemente son incomedibles para ellas.

Exceptuando a los Scythannis, el resto de aldryanis ven repugnante el comer carne, incluyendo insectos, pero cada mes tienen una festividad en homenaje a Aldrya, donde las comunidades realizan un manjar, que es aderezado con resina de los árboles e insectos. Esta se considera una festividad sagrada y obligatoria, por lo cual todos lo comen.

Los Scythannis, comen insectos, musgo y resina de los árboles, por lo cual durante la festividad sagrada, hacen lo contrario y se alimentan de flores de los pantanos.

Los elfos comen vegetales de granja normalmente, además de la carne de los animales que crían. En ocasiones comen carne de animales que cazan o pescan. Sus costumbres han cambiado y son más parecidas a la de los humanos, pero aun así, son capaces de comer y sobrevivir con la comida de sus primos aldryanis.

Idiomas.

Todos los aldryanis, tienen como idioma propio el aldryani. Los aldryanis negros también tienen como propio el voralano y los aldryanis azules el murthoi. Los trasgos o aldryanis rojos, hablan también el parolariano.

Además, dependiendo del lugar donde este situado el reino aldryani, sus miembros habrán aprendido como lengua externa a un 15%, el idioma local de las otras razas.

Los elfos también hablan como lengua propia el aldryani, lengua que no han olvidado y siguen manteniendo y como lengua secundaria también propia, el lenguaje local de los humanos de donde viven.

Otro tema peculiar es que de todos estos idiomas, ninguno tiene escritura, exceptuando el aldryani. Los aldryanis usan una técnica con la cual usan la pluma de algún ave, una resina especialmente tratada y pergaminos creados con hojas de plantas muertas. Cualquiera que vea uno de estos pergaminos, vera que no tiene nada escrito, pero alguien con el sentido aldryani o el sentido élfico, podrá ver lo que contenga escrito.

La vida.

La vida de un aldryani es paradójicamente solitaria y sociable al mismo tiempo. Estos disfrutan de la soledad y el retiro, pero a la vez disfrutan de la vida en los bosques, donde hay otros de los suyos.

Tienen una ceremonia de matrimonio, pero el divorcio o similar es desconocido por los mismos, por lo cual esta decisión es muy importante tanto para el macho como para la hembra. Aunque realmente la mayoría de ellos no se casan y esto no significa que no tengan una vida sexualmente activa.

Los aldryanis marrones duermen solamente en invierno. Se entierran a los pies de un árbol grande, o un hueco dentro de un árbol enorme. Durante este tiempo, se encuentran en un estado comatoso, del que solo pueden salir, si realmente es necesario y esto lo indica su sentido aldryani, por lo cual, aunque se les intente molestar o despertar, no se conseguirá sin un verdadero motivo y solo otro aldryani, lo conseguirá.

Los verdes y amarillos, tienen un pequeño descanso diario, de unas cuatro horas. No se trata del mismo estado inconsciente en el que se sumen otras especies, se trata más bien de una falta de acción.

Los elfos han perdido todas estas cualidades y precisan de dormir 6 horas diarias, como los humanos, pero en un tiempo más reducido.

Los elfos, ya no disfrutan de la vida solitaria, son seres totalmente sociables y por ello viven en grandes comunidades. Tienen también una ceremonia de matrimonio y otra de divorcio, el objetivo en la vida de todo elfo es tener una familia.

Los aldryanis y los elfos eligen su profesión libremente, a que se van a dedicar y a lo largo de su vida puede que cambien de profesión si ellos lo consideran necesario.

Tanto aldryanis, como elfos, tienen una gran memoria para las afrentas y los favores. Les cuesta forjar opiniones y todo lo estudian con el tiempo que les sea necesario. Una vez se forman dicha opinión, es prácticamente imposible hacerles cambiar.

Los aldryanis tienen muchos enemigos y entre ellos están los humanos, pero estos son con los que también han tenido alianzas y por lo tanto pueden llegar a ganarse el título de **"Amigos de Aldrya"**, pero esto se gana individualmente y no en grupos.

Gobierno.

Varias aldeas o grupos de aldryanis son gobernados por lo que se llama el consejo. Este está formado, por el aldryani más antiguo, el sacerdote, chamán, etc... más sabio, un emisario (*No existen nobles, existen una especie de políticos, a los cuales llaman emisarios*) y un representante de cada aldea o grupo. Todos estos representantes, deben de tener al menos 200 años y si no es posible, por el motivo que sea, tendrán como mínimo 100 años.

Dentro del reino aldryani, todos están gobernados por el gran consejo. Este está formado por un representante de cada consejo, pero estos solo tienen voz y no voto. Después y con voz y voto, están el resto de miembros; El

árbol primigenio del bosque, el gran rey élfico (*o reina élfica, no en todos lados es el rey el que gobierna*), la gran hermana (*Representante de las dríades, oréades y náyades*), el gran jardinero, el gran sacerdote de cada religión practicada en el bosque y los 4 aldryanis más ancianos que no ocupen cargo alguno de los nombrados.

Estos toman todo tipo de decisiones que afecten al bosque, a la vida de los aldryanis, en guerras, etc...

Los elfos sin embargo han tomado una cultura totalmente feudal y son gobernados por sus nobles, como los humanos civilizados.

Relaciones con otras razas.

Los humanos son enemigos que matan árboles para hacer útiles y construir sus casas. Los trolls son enemigos que comen árboles y aldryanis. Los enanos son enemigos a causa de los errores de la edad de los dioses. Los elfos son enemigos, porque traicionaron a Aldrya y comen carne. En cualquier otro caso, los aldryanis siempre piensan en el beneficio o perjuicio que cada raza puede dar a sus bosques, pero sobre todo los perjuicios.

Los elfos son menos ... racistas ... por así decirlo, se relacionan con las demás especies, según les sea necesario, por motivos políticos, económicos, sociales, lealtades, traiciones, etc... pero siguen con sus antiguas costumbres y motivos de defensa de sus bosques. Su único enemigo irreconciliable son los aldryanis.

La guerra.

Los aldryanis mantienen pequeñas unidades regulares de guerreros armados para defender sus bosques de las incursiones de otros elementos hostiles. Generalmente están familiarizados con cada uno de los elementos que forman la geografía de la región y se han pasado siglos analizando los caminos y las plantas que pueden servirles de ayuda. Un pequeño grupo de aldryanis es capaz de repeler grupos mucho mayores de trolls, enanos o humanos, en sus tierras.

Los aldryanis pueden reunir a todos los defensores de un bosque en un gran ejército, estas unidades han abandonado ocasionalmente los bosques ancestrales para combatir en alguna guerra, si bien no les gusta hacerlo y la salida de un ejército aldryani de los lindes de su arboleda es señal de que se aproximan acontecimientos muy importantes.

Los ejércitos aldryanis se caracterizan por sus arqueros de gran efectividad y por sus pequeñas aunque feroces y heroicas unidades de infantería. Habitualmente no forman unidades montadas, pero se conocen unidades montadas en felinos en el pasado.

Los elfos por su parte, cuentan con unidades especializadas, como sus arqueros, los espaderos o los lanceros. No suelen participar en guerras externas a sus territorios con el ejército entero, pero si enviaran unidades a ayudar a sus aliados humanos.

Las unidades montadas a caballo son bien conocidas, por ser capaces de usar sus arcos o lanzas, según les convenga en el fragor de la batalla.

Herrería aldryani.

Cabe destacar que las armas de los aldryanis no son solo de origen vegetal y sus armaduras, a pesar de que son mayormente de corteza de árbol (*El cual curten y son similares al cuero en elasticidad, dureza y protección*), en ocasiones muy contadas, sus héroes portan armaduras con partes metálicas.

Esto es posible porque poseen herreros que montan sus forjas en claros en lo alto de colinas o montañas, en zonas que consideran seguras, para evitar incendios. Allí extraen los minerales mínimos y necesarios para realizar sus armas y armaduras.

Son pocos los aldryanis que se dedican a esta labor, pero generalmente, son gente especializada en dicho trabajo que refinan su arte a lo largo de los años y crean verdaderas obras de arte militar, que nada tienen que envidiar al de otras especies.

Creación de personajes.

Los jugadores podrán crear personajes aldryanis o elfos según los siguientes parámetros, pero deben tener en cuenta que si en el mismo grupo existen aldryanis y elfos, lo normal es que la cosa termine en combate de forma instantánea.

Embylis, Mrelis, Slorifingos, vronkalis, voralanos.

Tener en cuenta que tendrá sentido aldryani (80), además de las habilidades culturales.

Sus armas culturales son las básicas de los aldryanis y pueden ser todas las profesiones aldryanis.

Además será iniciado en alguno de los cultos aldryanis.

Sátiros.

Los sátiros no poseen sentido aldryani.

Sus armas culturales son las básicas de los aldryanis, pero en solo ataque, tendrán cornada en vez de arco. Además solo serán artistas o guardianes de los árboles.

Además serán iniciados en alguno de los cultos aldryanis, pero no reciben conjuros divinos, siempre deben elegir incremento de PER, y jamás pasaran a ser algo más que iniciados. Reciben además de los conjuros espirituales pertinentes, las músicas especiales y que no son capaces de usar la magia espiritual sin su flauta.

Simidendros.

Tener en cuenta que tendrá sentido aldryani (40), además de las habilidades culturales.

Su única arma cultural es el látigo y la única profesión que puede ser es guardianes de los árboles.

No reciben ningún tipo de magia, además no se inician en ninguno de los cultos aldryanis.

Orveltores.

Tener en cuenta que tendrá sentido aldryani (50), además de las habilidades culturales.

Sus armas culturales vienen descritas en la criatura y su única profesión posible es jardinero.

No reciben ningún tipo de magia, además no se inician en ninguno de los cultos aldryanis.

Scythannis.

Tener en cuenta que tendrá sentido aldryani (60), además de las habilidades culturales.

Sus armas culturales son las básicas de los aldryanis y pueden ser guardianes de los árboles o jardineros.

Además será iniciado en alguno del culto de Aldrya, pues los otros cultos aldryanis no los aceptan.

Sprites.

Tener en cuenta que tendrá sentido aldryani (100), además de las habilidades culturales.

Su arma cultural está definida en la descripción de la criatura y solo pueden ser jardineros.

No serán iniciados en ningún culto, reciben un punto espiritual cada año, mientras tengan INT libre y reciben las habilidades de luz y descarga eléctrica.

Elfos.

Sus armas culturales son las básicas de los elfos y pueden ser todas las profesiones élficas.

Además será iniciado en alguno de los cultos élficos.

Profesiones aldryanis.

A continuación se pueden ver las profesiones de los aldryanis, la cultura obviamente es aldryani y sus armas culturales a menos que se hubiera indicado ya otra cosa, serán:

Aldryanis marrones y rojos

De ataque y detención, Lanza 1M (25), Espada corta (25), Escudo pequeño (20)

Solo de ataque, Arco élfico (25)

Aldryanis verdes

De ataque y detención, Lanza 1M (25), Espada 1M (30)

Solo de ataque, Arco élfico (25)

Solo detención, Escudo pequeño (25)

Resto de aldryanis.

De ataque y detención, Lanza 1M (30)

Solo de ataque, Arco élfico (30), Cerbatana (30)

Solo detención, Escudo pequeño (25)

Artista

Tocar instrum. X5	Cantar x3	Habla fluida x2	Ceremonia x1	Idioma propio x1
Con. Aldryani x4	Ocultar x3	Oratoria x2	At. Arma 1M x1	Otro idioma x1
Truco manos x4	Escondarse x2	Con. Vegetal x2	Esquivar x1	Inventar x1

Fabricante

Fabricación x5	Prim. Auxil. X3	Otro idioma x2	Esquivar x2	Con. Animal x1
Ocultar x4	Con. Aldryani x3	Valorar obj. X2	At. Arma 1M x1	Ceremonia x1
Inventar x3	Con. Vegetal x3	Escondarse x2	Encantamiento x1	

Ejemplo de tipos de fabricantes: Carpintero, cocinero, curtidor, escriba, herborista, herrero, maderero, tejedor, viñatero.

Guardián de los árboles

Escondarse x5	Con. Vegetal x3	Escuchar x2	Sentido Aldryani x2
Des. Silencio x5	Ocultar x3	Otear x2	Prim. Auxilios x1
At. Arco x4	Esquivar x3	At. Arma 1M x2	Ceremonia x1

Jardinero

Con. Vegetal x5	Buscar x3	Escuchar x2	At. Arco x2	Con. Animal x1
Con. Mundo x5	Prim. Auxilios x2	Escondarse x2	At. Arma 1M x1	Ceremonia x1
Otear x3	Inventar x2	Des. Silencio x2	Dt. Arma 1M x1	Esquivar x1

Emisario

Oratoria x5	Con. Aldryani x3	Con. Mundo x2	Idioma propio x1	Ceremonia x1
Habla fluida x5	Con. Vegetal x4	Otear x2	Prim. Auxilios x1	Escuchar x1
Escondarse x4	Con. Mostali x1	Con. Humano x1	Otro idioma x1	Buscar x1

Guardián del bosque

At. Arco x5	Escondarse x3	Con. Vegetal x3	Escuchar x2	Sentido Aldryani x2
Con. Animal x1	Des. Silencio x3	Ocultar x3	Otear x2	Prim. Auxilios x1
Oler x1	Sentido aldryani x1	Esquivar x3	At. Arma 1M x2	Ceremonia x1

Guardián del rio

Remar x4	Navegación x3	Con. Mundo x2	Saltar x1	At. Arco x1
Trepar x4	Fab. Madera x3	Inventar x2	Esquivar x1	Prim. Auxilios x1
Nadar x4	Con. Aldryani x3	Otear x2	At. Arma 1M x1	Ceremonia x1

Guardián de la vida

Prim. Auxilios x4	Cirugía x3	Con. Animal x2	Leer/Escb propio x1	Oratoria x1
T. Venenos x4	Con. Aldryani x3	Con. Mundo x2	Leer/Escb otro x1	Hablar propio x1
T. Enfermedades x4	Alquimia x3	Des. Silencio x2	Escondese x1	Otro idioma x1

Iniciados de algún culto aldryani.

Oratoria X1 Leer/Esc. Aldryani Ceremonia, encantamiento o invocación x1
x1

1 punto de magia divina o 1 punto de PER cada 3 años.

1 punto de magia espiritual cada 5 años.

Profesiones élficas.

Los elfos pueden elegir entre las profesiones civilizadas de RQa menos los hechiceros y además entre ellas podrá elegir al guerrero bárbaro, que representa los guardabosques elfos. La cultura obviamente es élfica y sus armas culturales son:

Elfos

De ataque y detención, Lanza 1M (25), Espada 1M (25), Escudo medio (20)

Solo de ataque, Arco élfico (25)

Además de esto, todos los elfos son iniciados en alguno de los cultos que forman su panteón.

Iniciados de algún culto élfico.

Oratoria X1 Leer/Esc. Propio x1 Ceremonia, encantamiento o invocación x1

1 punto de magia divina o 1 punto de PER cada 3 años.

1 punto de magia espiritual cada 5 años.

Como última anotación, las profesiones que den la habilidad arrojar, deberán de dar dicho valor a Con. Vegetal y las habilidades At. Puño y At. Daga serán asignadas a Con. Animal.

Imagen de Aldrya.





El culto de Aldrya.

Este culto practicado por los aldryanis, es el culto a los bosques primigenios. Si nadie adorara a Aldrya los bosques y forestas se secarían y moriría. Es la diosa ancestral de los aldryanis, tanto de los inteligentes, como de los irracionales. Aldrya es la diosa de los aldryanis y en los lugares donde estos seres son la fuerza predominante, los humanos también la suelen adorar.

Los aldryanis desdeñan a los mostalis, pues cuando estos se asoman a la superficie, sus maquinaciones ennegrecen y arruinan la tierra. Y además de esto, tienen muy presentes antiguas rencillas que aumentan dicho odio, entre los siervos de Aldrya y los siervos de Mostal.

Los trolls son un enemigo terrible. Un dios troll fue quien mato a Flamal y trajo la horrible destrucción que fue la oscuridad. Durante dicha oscuridad, los trolls masacraron a los dormidos aldryanis, e incluso hoy día usan la madera para sus sucios propósitos.

El caos es el adversario de todo lo vivo y los bosques sufrieron terriblemente su azote. Los aldryanis siempre se mantienen vigilantes para evitar las infecciones del caos, aun así no siempre lo consiguen y prueba de ello son sus primos elfos.

La gran mayoría de los cultos a la tierra, incluidos aquellos controlados por los humanos, suelen respetar a los aldryanis y se muestran neutrales o incluso amistosos.

Los dioses del cielo son generalmente amigos de los aldryanis. En Genertela, el dios Yelmario del sol crepuscular es objeto de adoración por algunos aldryanis, que eligen el sendero de las armas. Este también es conocido entre los aldryanis como el portador de las flores.

La primavera comienza con varias fiestas menores, cuando los aldryanis celebran el despertar de su especie. El día del agua de la semana de la fertilidad, un gran festival de alegría une a todos los aldryanis, que celebran el regreso de Flamal. En esta celebración dejan de luchar entre ellos, si están en guerra.

La fiesta sagrada del verano es el día del fuego de la semana de la armonía, en la estación del fuego. Es el momento del gran consejo anual en el interior de los confines más profundos de los bosques.

El día sagrado de la estación de la tierra es el día de la arcilla de la semana del cambio. Ese día se festeja a toda la familia de Aldrya. Comienza con una acción de gracias ante la riqueza de la existencia y termina con la típica muerte de Flamal.

En la estación oscura no tienen celebraciones los aldryanis, pero si doblan la vigilancia, pues temen que las criaturas oscuras o incluso el propio caos asalte sus bosques.

El día sagrado de la estación de las tormentas, que es también la fiesta aldryani anual, se celebra el día salvaje de la semana de la verdad. Se comienza a bailar la danza de la vía y de la muerte, los mejores guardianes se aparean con las hembras que estén dispuestas y parten a buscar enemigos a los que destruir, normalmente Trolls.

El culto en el mundo.

La fe regional de Aldrya no afecta para nada a los asuntos humanos, a menos que haya un bosque aldryani en los alrededores. En tal caso, los aldryanis pueden hacer oír su voz, por las buenas o por las malas, en la política local. Dentro de las comunidades aldryanis, el culto es el vehículo para todas las organizaciones religiosas y sociales y proporciona el cauce de existencia diaria así como de satisfacción mística.

En todos los bosques hay arboledas específicas que están consagradas a Aldrya, en muchos de ellos existen arboledas equivalentes a grandes templos. Los bosques pequeños o los minúsculos jardines bajo la protección humana solo suelen mantener templos mayores o menores. Los altares dedicados a Aldrya normalmente solo se encuentran en los templos de ciertas deidades asociadas. En los raros casos de altares aldryanis solitarios, el conjuro que se enseña es el de crecimiento acelerado.

Todos los aldryanis piensan que en realidad es un solo ser, el único aldryani, y que comparten una herencia, una existencia y un futuro común. A pesar de tales creencias ha habido y hay guerras en los bosques, en las que los aldryanis matan a los aldryanis y las dríades estrangulan a los simidendros. Estas guerras casi siempre tienen un origen racial, aldryanis verdes luchan contra aldryanis marrones o aldryanis amarillos luchando contra aldryanis rojos. Como el árbol primigenio desapareció en las inalcanzables tierras míticas, cada foresta ha sido

desde entonces regida por su propio gran árbol de la vida. La cooperación entre bosques cercanos es solo voluntaria.

El gran árbol de cada foresta es el centro de poder de la misma. Son tan sagrados que solamente los líderes del culto o el bosque y los iniciados escogidos conocen cual es su localización exacta y están capacitados para reconocerlos.

Otros árboles especiales son también muy reverenciados y sus dríades hacen el papel de la diosa Aldrya durante las celebraciones. A menudo estos árboles especiales están rodeados de un círculo o semicírculo de otros árboles menores, e incluso a veces pueden ser el centro de un culto de la naturaleza espiritual, en ocasiones cuando el Gran árbol de un bosque ha sido destruido, para así mantener el poder necesario para que el bosque no se extinga.

Cada gran árbol es un árbol real, de los que sobrevivieron a la era de los dioses o fueron trasplantados de uno de los árboles ancestrales de aquella época. Algunos tienen varios tipos de hojas y de corteza a un tiempo y todos ellos están rodeados de plantas raras y exóticas, así como de una muestra de cada tipo de planta que crece en sus dominios.

Estos grandes árboles tienen la gran capacidad de pensar, hablar, poseen inteligencia y la sabiduría antigua de Aldrya.

El culto de Aldrya se divide principalmente en cinco sub-cultos, el primero es el de las plantas, el segundo culto es el de los hijos del bosque, después esta el del gran rey élfico, continuado por el de las hermanas mayores y por último el de los jardineros. Aunque este orden no implica la importancia de los mismos.

Un aldryani, solo puede pertenecer a un sub-culto y si desea ingresar en otro, primero ha de abandonar al que ya pertenece.

Sub-culto de las plantas.

Este culto acoge a todos los hijos inmóviles de Aldrya, las flores, el follaje, los árboles, los ríos y riachuelos, que aunque están en movimiento, siempre siguen el mismo camino, etc... Su existencia es más mística y teórica que práctica, pues en realidad ningún aldryani lo practican, solamente los seres inmóviles. Algunos de estos seres en raras ocasiones muestran inteligencia y en ocasiones más raras aun, se puede ver a un árbol que ha despertado su inteligencia o una flor parlante, etc... En estos casos, dichos seres tienen voz en el consejo, aunque no voto.

Sub-culto de los hijos del bosque.

Todos los aldryanis al nacer son miembros de este culto. Los simidendros y los aldryanis menores rara vez lo abandonan para progresar en la escala religiosa.

A algunos no aldryanis, como los humanos se les permite entrar, si bien mostalis, trolls y seres caóticos les está totalmente vedado. Todos los no aldryanis deben pasar un examen por parte de un jardinero y someterse a distintas pruebas para asegurarse de que no albergan malas intenciones.

Requisitos iniciados aldryanis.

Ninguna, pueden entrar de forma automática, cualquier aldryani, que no esté ya en otro sub-culto.

Requisitos iniciados no aldryanis.

Sacrificar 1 punto de PER a Aldrya. Deberá superar unas pruebas de aptitud y compromiso. Esto se consigue obteniendo un éxito en Con. Vegetal, Con. Aldryani y Con. Animal.

También deberán superar un test de sinceridad, PERx1. Por cada habilidad de las listadas anteriormente, que posea 50% o más, se tendrá un +10% a las posibilidades de éxito del test.

El fallo de una tirada implica la no aceptación y no se puede volver a intentar hasta pasar un año.

Deberes y restricciones.

Los hijos del bosque son informadores y están obligados a ello siempre que vean que se está causando daño a los bosques y deben obedecer todas las órdenes de sus chamanes, así como respetar a sus hermanas mayores, jardineros, señores del bosque, miembros de hermandades, etc...

Beneficios.

Aunque normalmente los iniciados adquieren un punto de magia divina por punto de PER sacrificado, en este sub-culto no se recibe dicho beneficio. Cada cinco años se recibe un punto en magia espiritual. Anualmente se recibe un percentil en Oratoria y otro en Leer/Esc Aldryani.

Magia divina disponible.

Ninguna.

Magia espiritual disponible.

Curación, Dardo veloz y recolección.

Padres del bosque (*Chamanes*)

Haber Llegado a chamán jardinero y cambiar a este sub-culto. Ver beneficios, obligaciones, etc... en los jardineros.

Sub-culto de los jardineros.

Toda persona que desee convertirse en chamán de Aldrya, debe pertenecer a este sub-culto, informando al consejo de jardineros de su deseo. Se le someterá a distintas pruebas a cual más complicada y si no supera alguna, no será aceptado como chamán.

Si pasa estas pruebas, los jardineros invocaran el sagrado espíritu de Aldrya que llevara al candidato a un claro secreto, donde creara su fetch o planta afín. Una vez tenga dicho fetch, la dama blanca aparecerá y luchara con el candidato en combate espiritual para probar su fortaleza. Si el aspirante logra sobrevivir y salir victorioso del claro, será considerado chamán y miembro de pleno derecho de los jardineros, ahora elegirá un sub-culto del cual será chamán.

Iniciados.

No existen iniciados en este sub-culto. Sus miembros son iniciados en otros sub-cultos, que deciden convertirse en chamanes y por ello, acceden a este sub-culto. Una vez sean chamanes, podrán formar parte de él o cambiar a otro sub-culto.

Jardinero del bosque (*Chamán*)

Los chamanes son a la vez los sacerdotes y hechiceros de los Aldryanis, no practican otro tipo de magia como la hechicería, pero aun siendo chamanes, se benefician de la magia divina.

Requisitos.

Lo primero que debe superar el aspirante, son una serie de pruebas complejas, que pueden llevarle a la muerte. Esto se demuestra realizando una tirada de Con. Vegetal, Con. Animal, Con. Aldryani, Ceremonia y Con. Mundo. Si falla cualquiera de ellas, muere automáticamente.

El siguiente paso consiste en despertar su espíritu afín, su fetch aldryani, este será tendrá forma de un vegetal que siempre le acompañara. Si no lo consigue o falla en esto, deberá esperar al menos un año, para volver a repetir todo el proceso.

Cuando ya tenga el fetch, este le conducirá a un claro sagrado, oculto y donde solo podrán ir el aspirante y su fetch. Allí aparecerá la temible dama blanca (*PER 30*) y esta se enfrentara en combate espiritual con el aspirante. Si este muere durante el combate, su alma y fetch serán absorbidos por la dama blanca, lo cual hace imposible volver a la vida. Si el aspirante derrota a la dama blanca, se convertirá en chamán.

Después de 2D4+6 (*1D8+8 para los no aldryanis*) asaltos de combate espiritual, la dama blanca se retirara, este como este el combate y dará así la victoria al aspirante.

Deberes y restricciones.

Todo chamán está obligado a ser el guía espiritual y consejero de los aldryanis y sus aliados. Atenderá las necesidades del sub-culto que ha seleccionado y del bosque. Defenderá al mismo sin tener en cuenta los peligros a los que tenga que enfrentarse, apaciguara y escuchara a los espíritus del bosque, velara por los iniciados y les enseñara si estos lo desean, lo necesario para que se conviertan en chamanes.

Tienen limitadas sus habilidades de armas a DESx3, sus habilidades de Agilidad y manipulación a DESx4, sus habilidades de percepción a INTx3, exceptuando su sentido aldryani.

Beneficios.

A parte de las típicas de haber despertado el fetch, se recibe un punto de magia espiritual anual y además un punto de PER, un punto de magia divina u otro punto de magia espiritual anual, a elección del chamán.

Magia divina disponible.

Adorar a Aldrya, Enseñar conjuros, Revelación, santificar, absorción, camaleón, crear árbol de guerra, crecimiento acelerado, curación del cuerpo, despertar árbol de guerra, esfera de silencio, matorral espeso y planta espía.

Magia espiritual disponible.

Pueden usar cualquier magia espiritual, siempre y cuando esta no suponga el uso de fuego o dañar la naturaleza, ya sea árboles o animales.

Sub-culto del gran rey aldryani.

Los aldryanis pueden abrazar directamente este sub-culto al llegar la madurez. Si no se es aldryani, el aspirante deberá de pasar unas pruebas y ceremonias, que pueden suponer la muerte.

Requisitos iniciados aldryanis.

Sacrificar 1 punto de PER y haber pertenecido al menos 2 años al sub-culto de los hijos del bosque.

Requisitos iniciados no aldryanis.

Sacrificar 1 punto de PER a Aldrya. Haber pertenecido al menos 2 años al sub-culto de los hijos del bosque. Deberá además, superar unas pruebas de aptitud y compromiso. Esto se consigue obteniendo un éxito en Con. Vegetal, Con. Aldryani y Con. Animal. El fallo de una tirada implica la no aceptación y no se puede volver a intentar hasta pasar un año, se continuara en el sub-culto de los hijos del bosque.

El fallo de las tres tiradas de habilidad supone la muerte automática del aspirante.

Deberes y restricciones.

El nuevo iniciado es invitado a tomar parte activa de la sociedad aldryani, se convierte en un defensor del bosque y podrán ser miembros dirigentes de algún tipo de unidad de guardianes, sanadores u otros oficios necesarios para mantener el poder del bosque.

Beneficios.

Cada tres años se recibe un punto de PER o un punto de magia divina. Cada cinco años se recibe un punto en magia espiritual. Anualmente se recibe un percentil en Oratoria y otro en Leer/Esc Aldryani.

Anualmente se puede sacrificar hasta 3 puntos de PER para la adquisición de magia divina no reutilizable o puntos de magia espiritual.

Además los iniciados en este sub-culto siempre podrán encontrar agua y comida en el bosque, aunque sea invierno.

Magia divina disponible.

Adorar a Aldrya, Enseñar conjuros, absorción, camaleón, crecimiento acelerado, curación del cuerpo, esfera de silencio y planta espía.

Magia espiritual disponible.

Comunicación mental, confusión, contramagia, curación, dardo veloz, disipar magia, encantamiento de armadura, encantamiento de fortalecimiento, encantamiento de ligadura, encantamiento de matriz de conjuros, encantamiento de matriz de puntos mágicos, extinguir, invocar (*especie del bosque*), luz, movilidad, pantalla espiritual, proyectil múltiple, recolección, reparación, rielar, silencio, vigor y vista mágica.

Cortesanos del rey (*Chamán*)

Haber llegado a chamán jardinero y cambiar a este sub-culto. Ver beneficios, obligaciones, etc... en los jardineros.

Sub-culto de las hermanas mayores.

La iniciación a este sub-culto está totalmente reservada a dríades, náyades y oréades. Estas entran de forma automática al sub-culto, siempre y cuando su única religión sea Aldrya. Poco se sabe del mismo, pues ellas misma guardan en secreto sus funciones, pero lo que sí se sabe es que estas criaturas obtienen el don de la inmortalidad mientras forman parte del sub-culto y que tienen su propio ritual para convertir a sus hermanas en chamanes de Aldrya, donde la dama blanca es más benevolente que en el resto de sub-cultos.

Requisitos iniciados.

Pertenecer solamente al culto de Aldrya.

Deberes y restricciones.

Defender el bosque, asistir a la procreación de los aldryanis, cuya subclase no posea hembras o requiera de hembras.

Beneficios.

Cada tres años se recibe un punto de PER o un punto de magia divina. Cada cinco años se recibe un punto en magia espiritual. Anualmente se recibe un percentil en Oratoria y otro en Leer/Esc Aldryani.

Anualmente se puede sacrificar hasta 1 punto de PER para la adquisición de magia divina no reutilizable o puntos de magia espiritual.

Magia divina disponible.

Solo los conjuros divinos especiales de Aldrya.

Magia espiritual disponible.

Como los chamanes.

Gran hermana (*Chamán*)

Haber llegado a chamán jardinero y cambiar a este sub-culto. Ver beneficios, obligaciones, etc... en los jardineros.

Sacerdotisas de Aldrya.

Además de los iniciados y Chamanes, las aldryanis (*amarillas, verdes, rojas, negras y marrones*), pueden decidir no pertenecer a ningún sub-culto, para intentar convertirse en sacerdotisas de Aldrya. Este puesto es muy venerado y solo está disponible para las mujeres.

Requisitos iniciados.

Ser mujer aldryani o miembro del culto. Tener 70% en al menos 3 de las siguientes habilidades, Con. Animal, Con. Mundo, Con. Aldryani, Sentido Aldryani, Idioma Aldryani, Leer/ Escribir Aldryani. Además se ha de tener 80% en Con. Animal.

Después participa en una ceremonia donde sacrifica un punto de PER a la diosa y acepta la responsabilidad de guiar al pueblo élfico en la dura tarea de la recuperación de los bosques primigenios.

Deberes y restricciones.

Asistir a las mujeres aldryanis y miembros del culto de Aldrya, supervisar la población de los aldryanis y solicitar si fuera preciso la presencia de dríades, náyades y oréades, para aumentar la población.

Defender el bosque y cuidar del árbol primigenio, si este lo precisa.

Beneficios.

Anualmente reciben un punto de magia espiritual y un punto de PER.

Son respetadas y veneradas por todos los aldryanis.

Magia divina disponible.

Todos los conjuros divinos comunes y específicos de Aldrya, siempre y cuando no tengan que ver con el fuego y las hachas.

Magia espiritual disponible.

Como los chamanes.

Lo que me contó la sacerdotisa del bosque: una visión personal de la vida aldryani.

¿Quién eres tú?

Yo nací de la semilla de Flamal plantada en la rica tierra de Gata. Me llamo Voz dulce del aliso y soy sacerdotisa de la Arboleda del aliso del río de la Trucha Arcoíris.

¿Quiénes somos nosotros?

Somos los elegidos de la Fertilizadora, la canción de Aldrya. Somos los mreli, los caminantes de la foresta, guardianes y cuidadores de la vida de Aldrya en sus dominios.

¿Qué es lo que nos hace grandes?

Somos los hijos de Aldrya. Somos los guardianes del ciclo y de la canción.

¿Dónde vivimos?

Este es nuestro reino: el gran bosque. Nuestro hogar está allí donde se alzan los árboles.

¿Cómo vivimos?

Vivimos en la abundancia de Aldrya, Creadora y Dadora de Vida. Somos uno con ella, uno en ella y uno fuera de ella. Ella nos lo da todo y nos devuelve a su semilla cuando estamos cansados.

¿Qué es importante para nosotros?

El bosque es lo importante, nada puede serlo más. Nuestro fin es cuidar del bosque y de todo lo que yace a su abrigo. La vida te fue dada para que pudieras proteger a los árboles y todo lo que crece.

¿Quién nos gobierna?

Nos gobierna el consejo de ancianos. Está formado por ocho miembros que toman decisiones por nosotros: el Gran Árbol, el Gran Rey Élfico, la Hermana Mayor, el Jardinero, el Hijo de la Luz, la Voz de la Madre Tierra, el Sanador y Aquel a quien no nombramos.

¿Qué es lo que hace grande a un elfo?

Cumplir nuestro destino con Aldrya nos hace grandes. Nacemos para aprender, despertamos y bailamos la vida, dormimos y conocemos nuestros secretos y morimos para ser los secretos antes de volver a nacer de nuevo.

¿Qué es el mal?

La Nada es el mal, porque arrebatamos sin dar.

¿Qué puedo esperar de la vida?

Crece para convertirte en un elfo fuerte y esbelto, y formarás parte del ejército de los aldryanis para combatir por el bosque y cuidar de él. Aprenderás a enfrentarte a todo lo que puede destruirnos y tendrás la valentía necesaria para luchar contra ello. Penetrarás en los secretos tenebrosos de matar por la vida y de vivir por la muerte, los secretos gemelos de Bengara y Veratha que aprendimos durante el Alba.

¿Qué diferencia hay entre machos y hembras?

Las hembras son las portadoras de la semilla que aumentan nuestra raza. Los machos son los diseminadores del polen y son prescindibles.

¿Cómo tratamos con los extraños?

Cuando veas a alguien que no pertenezca a Aldrya, debes huir si te da miedo y enviar tus emociones a través de la canción para que el silbido del viento y el frotar de las hojas transmitan tu temor. Así podrás avisarnos a todos y enviaremos a los valientes a investigar. Si no tienes miedo, debes esconderte y observar al extraño y, cuando te hayas formado una imagen clara de él en tu mente, debes correr a informar a los que saben más que tú y ellos enviarán embajadores para que traten correctamente con él.

¿Quiénes son nuestros enemigos?

El Caos es nuestro peor enemigo, porque es la Nada personificada, la destrucción de Potencial. Los muertos vivientes son nuestros enemigos, porque son una perversión retorcida de todo lo que consideramos correcto. Los enanos, los trolls y las llamas son nuestros enemigos menores, porque son las tres facetas del Arrebatador. Los humanos también son nuestros enemigos, porque no nos respetan en absoluto, ni a nosotros ni a nuestros hermanos.

¿Quiénes son mis dioses?

Aldrya es la diosa más importante, porque es la Creadora y Protectora. Ella es la fuente eterna de la que fluimos. Flamal es nuestro gran padre, la primera planta. Erón, Halamalao y Gata son nuestros protectores y sustentadores, los suelos fértiles en los que crecemos. Bengara y Veratha son las gemelas que llegaron al final del Gran Invierno y restauraron el ciclo.

Una profecía de las Guerras de los Héroes

*Llegará una nueva edad del Arrebatador,
en la que se perderá todo lo que es
y se le llamará la Edad de la Debilidad.
Las llamas nos quemarán desde el norte,
la lluvia nos ahogará desde el cielo,
los vientos fantasmales nos congelarán desde el más allá.
Será la Edad de la Fuerza,
pues nos haremos más fuertes:
la pérdida es nuestra única vía hacia la victoria.
¡Recordad las semillas perdidas que lejos vagaron sin rumbo!
¡Recordad la canción que nunca se ha vuelto a cantar!
Pues las encontraremos de nuevo en la desesperanza.*

Hermandades.

Dentro de la sociedad aldryani, no solo existe el culto a Aldrya, sus iniciados y sus chamanes, también existen distintas hermandades, reservadas solo a los aldryanis puros (*Rojos, verdes, marrones o amarillos*). Entrar en estas hermandades es un honor e implica dedicar la vida totalmente a la defensa de la naturaleza y la guerra.

Guardianes de las sombras.

Los guardianes de las sombras, son guerreros aldryanis, especialistas en el espionaje, la infiltración y el combate desde posiciones ocultas. Son maestros en el subterfugio y el ataque por sorpresa, siendo capaces de coordinar sus ataques usando su sentido aldryani o actuar en solitario.

Los humanos los clasificarían de bandidos, asesinos o incursores enemigos, pero nada más lejos de la realidad, pues solo actúan para defender su bosque o en casos de guerra, saldrán del mismo para atacar a sus enemigos, tendiéndoles emboscadas.

Requisitos.

Ser aldryani obviamente, pues sus secretos y técnicas, no son reveladas al resto de especies.

Tener habilidad de esconderse, deslizarse en silencio, otear y sentido aldryani, al 75% como mínimo y obtener un éxito en cada una de estas habilidades al ser sometido a las pruebas pertinentes para ingresar en la hermandad.

Durante la ceremonia de ingreso, en la cual se realiza el juramento, se pierde un punto de CON.

Obligaciones.

Patrullar el bosque en busca de enemigos, proteger al resto de aldryanis y seres del bosque, esto implica que no es obligación defender a los aliados no aldryanis, como sería un humano.

Cumplir las misiones que se le encomienden y acudir a la llamada de la guerra o el servicio militar, cuando se le requiera.

No ser iniciado en ninguna religión.

Beneficios.

Anualmente podrá sacrificar 1 punto de PER y otro de INT para adquirir magia espiritual o conjuros divinos reutilizables.

Magia espiritual disponible.

Magia espiritual común que no tenga que ver con fuego, hachas y luz.

Magia divina disponible.

Como los iniciados del sub-culto del gran rey aldryani.

Centinelas sagrados.

Los centinelas sagrados son los guardianes del bosque, los vigías, la justicia entre los aldryanis. Cuando se requiere de juzgar a alguien, ellos acuden. Hacen de juez, jurado y verdugo.

Vigilan también las lindes de sus territorios, para prevenir ataques de sus enemigos, ocultos entre los árboles más altos, desde donde pueden ver la lejanía de las otras tierras.

Requisitos.

Ser aldryani obviamente, pues sus secretos y técnicas, no son reveladas al resto de especies.

Tener habilidad de trepar, ataque con arco élfico, otear y esquivar, al 75% como mínimo y obtener un éxito en cada una de estas habilidades al ser sometido a las pruebas pertinentes para ingresar en la hermandad.

Durante la ceremonia de ingreso, en la cual se realiza el juramento, se pierde un punto de una característica que no sea TAM.

Obligaciones.

Actuar como juez, jurado y verdugo en cualquier crimen cometido en el reino élfico, emitiendo siempre un veredicto justo, aunque este no sea de su agrado.

Cumplir las misiones que se le encomienden y acudir a la llamada de la guerra o el servicio militar, cuando se le requiera.

No ser iniciado en ninguna religión.

Beneficios.

Siempre será reverenciado, esto implica que nunca le faltara comida y alojamiento en un bosque élfico, aunque sea en otro reino.

Solo pueden ser juzgados por el gran consejo del reino que les reclame por un crimen.

Señor de la floresta.

Guerreros, nada más puede definir a esta hermandad. Son los combatientes élficos y dedican su vida a la lucha, nada más que a eso.

Requisitos.

Ser aldryani obviamente, pues sus secretos y técnicas, no son reveladas al resto de especies.

Tener habilidad de ataque con un arma, detención con un arma o escudo, fabricación herrero y conocimiento del mundo, al 75% como mínimo y obtener un éxito en cada una de estas habilidades al ser sometido a las pruebas pertinentes para ingresar en la hermandad.

Durante la ceremonia de ingreso, en la cual se realiza el juramento, se pierde un punto de ASP.

Obligaciones.

Luchar contra cualquier enemigo sin mediar pregunta.

No huir en un combate, aunque esto suponga la muerte.

No mentir nunca.

Beneficios.

Todos los años recibirán 1 punto de encantamiento de armadura sobre su piel, en todas sus localizaciones o 1 punto de encantamiento de fortalecimiento en todas sus localizaciones, sin sacrificios de PER o similar. La duración del encantamiento recibido será de 1 años o 2 años si deciden sacrificar 1 punto de PER.

Caminante de las bestias.

La caballería aldryani, como norma general montan sobre criaturas felinas, pero se sabe de caminantes que han decidido montar sobre osos, lobos u otras bestias del bosque.

Son expertos guerreros montados, entrar en su hermandad es complicado, pero una vez se pertenece a ella, la naturaleza reconoce el valor del caminante de las bestias.

Requisitos.

Ser aldryani obviamente, pues sus secretos y técnicas, no son reveladas al resto de especies.

Tener habilidad de ataque con un arma, detención con un arma o escudo, montar y conocimiento animal, al 75% como mínimo y obtener un éxito en cada una de estas habilidades al ser sometido a las pruebas pertinentes para ingresar en la hermandad.

Durante la ceremonia de ingreso, en la cual se realiza el juramento, se pierde dos puntos de ASP y un punto en otra característica que no sea TAM.

Deberá elegir su montura y realizar un ritual para dominarla. Este se resuelve como un combate espiritual, pero enfrentando la CON+FUE de la criatura a la CON+FUE+PER del aldryani, si la criatura es un felino o la CON+FUE, si la criatura no es un felino. En caso de ganar el aldryani, la criatura queda al servicio del aldryani durante toda la vida de ambos. En caso de ganar la criatura, el aldryani no podrá volver a intentar ingresar, hasta que pase un año.

Obligaciones.

Jamás matar a un animal.

Matar a todas las aberraciones no naturales producidas por el caos u otros poderes oscuros.

Defender cualquier bosque, de cualquier enemigo.

Beneficios.

Jamás será atacado por un animal, aunque este quiera comérselo. El animal preferirá morir de hambre.

Dos veces al año y si se encuentra en un bosque, podrá solicitar la ayuda de un animal cercano, para que le ayude en alguna tarea.

Montura afín, que queda ligada a el caminante de las bestias de por vida. Si la criatura muere, podrá adquirir en un plazo de un mes otra montura de la misma especie.

El arco aldryani.

Todo iniciado en la religión de Aldrya recibe una semilla de arco, que se planta el día de su iniciación. Necesita crecer durante un año y madurar durante otro, para convertirse en uno de los afamados arcos aldryanis. El iniciado debe dedicar a su cuidado una semana de cada estación, durante los dos años de cultivo, asesorado por un Jardinero. El arco es un ser vivo y para repararlo se debe utilizar curación en lugar de reparación. Tiene una PER de 2D6+2 y su dueño puede utilizar sus puntos mágicos para lanzar conjuros. No posee INT, pero solo el que ha cultivado el arco puede utilizarlo correctamente. Si alguien que no es su dueño lo intenta utilizar, será como un arco largo normal y corriente.

En términos de juego usan los datos de los arcos élficos, puesto que los elfos también tienen este tipo de arco, solo que ellos lo llaman arco élfico.

Conjuros especiales aldryanis.

Existen unos conjuros divinos y espirituales específicos del culto de Aldrya y que no tienen otros cultos.

Magia espiritual.

Recolección.

Página 39, dioses de Glorantha.

Magia divina.

Camaleón.

Página 40, dioses de Glorantha.

Crear árbol de guerra.

Página 40, dioses de Glorantha.

Crecimiento acelerado.

Página 40, dioses de Glorantha.

Despertar árbol de Guerra.

2 puntos

A distancia, duración de 6 horas, apilable especial, reutilizable.

Un árbol de guerra es un tipo de árbol muy especial. Este conjuro afecta solamente a aquellos árboles previamente encantados con el conjuro ritual crear árbol de guerra.

El conjuro hace que despierte dicho árbol, el cual queda capacitado para moverse y para combatir.

Las características de dicho árbol, dependerá de lo antiguo que sea y del apilamiento del conjuro.

Apilado 1 punto. Árboles de TAM 2D10 + 30 y FUE 4D6+15.

Apilado 2 puntos. Árboles de TAM 2D12 + 40 y FUE 4D8 + 20.

Apilado 3 puntos. Árboles de TAM 3D6 + 50 y FUE 4D10 + 30.

Este es el máximo apilamiento, despertar un árbol más grande es algo que queda fuera del alcance de cualquier criatura mundana.

Esfera de silencio

Página 41, dioses de Glorantha.

Matorral espeso.

Página 41, dioses de Glorantha.

Planta espía.

Página 41, dioses de Glorantha.

Trance arquero.

Página 41, dioses de Glorantha.

Cultos asociados.

Los siguientes cultos son practicados también en menor medida en la cultura aldryani.

Babeester Gor.

La sagrada vengadora y guardiana de los templos de Aldrya. Solo las mujeres pueden pertenecer a este culto y es el único autorizado para portar hachas sin ser mal visto.

Chalana Arroy.

Durante la gran oscuridad, los grandes reyes aldryanis se hicieron amigos de chalana, esta les ayudo sanando a sus gentes y así fue como algunos jardineros comenzaron a venerar a esta diosa.

Por este motivo algunos aldryanis se inician en el culto de Chalana Arroy en vez del de Aldrya.

Dendara.

Es la madre adoptiva de Aldrya y la prometida de Yelm. Debido a su bondad y al parentesco que posee con Aldrya es una de las deidades que veneran algunas de las mujeres aldryanis.

Donandar.

El dios de la música y del baile, según la mitología aldryani, esta deidad acompaña a Aldrya cuando esta canta la canción de los bosques. Es adorado por los artistas aldryanis.

Eiritha, la madre de los rebaños.

La madre de las bestias, es la hermana de Aldrya. Aunque no es muy popular, puesto que proporciona carne a los humanos y otras especies que tienen ganado.

Flamal, padre de las semillas.

Fue Flamal quien dio la existencia a las plantas y por eso es el segundo culto en importancia dentro de la sociedad Aldryani. Todos los chamanes reciben la posibilidad de escoger el conjuro *Dar fruto* del culto de Flamal, aunque no sean de dicho culto.

Uleria.

La diosa del amor es venerada por algunos aldryanis, pues representa el amor verdadero por la vida y los bosques. Solo las aldryanis pueden formar parte de este culto.

Yelm.

El dios sol es de gran importancia para todas las plantas y por tanto par los aldryanis, por eso es el tercer culto en importancia dentro de la sociedad Aldryani. En la mitología de los Aldryanis, existen gran cantidad de historias donde sacerdotes de Yelm y aldryanis combaten juntos, a favor de uno u otro.

Yelmalio.

El hijo de Yelm fue amigo de los aldryanis durante la gran oscuridad. Entre los aldryanis verdes y marrones, su culto está extendido y algunos de ellos se convierten en Hijos de la luz y encabezan el ejército de los aldryanis cuando van a la guerra.



Religiones élficas.

Los elfos son bastante distintos de sus primos aldryanis, ellos han abandonado el camino de Aldrya, pues consideran que su tiempo pasó y que han evolucionado. Algunos de ellos incluso han abrazado la hechicería y resultan magníficos hechiceros.

Chalana Arroy.

La diosa de la curación es seguida por algunos sanadores y sanadoras de los elfos.

Las diosas de los cereales.

Consideradas las hijas de Aldrya, enseñó a los elfos como arar los campos, cultivar cereales y bendice sus cosechas.

Odayia el cazador (*Dioses cazadores*)

Fue el primero dios que enseñó a los elfos como deben adquirir comida mediante la caza.

Donandar.

La música y el baile es una de las costumbres que no han perdido y siguen amando los elfos.

Eiritha.

La madre de los rebaños fue quien enseñó a los elfos como cuidar rebaños, por si la caza no era suficiente.

Etyries.

La diosa del comercio ayudo a los elfos a relacionarse con los humanos.

Humakt.

El dios de la guerra, es adorado por los elfos y tienen la hermandad de los guerreros de la espada, los cuales son todos espadas de humakt.

Lhankor Mhy.

Los elfos han aprendido que el progreso es la única manera de sobrevivir y esto ha sido posible gracias a la sabiduría que han adquirido. Por eso adoran a Lhankor Mhy, aquel que proporcione conocimientos y sabiduría a los sabios elfos.

Hermandades.

En los tres reinos élficos conocidos, existen algunas hermandades que se han puesto en contacto y extendido entre ellas.

La mano plateada.

Esta es la hermandad de los ladrones de los elfos, y son tratados como el culto de los dioses de los ladrones.

Los guerreros de la espada.

Los guerreros principales de los ejércitos élficos, son todos espadas de Humakt.

Jinetes de bestias.

La caballería de los elfos, capaces de montar todo tipo de criaturas, aunque normalmente montan caballos.

Son expertos guerreros montados, entrar en su hermandad es complicado, pero una vez se pertenece a ella, se siguen antiguos ritos aldryanis, por los cuales se consigue el favor de la naturaleza.

Requisitos.

Ser elfo obviamente, pues sus secretos y técnicas, no son reveladas al resto de especies.

Tener habilidad de ataque con un arma, detención con un arma o escudo, montar y conocimiento animal, al 80% como mínimo y obtener un éxito en cada una de estas habilidades al ser sometido a las pruebas pertinentes para ingresar en la hermandad.

Deberá elegir su montura y realizar un ritual para dominarla. Este se resuelve como un combate espiritual, pero enfrentando la CON+FUE de la criatura a la CON+FUE+PER del aldryani, si la criatura es un caballo o la CON+FUE, si la criatura no es un caballo. En caso de ganar el elfo, la criatura queda al servicio del elfo durante toda la vida de ambos. En caso de ganar la criatura, el elfo no podrá volver a intentar ingresar, hasta que pase un año.

Obligaciones.

Jamás matar a un animal, si no es para comérselo.

Beneficios.

Montura afín, que queda ligada al jinete de las bestias de por vida. Si la criatura muere, podrá adquirir en un plazo de un mes otra montura de la misma especie.

Los acuamantes.

Esta es la hermandad de los hechiceros que practican la magia del agua.

Los aeromantes.

Esta es la hermandad de los hechiceros que practican la magia del aire.

Los piromantes.

Esta es la hermandad de los hechiceros que practican la magia del fuego.

Los geomantes.

Esta es la hermandad de los hechiceros que practican la magia de la tierra.

Los desalmados.

Esta es la hermandad de los hechiceros que practican la magia del espíritu.

Los destructores.

Esta es la hermandad de los hechiceros que practican la magia del hielo.

Localizaciones aldryanis.

Aunque antiguamente los aldryanis ocupaban todo el mundo, actualmente sus dominios están muy reducidos, pero en la guerra que se avecina, sus dominios pueden aumentar, todo dependerá de cómo se quiera jugar la campaña de Glorantha. Pero de momento aquí vamos a ver los reinos que tienen en el 1621.

Sobre los elfos no se va a añadir nada más, porque en la descripción de cada subespecie élfica ya se especifico los reinos élficos conocidos. El director del juego puede desarrollar otros reinos si lo precisa para su campaña.

Arstola.

El bosque de Arstola es el único centro importante de población aldryani en la tierra de Maniría, un territorio amplio y variopinto localizado al sur de Genertela.

Arstola es primariamente, un bosque de elfos marrones. Consta de espesas arboledas de hoja caduca que cubren las laderas de las montañas al sur de Wenelia. Es uno de los seis grandes bosques élficos.

En maniría, los aldryanis rara vez se ven fuera de las regiones más profundas de sus vastos bosques y es una de las regiones que los aldryanis esperan reforestar.



Árboleron.

Se trata de un enorme bosque aldryani habitado primariamente por aldryanis verdes, si bien una considerable minoría de aldryanis marrones viven también en el. Los contactos entre los aldryanis de Árboleron y la cultura occidental feudal que domina Fronela es bastante escasa.

El bosque invernal.

Los aldryanis verdes creen que este bosque de coníferas fue el lugar de nacimiento de los primeros de su raza, así como el último bastión del verdadero gran rey aldryani contra la oscuridad. Está habitado

principalmente por aldryanis verdes, pero también existe población de aldryanis marrones y rojos. El contacto con los humanos es muy escaso.

Las montañas Maidstone.

Son montañas muy frías habitadas por aldryanis marrones, verdes y negros.

Rathorela.

La tierra de los Hsunchen Rathoris, el pueblo de los osos. A pesar de ello, algunas comunidades de aldryanis verdes y marrones viven aquí. A veces luchan contra los elfos que habitan en el norte, pero estas guerras suelen durar poco, gracias a la intervención de los Hsunchen.

Grigdom.

Las razas antiguas dominan las Islas Jrustelanas, un gran archipiélago que se extiende al norte de Pamaltela. Trolls, aldryanis y enanos abundan en ellas. Prácticamente se puede decir que todos los aldryanis viven en Grigdom, la isla aldryani, entre cuyos residentes se cuentan aldryanis verdes, marrones, rojos y negros. Los densos bosques que cubren toda la isla han sido plantados y cuidados con mimo por los aldryanis en busca de la perfección vegetal. Entre estos bosques de árboles, también existen dos bosques de setas gigantes, por eso los aldryanis negros tienen gran importancia en el consejo gobernante de Grigdom.

Hornilio.

A la región costera más occidental de Pamaltela se la conoce como Hornilio. Se trata de una sucesión compleja de pantanos salados y dulces, marismas, ciénagas y barrizales, habitados por monstruos y por aldryanis rojos y negros. Más allá del mar de los gusanos se halla una tierra similar, Porlaso. Hornilio es una región aun menos

frecuentada que los yermos de Porlaso, sobre todo debido a que se piensa que los aldryanis rojos de Hornilio están bien organizados y son capaces de hacer frente a casi cualquier tipo de intrusión.

Islas de Kanthor.

Este archipiélago situado en la tierra de Seshnela, es el hogar de muchos aldryanis verdes y marrones. Las islas son los restos del antiguo reino de Seshnela, los bosques situados en las tierras altas son todo lo que queda de dicho reino después del holocausto mágico que lo destruyó.

Los luathas, semidioses procedentes de una tierra lejana, fueron los responsables del hundimiento de Seshnela, y ahora patrullan el archipiélago en sus barcos púrpura destruyendo a todos los intrusos humanos. Los aldryanis de estas islas insisten en que no mantienen acuerdo alguno con los luathas.

Porlaso.

Se cree que los aldryanis rojos y otras criaturas de la naturaleza desconocida, habitan en este gran pantano costero, situado al sur de Slon y al oeste de Hornilio, más allá del Mar de los gusanos.

Ralios.

Los aldryanis controlan los dos grandes bosques, Ballid al norte y Tarin al sur.

Ballid es uno de los seis Grandes bosques de Genertela occidental. Esto significa que en él crece uno de los Grandes árboles de las leyendas aldryanis, nacido de la semilla del árbol primigenio. Ningún extranjero ha logrado ver nunca el árbol sagrado. La última acción política a gran escala se produjo cuando el señor de los aldryanis, condujo sus tropas fuera del bosque para ayudar a Arkat el liberador. Se trata de una típica fortaleza aldryani, los humanos pueden adentrarse en él hasta un día o dos de viaje, pero si intentan proseguir, los aldryanis les hacen frente y les obligan a retroceder.

Tarin es el más meridional de Ralios. Se trata de una extensión arbórea virgen ocupada por los aldryanis marrones que se mantienen tradicionalmente apartados del resto del mundo, observándolo todo desde su impresionante fortaleza vegetal. El bosque de Tarin es uno de los centros aldryanis más poblados de Glorantha, ya que en él viven cerca de 500.000 aldryanis, sobre todo marrones y verdes.

Las selvas de Errinoru

Una enorme jungla tropical, húmeda e insalubre, se extiende por toda la vertiente noreste del continente de Pamaltela. Los humanos solo conocen bien sus lindes. En su mayor parte se trata de una gran planicie cruzada por innumerables torrentes. Esta enorme selva la controlan siete grandes reinos aldryanis de embylis y recibe su nombre del gran héroe Errinoru, cuya dinastía la gobernó por entero durante un gran periodo de la historia.



La jungla abarca varias regiones geográficas del continente y bordea muchos territorios humanos, especialmente la zona costera de Maslo. A los humanos se les permite subsistir en pequeño número al borde de la selva o incluso en su interior, pero siempre asegurando la superioridad numérica de los aldryanis.

Los humanos se relacionan con los embylis de muy diversas formas. La mayoría de los humanos civilizados de la costa, aunque no todos, son enemigos de los aldryanis amarillos. Varias tribus de humanos primitivos cuyos poblados se encuentran bordeando las selvas, son aliados de los embylis. Finalmente en el interior de las junglas viven algunas tribus de humanos y/o pigmeos que rinden pleitesía a los aldryanis.

Cada uno de los reinos que componen la gran jungla, posee su propio gran árbol. Estos reinos son Gaskallia, Novarooplia, Feofaxia, Garbuliu, Ytaria, Jhostrobbios y Zhnaquafia. Cada reino tiene su propio consejo.

Jungla Feofaxiana.

Domina la selva de Palarkri y las tierra limítrofes al sur de la tierra de Maslo. Estos son rigurosos, pero neutrales con los humanos. Poseen un grupo de aldryanis elegidos para tratar con los humanos, llamados los oradores de los pequeños ríos rojos.

Jungla Barbuliuana.

Este reino insidioso, es el más hostil con los humanos. Se extiende hacia el norte, introduciéndose en Onlaks a partir de la porción principal de la selva de Errinoru. Está localizada en el interior de dicha península, en la tierra de Maslo.

Se encuentran en una constante guerra contra los humanos de Onlaks, desde hace siglos y parece que nunca vayan a cesar en su empeño de acabar de forma sangrienta con la presencia de estos.

Jungla Gaskalliana.

Los poderosos gaskallias son el mayor reino de Errinoru. Estos embylis suelen evitar el contacto de los humanos, más por desinterés que por cualquier otra razón. Solamente cuando se daña la selva de manera intencionada, salen al paso para expulsar a los invasores. Estos aldryanis, sufren una extraña enfermedad muy peculiar, llamada Antinostalgia, la cual les obliga a abandonar sus casas y vagar en busca de aventuras. Estos aldryanis errantes suelen reunirse en gran número en la ciudad de Hegua.

Jungla Jhostrobbiosana.

Estos aldryanis amarillos son conocidos por los humanos como Dinal y se halla en la porción más nororiental de Pamaltela. Es el más antiguo bosque primordial de Glorantha, ningún extraño ha penetrado nunca en sus secretos. El poeta fonritiano Satoi, esclavo de Vasek, escribió de esta selva, “**Selva vieja. Profunda, recusante y oscura.**” Ningún humano vive aquí, solo aldryanis amarillos (*Los gobernantes*), rojos, negros, verdes y marrones.

Dinal es una tierra de misterio y belleza incluso para los aldryanis, que la llaman el bosque de la paz. Muchos aldryanis creen que sus almas viajan hasta Jhostrobbios tras la muerte, para vivir una felicidad temporal entre los héroes y semidioses que allí habitan, hasta que llegue el momento del renacimiento final. Jhostrobbios está regida por el legendario consejo de los diecisiete, presidido por la misma Aldrya.

Esta tierra ha permanecido en su estado primigenio desde el alba, muchos de los seres que viven en sus profundidades no conocen del comiendo del tiempo y siguen pensando que se hallan en la era de los dioses.

Panofey, la región fronteriza meridional de la jungla, está repleta de plantas y árboles de guerra y de animales entrenados para rechazar a los enemigos humanos hacia el sur, si bien estos, afortunadamente para ellos, no han intentado invadir la zona desde hace ya siglos.

Jungla Novaroopliana.

Este pequeño reino, se localiza en la porción septentrional de la península Elamle. Los aldryanis amarillos de este reino, son los más amistosos de toda Pamaltela y comparten su territorio con muchos humanos con los que mantienen el juramento de Elamle. Se sirven del comercio constantemente.

Jungla Ytarian.

El orgulloso reino de Ytaria ocupa la mayor parte de la jungla Dadariana, al sur de la península de Onlaks en Maslo. Este reino de embylis odia a los humanos y ataca con frecuencia las poblaciones humanas de las proximidades. Durante la segunda edad se capturaron muchos simidendros de arbustos brillantes y se vendieron como “**La mascota más bonita del mundo**”. Los embylis no han olvidado nunca esta afrenta.

Jungla Zhnaquafiana.

Este aislado reino aldryani, reclama la mayor parte del sur de Elamle, en la tierra de Maslo. Varias tribus de hombres aliados, ocupan la selva hasta los límites del reino. Los Zhnaquafianos, no tienen ciudades humanas en la costa y por ello tienen poco contacto con los humanos civilizados hacia quienes mantienen una precaria neutralidad.

Moino

Se trata de una selva sin Gran árbol y por tanto sin su propio consejo. Es la más occidental de las tierras de Errinoru. Los aldryanis nativos a veces aceptan las decisiones del poderoso consejo de Gaskalia, si bien de hecho no tienen una necesidad real de gobierno, ya que la región es bastante pacífica y no ha sido molestada hasta ahora por fuerzas hostiles.



Rio Aliss.

A lo largo de este río, en su trayecto por el territorio del reino Feofaxia en Maslo, corre la llamada cuerda de Harkenkarth rojo, un encantamiento invisible e insustancial que guía y protege a los barcos que navegan por este brazo fluvial. Dichos barqueros, casi todos ellos humanos de Flanch y Elamle, comercian con artículos procedentes de las selvas aldryanis y de las lejanas montañas de Palarkri. Los aldryanis de Feofaxia, están obligados por juramento a hundir siempre uno de cada siete barcos que vean en el río y el encantamiento garantiza que las víctimas de los ataques sobrevivirán a los mismo,

ofreciendo además la oportunidad de que el propio bote se salve también.

Sozganjio.

Es una de las tierras inaccesibles de Glorantha, se trata de pantanos en una región costera suroriental de Pamaltela, habitada por aldryanis rojos y negros.

Teleos.

Es una isla tropical situada al norte del continente de Pamaltela. Teleos es montañosa en el interior y está cubierta de jungla tropical en el resto. En ella viven de forma armonía y en paz, seis tribus primitivas humanas, dragonuts y aldryanis amarillos.

Teshnos.

Situado en la esquina sureste de Genertela, es el hogar de muchos aldryanis. La jungla de Fethlon, el lugar más cálido del continente, está habitada por un gran contingente de aldryanis amarillos y por algunos marrones y rojos. Viven también en las islas Sofalis. Estos Aldryanis, son amistosos y a menudo se les ve en tierras humanas. Sin embargo odian a los humanos de Kralorela, el antiguo y poderosos imperio septentrional y todos los kralorelanos que se precian, tienen sentimientos recíprocos a los aldryanis.

Umathela.

Este gran reino está situado en el ángulo noroccidental del continente de Pamaltela. Sus dos áreas principales son Enkloso al oeste y Vralos al este. Enkloso es la región más fría de toda Pamaltela.

En las tierras bajas y en las costas, se han asentado muchos granjeros humanos, si bien los bosques primigenios siguen dominando gran parte de la geografía. Estos bosques ocupan casi toda la tierra de Enkloso, pero en Vralos, aunque aun poseen una gran extensión, se hallan muy reducidos. Los bosques de Enkloso son casi todas de hoja perenne, mientras que los de Vralos lo son de hoja caduca.

En Enkloso los bosques son densos, y se van haciendo más abiertos según uno viaja hacia el este, hasta alcanzar las deforestadas tierras altas fonritianas. Al sur se hallan las montañas Tarmo de Tarien, donde viven trolls y trollkins.

En Umathela se halla la mayor población de aldryanis marrones y verdes del mundo. Los bosques de Enkloso son vastos y los de Vralos mucho menores. Los aldryanis marrones son mayoría, aunque por poco, en Vralos y los aldryanis verdes predominan en Enkloso.

El gran consejo del bosque de Enkloso gobierna en toda Umathela con puño de hierro. Todo aquel que vive en los dominios de este reino, ha de seguir un estricto código legal aldryani y unas reglas políticas que se hacen cumplir en los llamados juicios del bosque.

Hasta hace poco tiempo, desde el punto de vista aldryani, todos los humanos de Umathela estaban sujetos al gobierno del gran consejo. Muchos hombres aun mantienen estrechas y cordiales relaciones con ellos, y varias tribus de humanos primitivos aun se mantienen bajo el control aldryani.

Cerngoth, una poderosa ciudad-estado de Vralos, tiene una de las relaciones más estrechas y regulares con los aldryanis que se conocen en toda Glorantha.

El enorme bosque de Enkloso es uno de los más poderosos centros aldryanis del mundo y en el conviven aldryanis de todos los tipos, formando una potente unidad política.

Arboles inteligentes.

En los conjuros se vieron los arboles de guerra según intensidad, aquí vamos a verlos como criaturas.

Árbol de guerra.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	4D6+15	29	ASP	1D6	4
CON	4D8	18	Mov.	2	--
TAM	2D10+30	41	Pt. Golpe	30	--
INT	4	4	Pt. Fatiga	47	--
PER	3D6	10-11	Pt. Aturd.	98-99	--
DES	3D6	10-11	Pt. Mágicos	10-11	--

Ataca con sus ramas en el MR 6 y en el MR 9, ni esquiva ni detiene ataques. Daño 1D6 mas modificador de daño y las posibilidades de golpear serán igual a DESx5%

Árbol venerable.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	4D8+20	40	ASP	1D6	4
CON	4D8	18	Mov.	1	--
TAM	2D12+40	53	Pt. Golpe	36	--
INT	5	5	Pt. Fatiga	58	--
PER	3D6	10-11	Pt. Aturd.	121-122	--
DES	3D6	10-11	Pt. Mágicos	10-11	--

Ataca con sus ramas en el MR 6 y en el MR 9, ni esquiva ni detiene ataques. Daño 1D6 mas modificador de daño y las posibilidades de golpear serán igual a DESx5%

Árbol ancestral.

Característica	Valor	Media	Característica	Valor	Media
FUE	4D10+30	52	ASP	1D6	4
CON	4D8	18	Mov.	1	--
TAM	3D6+50	60-61	Pt. Golpe	39-40	--
INT	6	6	Pt. Fatiga	70	--
PER	3D6	10-11	Pt. Aturd.	140-142	--
DES	3D6	10-11	Pt. Mágicos	10-11	--

Ataca con sus ramas en el MR 6 y en el MR 9, ni esquiva ni detiene ataques. Daño 1D6 mas modificador de daño y las posibilidades de golpear serán igual a DESx5%



<http://runejoc.blogspot.com.es/>

Enrique Álvarez Pérez.