



# Duendez

Pequeños protectores del  
Bosque de Németon

*por Oscar Iglesias*

*Un minijuego de rol creado por Oscar Iglesias.*

*Con la inestimable ayuda de Raquel Cano, Carmen Guevara, Lukas Millán,  
Roberto Alhambra, Juan Andújar e Ignacio Muñiz.*

*Versión 0.3 (Alcobendas, Junio 2015)*



[wushek@gmail.com](mailto:wushek@gmail.com)



[Oscar Iglesias en G+](#)



[Psitopía](#)



# ***Németon, el Bosque Encantado***

Hace no mucho tiempo. En un lugar más cercano de lo que pudieras imaginar existía un gran bosque.

**Németon** era la forma en la que los lugareños llamaban al enorme bosque que nacía al lado de la aldea a la que daba nombre y que cubría todos los valles de alrededor con sus árboles .

El bosque era tremendamente antiguo, y todos los vecinos de Németon aprendían a respetar el bosque desde muy temprana edad.

Fruto de este respeto eran las bendiciones del bosque en forma de comida y... ¡ayuda de los pequeños habitantes del bosque!. Los espíritus de Németon, los **DuendeZ**.

Los DuendeZ eran los encargados del bosque y se aseguraban de que todo funcionase como ordenaba la **Reina del Bosque**: La dueña y señora de los territorios de Németon.

# ***Jugando en Németon***

**DuendeZ** es un mini juego de rol donde un grupo de entre 3 a 5 jugadores se juntan para narrar las aventuras de los pequeños guardianes del bosque.

Uno de los jugadores adoptará el papel de **Reina** (o **Rey**) **del Bosque**. Es recomendable que este puesto vaya alternándose cada sesión entre los jugadores para que todos puedan disfrutar de ambas formas de jugar. No obstante, las primeras veces es mejor que tome este papel el jugador más veterano, uno que ya haya jugado antes a DuendeZ o algún otro juego de rol.

El resto de **jugadores** (entre 2 y 4) serán los encargados directos de decidir que acciones van a realizar los DuendeZ, y como van a resolver los diferentes encuentros que surjan durante su misión.

# Preparación

Separad los mazos de cartas para la partida.

Durante la creación de personajes usareis los siguientes mazos:

- ❖ Tipos de Duendez.
- ❖ Características secundarias.
- ❖ Dones del Bosque.

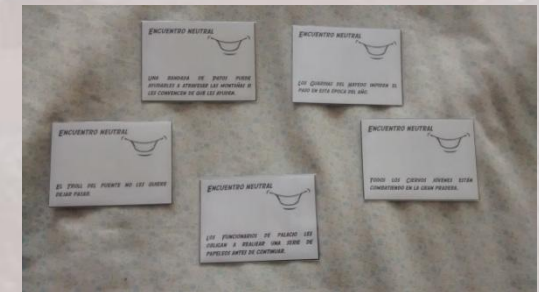
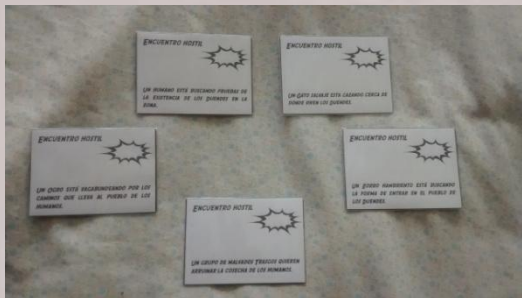




# Preparación

Para la creación de la partida la Reina del Bosque usará los siguientes mazos:

- ❖ Tipos de Encuentro.
- ❖ Encuentros hostiles.
- ❖ Encuentros neutrales.
- ❖ Tareas intermedias.
- ❖ Complicaciones geográficas.



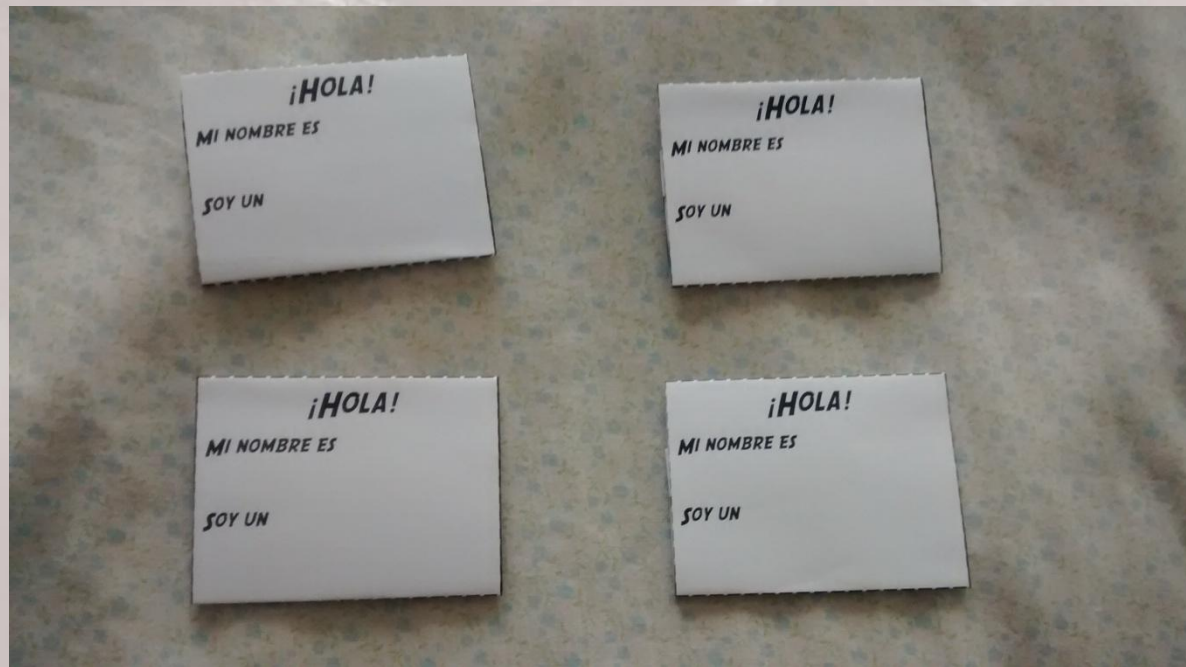
# Preparación

Preparad contadores (5 por jugador) para llevar la cuenta de las Piedras Mágicas.

Necesitareis varios dados de 10 caras.

Copias de la hoja de Duende.

Lápices y papeles para tomar notas.





# Creación de DuendeZ

Los jugadores encargados de interpretar a los DuendeZ crearán su personaje siguiendo el siguiente proceso.

Escogerán un **tipo de Duende**, lo que además indicará una **Característica** del personaje.

Esto se complementará con una segunda Característica y un **poder** mágico a escoger entre los disponibles para el tipo de Duende.

Por último el jugador definirá brevemente a su personaje y lo bautizará con un nombre adecuado.

Con eso ya tendremos a nuestros DuendeZ preparados para defender el Bosque.





# Creación de DuendeZ (tipos)

Los 4 tipos de DuendeZ y su Característica principal:



## Hadas



DuendeZ ingeniosos relacionados con el elemento del Aire. Las Hadas siempre buscan soluciones inteligentes.

Las Hadas son DuendeZ sabios y estudiosos, y muchos DuendeZ acuden a ellos cuando tienen que resolver un problema.



## Gremlins



DuendeZ traviesos relacionados con el elemento del Fuego. Los Gremlins son bromistas irremediables, aunque siempre sin maldad.

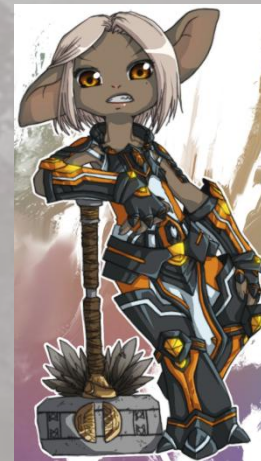
Los Gremlins son excelentes inventores, aunque muchas veces solo buscan como hacer una broma mejor.

# Creación de DuendeZ (tipos)

DuendeZ **responsables** relacionados con el elemento de la Tierra. Los Enanos creen en el trabajo duro y la perseverancia.

Los Enanos son DuendeZ trabajadores y protectores, que no dudan en echar una mano a los demás DuendeZ siempre que pueden.

## Enanos



DuendeZ **amables** relacionados con el elemento del Agua. Los Elfos son excelentes diplomáticos y siempre están haciendo nuevos amigos.

Los Elfos son unos grandes embajadores, y su empatía les permite buscar soluciones satisfactorias para todos.

## Elfos





# Creación de DuendeZ

Por turnos los jugadores vais escogiendo vuestro **tipo de Duende**, de forma que se repitan lo menos posible. Tomad el mazo de DuendeZ y repartid un Duende a cada jugador (salvo la Reina del Bosque).

Si os ponéis de acuerdo en lugar de hacerlo por turnos mejor. ^\_^

Cada tipo de duende tiene una forma de actuar preferida.

Esto viene indicado por su **Característica** racial, como podéis ver en la carta.



**Ingenioso:** Los DuendeZ ingeniosos son inteligentes y curiosos.



**Responsable:** Los DuendeZ responsables son trabajadores y aplicados.



**Travieso:** Los DuendeZ traviesos son juguetones y disfrutan confundiendo a los demás.



**Amable:** Los DuendeZ amables siempre están haciendo amigos.

# ***Creación de DuendeZ (Características)***

Una vez todos los jugadores tienen su tipo de Duende hay que añadir una **Característica adicional** a cada personaje.

Usando el mazo de Características, o negociándolo, cada jugador escoge una Característica adicional de forma que los personajes sean lo más variados posible.

Un personaje no puede tener 2 Características iguales.

Debe haber al menos un Duende con cada Característica (Ingenioso, Travieso, Responsable, Amable).

***Nota:*** en una partida de 3 jugadores, repite este paso una vez más ya que uno de los 3 será la Reina del Bosque y solo saldrán 2 DuendeZ de misión.



# Creación de DuendeZ (Magia)

Dependiendo del tipo de Duende cada jugador escoge un **Don** para su personaje. Utilizad el mazo de Dones o escoged el que mas os guste de los permitidos para vuestro tipo de Duende.

## ➤ Hadas.

### ❖ *Polvo de Hadas.*

El Duende puede otorgar la capacidad de volar a sus compañeros y a él mismo brevemente. También puede utilizarlo para volver más ligeros los objetos.

### ❖ *Don de los vientos.*

El Duende adquiere control sobre el viento: dirección, intensidad... . Esto no permite volar (ver Polvo de Hadas), pero puede servir para atenuar caídas. Además puede proyectar su sentido del oído e invocar pequeños elementales de viento.



# Creación de DuendeZ (Magia)

## ➤ Gremlins.

### ❖ *Don de la confusión.*

El Duende puede incrementar el caos en su entorno. Confundir a otros DuendeZ, animales o personas, y causar funcionamientos incorrectos. También puede hacer que cosas poco probables ocurran.

### ❖ *Don de la luz.*

El Duende adquiere control sobre la luz. Pudiendo redirigirla, cambiar su luminosidad, cegar con ella, dejar un lugar a oscuras... Además puede ver lugares iluminados cercanos.

## ➤ Enanos.

### ❖ *Don del artesano.*

El Duende puede realizar tareas rutinarias en una fracción del tiempo que le llevaría normalmente, siempre que no le vea nadie o solo otros DuendeZ. Además puede reparar objetos.

### ❖ *Don de las rocas.*

El Duende adquiere control sobre las rocas. Pudiendo moldearlas con las manos, hacerlas más ligeras... Además puede hablar con ellas, conocer lo que ha ocurrido en la zona o incluso invocar pequeños elementales de piedra.



# Creación de DuendeZ (Magia)

## ➤ Elfos.

### ❖ *Don de las aguas.*

El Duende adquiere control sobre el agua. Puede cambiar su curso y permitir que otras criaturas respiren bajo el agua sin dificultad. También puede producir pequeñas lluvias o utilizar el agua para curar pequeñas heridas.

### ❖ *Don de las plantas.*

El Duende tiene la habilidad de hablar con las plantas, acelerar su crecimiento y dotarlas de la capacidad de movimiento.



### ***DON DE LAS AGUAS***

El Duende adquiere control sobre el agua. Puede cambiar su curso y permitir que otras criaturas respiren bajo el agua sin dificultad. También puede producir pequeñas lluvias o utilizar el agua para curar pequeñas heridas.

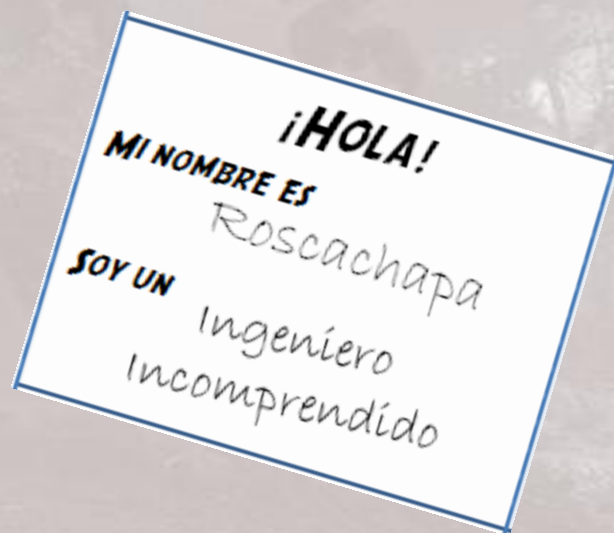
# Creación de DuendeZ (toques finales)

Por último cada jugador toma una ficha de Duende.

Ponedle **nombre** a cada uno de vuestros DuendeZ y escribid una pequeña **descripción**, una frase, que defina al Duende.

Por ejemplo:

- ❖ *Una Portavoz de los Animales.*
- ❖ *Un Ingeniero Incomprendido.*
- ❖ *Una Herrera Incansable.*
- ❖ *Un Explorador de los Bosques.*



# La Reina del Bosque

Uno de los jugadores será la **Reina** (o Rey) **del Bosque** durante esta partida. Esta será la persona encargada de asignar una misión a los jugadores, presentar los encuentros y ejercer de árbitro cuando así se requiera.

Los reyes del bosque se van turnando pacíficamente para proteger la región del bosque. Manteniendo de este modo la armonía.

Cada regente ocupa su puesto durante una estación. Y mientras está en el trono del bosque, todos los DuendeZ siguen sus órdenes.



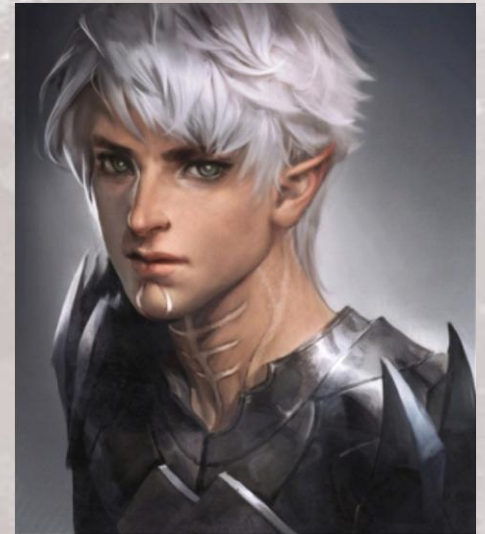


# La Reina del Bosque

Cada estación la Reina del bosque asignará una misión a los DuendeZ. Lo cual implica normalmente un viaje, y recuperar, conseguir o llevar algo.

Antes de comenzar la misión la Reina del Bosque otorga a cada Duende **Piedras Mágicas** de diferente color, de forma que en todo momento se sepa de quién son esas Piedras Mágicas.

Cada jugador da una de sus Piedras a cada uno de los demás jugadores y se guarda las demás.



# Misiones

Cada misión tiene **3 encuentros** de dificultad igual al número de jugadores por 2. Para 3 jugadores la misión se compondrá de 3 encuentros de dificultad 6.

La Reina del Bosque puede crear 3 encuentros diferentes o utilizar los mazos de generación de encuentros proporcionados.

Para utilizar las cartas sigue los siguientes pasos:

Para cada encuentro la Reina del Bosque extraerá una carta del mazo de tipos de encuentro y lo pondrá sobre la mesa. De este modo no se pueden repetir los tipos de encuentro.

Los cuatro tipos de encuentro son:

- ❖ *Encuentro hostil.*
- ❖ *Encuentro neutral.*
- ❖ *Tarea intermedia.*
- ❖ *Complicación geográfica.*

Cada uno de ellos tiene asignada una Característica recomendada para su resolución, pero los DuendeZ pueden intentar resolverlo de cualquier modo que pueda ser apropiado.

# Misiones

Cuando tengas los 3 tipos de encuentro usa los mazos de encuentros de cada tipo para conocer cual será el problema exacto en cada caso.

Las cartas de encuentro te darán una idea general del encuentro y un listado de palabras clave que utilizar para las diferentes escenas que se pueden producir.

Una vez que tengas todos los encuentros ordénalos de la forma que te parezca más interesante y explica a los DuendeZ cual es su misión.

La misión principal será el encuentro que coloques en tercer lugar.

Los dos encuentros intermedios pueden ser conocidos con antelación por los DuendeZ o no.

La Reina del Bosque explicará en este momento a los DuendeZ cual es su misión, y avanzará la narración hasta que se produzca el primer encuentro.



# Misiones (ejemplo)

## COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



**LOS HUMANOS ESTÁN QUEMANDO  
RASTROJOS. EL FUEGO ESTÁ CONTROLADO,  
PERO OS IMPIDE CONTINUAR VUESTRO CAMINO.**



Por ejemplo:

Los 3 encuentros son un **Ogro** (encuentro hostil), un **Troll** (encuentro neutral) y un **Incendio** (complicación geográfica).

La Reina del Bosque comienza su explicación:

*“Un Ogro se está acercando al poblado humano. Debéis evitar que llegue allí. Para ello deberéis cruzar el valle del sosiego y llegar al poblado humano antes que el Ogro. Sin perder un momento comenzáis vuestro viaje. Sin embargo, cuando llegáis a la linde del hayedo un olor a humo os alerta de un incendio cercano. Parece que los humanos estaban quemando hojarasca y se ha descontrolado. Por desgracia el fuego os impide continuar vuestro camino y no hay tiempo para apagar el fuego.*

*¿Cómo evitáis el incendio?”*

## ENCUENTRO NEUTRAL

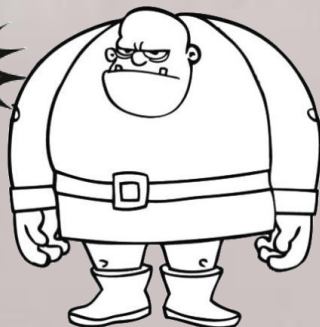


**EL TROLL DEL PUENTE NO  
LES QUIERE DEJAR PASAR.**



## ENCUENTRO HOSTIL

**UN OGRO ESTÁ  
VAGABUNDEANDO POR  
LOS CAMINOS QUE  
LLEVA AL PUEBLO DE  
LOS HUMANOS.**



# Encuentros

En cada encuentro algo impide que los DuendeZ continúen con su misión. La Reina del Bosque describirá a los DuendeZ la situación, y los jugadores explicarán como sus personajes DuendeZ intentan resolverla.

El encuentro genera la primera pregunta que deben responder los DuendeZ:  
*“¿Como resolvéis este encuentro?”*

La Reina del Bosque debe concretar la pregunta adecuándola a la dificultad específica de ese momento.

*“¿Como convencéis a los Guardias para os dejen pasar?”*

*“¿Como apagáis el fuego?”*

*“¿Como buscáis la salida de esta zona del bosque?”*

*“¿Como asustáis al gato montés?”*

# Encuentros

Un encuentro se divide en escenas.

Durante cada escena uno de los DuendeZ es el **protagonista**, el actor principal, que intenta resolver una situación concreta.

El protagonista describe como intenta afrontar el encuentro.

El resto de DuendeZ pueden ayudar al protagonista bien echándole una mano con lo que esté haciendo, bien usando su magia para facilitarle la tarea.

Para ello se realizará una tirada de varios dados de 10 caras, y consideraremos éxito si sale 7 o más.

**Cada éxito reduce en 1 la dificultad del reto.**

Si un reto tiene dificultad 0 se considera superado.

Si no hay ningún éxito se sufren las consecuencias.

Cualquier dado que resulte en un 10 natural “explota”, permitiendo tirar un dado de 10 adicional.





# Encuentros

El Duende protagonista es el responsable de la tirada en cada momento.

Esta tirada de modifica de la siguiente forma:

- ❖ +1 si se resuelve de una forma acorde a alguna de las Características marcadas por el Duende.
- ❖ +1 si se puede aplicar el descriptor del Duende.
- ❖ +1 si explicas como tu magia te ayuda durante el encuentro.
- ❖ +1 si lo explicas de una forma creativa, dando detalles que hagan más interesante la partida al resto de jugadores.

Puedes lanzar un d10 adicional si otro Duende te ayuda. Para ello debe explicar cómo te ayuda y gastar una Piedra Mágica **de tu color**.

Puedes lanzar un d10 adicional si otro Duende usa su magia para ayudarte. Para ello debe explicar como utiliza su magia y gastar una Piedra Mágica **de cualquier color**.

Cada compañero te puede dar de este modo hasta 2 dados extra.

Todos los dados lanzados se modifican acorde a los +1s recibidos.

# Encuentros

Si la dificultad del encuentro es todavía 1 o superior se inicia una nueva escena donde otro Duende será el protagonista.

Aunque el encuentro no ha finalizado la situación habrá cambiado ligeramente. La Reina del Bosque hará una nueva pregunta a los DuendeZ para indicar el comienzo de una nueva escena. Esto continua el encuentro pero cambia la complicación inmediata a vencer.

Los DuendeZ no pueden combatir contra los peligros que se encuentren. Las leyes del bosque impiden que los DuendeZ dañen a las criaturas del bosque.

Así mismo ningún peligro puede ocasionar la muerte de los DuendeZ, y el daño es descriptivo. Puede que los DuendeZ acaben convertidos en piedra mientras dure el peligro, queden apresado, agotados, etc....

# Resolución de Encuentros

Cuando se realiza una tirada para enfrentarse a un reto las posibles consecuencias son:

- ❖ **Éxito.** Por cada éxito reduce en 1 la dificultad del encuentro. Si la dificultad se reduce a 0 se ha superado el encuentro. Si era el último encuentro los Duendes han cumplido su misión.
- ❖ **Fallo.** Fallar una tirada implica normalmente que el Duende recibe una Piedra Negra. Cada Piedra negra que tenga el Duende incrementa la dificultad de sus tiradas en 1, con lo cual es mejor que otro Duende se encargue de intentar resolver el encuentro. La Reina del Bosque retira todas las Piedras Negras de los Duendes al finalizar el encuentro. Una Piedra Negra representa un contratiempo duradero para ese duende como puede ser caerle mal al Capitán de la Guardia o tener miedo del Gato Montés.



# Resolución de Encuentros

Alternativamente un **fallo** puede tener otras consecuencias dependiendo del tipo de encuentro a criterio de la Reina del Bosque.

- ❖ Incrementar en 1 la dificultad del siguiente encuentro. Habitual cuando los DuendeZ están intentando acortar camino y no les sale bien la jugada, lo que hace que un encuentro posterior se vaya complicando por el tiempo perdido. Por ejemplo un incendio.
- ❖ Crear un nuevo encuentro de dificultad 1, que puede ir creciendo si los DuendeZ continúan fallando.
- ❖ Retirar el Duende por el resto del encuentro, por ejemplo porque le ha visto un humano y debe convertirse en piedra para evitar que los humanos descubran la existencia de los DuendeZ.

Si en algún momento el número de fallos acumulados en un único encuentro es igual al número de DuendeZ se considera que se ha fracasado en el encuentro.

La Reina del Bosque intervendrá resolviendo con su magia el encuentro. Pero esto hace que todos los DuendeZ pierdan una Piedra Mágica por el resto de la misión.

# Magia

Las **Piedras Mágicas** representan los poderes arcanos del bosque, otorgados a los DuendeZ por la Reina del Bosque para esta misión.

Sin embargo por si solas las Piedras no pueden hacer nada, deben cargarse de energía mágica. Eso se hace cuando los DuendeZ se llenan de ilusión.

A efectos de juego un jugador puede darle una de sus Piedras Mágicas a otro jugador cuando este está realizando una acción de una forma acorde a una de las **Características** marcadas por el dueño de la piedra. Siempre que la descripción de la acción sea lo suficientemente emotiva.

Por ejemplo:

*Etienne la Hada (Ingeniosa) y Dorian el Elfo (amable) están intentando convencer a unas abejas para que les den algo de miel y así poder entretener al oso que guarda la cueva donde tienen que entrar.*

*Etienne intenta negociar un pago justo con las abejas.*

*Como está siendo amable Dorian puede cargar una de sus Piedras Mágicas.*

*Dorian entrega a Etienne una de sus Piedras Mágicas, que ahora podrá ser utilizada para hacer magia o ayudar a su compañero.*

# Magia

Cuando alguien use una Piedra Mágica se le debe entregar al jugador que está haciendo de Reina del Bosque.

Al finalizar el encuentro la Reina del Bosque devolverá a todos los DuendeZ las Piedras Mágicas. A cada uno las de su color.

Las Piedras Mágicas se pueden usar para lograr los siguientes efectos:

- ❖ Ayudar a otro Duende en una tirada. Debes explicar cómo o le ayudas y gastar una Piedra Mágica de su color. Esto le permite tirar 1d10 adicional.
- ❖ Ayudar a otro Duende con tu magia. Debes explicar cómo usas tu magia para ayudarlo y gastar una Piedra Mágica de cualquier color. Esto le permite tirar 1d10 adicional.





# Generación de Encuentros



Estos son los listados de encuentros por cada tipo.

## Encuentro hostil.

Como los DuendeZ no pueden usar la violencia para resolver estos encuentros la Característica recomendada es **Travieso**.

- ❖ Un humano está buscando algo en esa zona:
  - *prismáticos, red para duendes, trampas, perro de caza, pueblo enano...*
- ❖ Un gato salvaje:
  - *furioso, casas de DuendeZ cercanas, olfato prodigioso, hiedra de espinas...*
- ❖ Trasgos malvados:
  - *ladrones de grano, cazadores de duendez, magia trasgoide, malolientes...*
- ❖ Un zorro hambriento:
  - *crías hambrientas, humanos cercanos, plantas de moras, pelo rojizo...*
- ❖ Un ogro vagabundeando:
  - *pueblo humano, bruto como un arado, tonto de remate, asustadizo...*

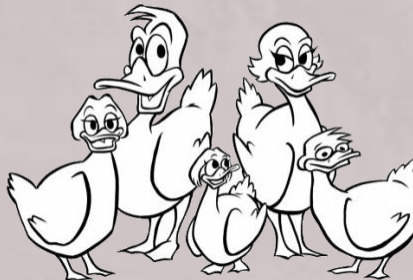


# Generación de Encuentros

## Encuentro neutral

Estos encuentros es mejor llevarlos con diplomacia. Por ello se recomienda ser Amable.

- ❖ El troll del puente no les deja pasar:
  - *gruñón, avaricioso, tesoro bajo el puente, rio cercano, cantarín ...*
- ❖ Los guardias del bosque les impiden pasar:
  - *zona restringida, capitana Hojamarga, guardias leales, aburridos...*
- ❖ Los ciervos jóvenes están luchando en la pradera:
  - *toperas, bandos rivales, llanura, ruido de pelea, hembras jóvenes...*
- ❖ Unos funcionarios les exigen realizar unas tareas burocráticas:
  - *papeleo, maestro Tintaseca, libros y mas libros, un pequeño soborno...*
- ❖ Unos patos pueden ayudarles a cruzar las montañas:
  - *el paso de las montañas, por un poco de pienso, cuidado con el zorro...*



# Generación de Encuentros



## Tarea intermedia

Aquí se trata de hacer algo, por eso la Característica recomendada es **Responsable**.

- ❖ Reparar las poleas de la barcaza:
  - *materiales defectuosos, fuerte corriente, humanos en la orilla...*
- ❖ Construir un dique para los castores:
  - *riada inminente, castor enfermo, oso de caza, lejos de la madera...*
- ❖ Asistir en un parto de conejos:
  - *Papá conejo está nervioso, mas hermanitos, estampida de ciervos...*
- ❖ Ayudar a apagar un incendio:
  - *el viejo roble, granero del pueblo, demasiado viento, humo...*
- ❖ Colaborar en la fiesta de la primavera para que florezcan las plantas:
  - *una gran tarta, baile de disfraces, fuegos artificiales, tragos no invitados...*



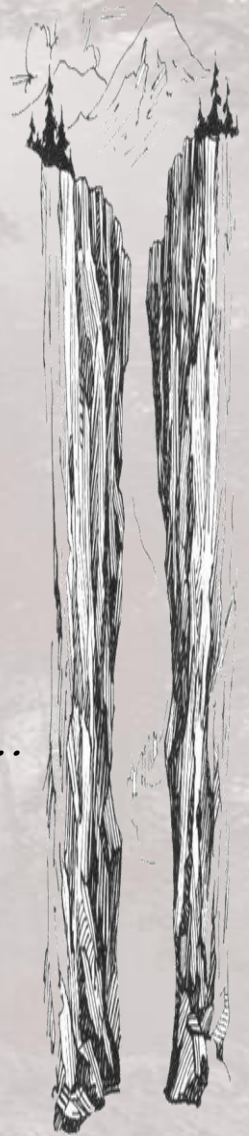
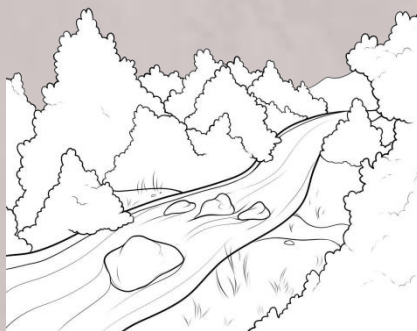


# Generación de Encuentros

## Complicación geográfica

Este tipo de problemas no atienden a razones. Lo mejor es ser **Ingenioso**.

- ❖ Un río caudaloso ha crecido:
  - *desbordado, la presa, campos de cultivo, familia de castores...*
- ❖ Perdidos en un bosque laberintico:
  - *otra vez ese árbol, la vieja lechuza, espejismos, ruido del viento...*
- ❖ Montañas agrestes:
  - *cumbres nevadas, ratones perdidos, el viento del norte, yeti...*
- ❖ Profundo desfiladero con mucho viento:
  - *punto ruinoso, gansos en peligro, cuerdas rotas, rocas afiladas...*
- ❖ Un incendio les corta el camino:
  - *humanos, se acercan las llamas, establos en peligro, viento ardiente...*



# Anexo

Tabla resumen preparación:

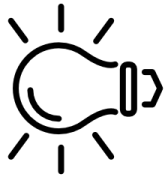
DuendeZ	Encuentros	Dif. Encuentro	Piedras por Duende	Características
2	3	4	4	2
3	3	6	5	1
4	3	8	5	1



Estás abandonando el  
Bosque de Németon.  
¡Buen viaje!







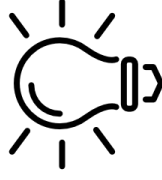
**ERES *INGENIOSO*.**

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON IDEAS  
BRILLANTES O ALOCADAS.  
TU CURIOSIDAD TE AYUDA A BUSCAR  
SOLUCIONES ALTERNATIVAS.**



**ERES UN *PIXIE*.**

**TU CARACTERÍSTICA  
PRINCIPAL ES SER  
*INGENIOSO*.**



**ERES *TRAVIESO*.**

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON BROMAS Y  
SORPRESAS.  
TU SENTIDO DEL HUMOR TE AYUDA A  
SEGUIR SIEMPRE ADELANTE.**



**ERES UN *GREMLIN*.**

**TU CARACTERÍSTICA  
PRINCIPAL ES SER  
*TRAVIESO*.**



**ERES *RESPONSABLE*.**

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON TRABAJO  
DURO Y ESFUERZO.  
TU SENTIDO DEL DEBER TE AYUDA A  
PROTEGER A TODAS LAS CRIATURAS DEL  
BOSQUE.**



**ERES UN *ENANO*.**

**TU CARACTERÍSTICA  
PRINCIPAL ES SER  
*RESPONSABLE*.**



**ERES *AMABLE*.**

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON PALABRAS  
AMABLES Y SINCERAS.  
TU EMPATÍA NATURAL TE AYUDA A FORJAR  
LAZOS DE AMISTAD DURADEROS.**



**ERES UN *ELFO*.**

**TU CARACTERÍSTICA  
PRINCIPAL ES SER  
*AMABLE*.**



## ***DON DE LOS VIENTOS***



El Duende adquiere control sobre el viento: dirección, intensidad.... . Esto no permite volar (ver Polvo de Hadas), pero puede servir para atenuar caídas. Además puede proyectar su sentido del oído e invocar pequeños elementales de viento.

## ***POLVO DE HADAS***



El Duende puede otorgar la capacidad de volar a sus compañeros y a él mismo brevemente. También puede utilizarlo para volver más ligeros los objetos.

## ***DON DE LA LUZ***



El Duende adquiere control sobre la luz. Pudiendo redirigirla, cambiar su luminosidad, cegar con ella, dejar un lugar a oscuras... Además puede ver lugares iluminados cercanos.

## ***DON DE LA CONFUSIÓN***



El Duende puede incrementar el caos en su entorno. Confundir a otros DuendeZ, animales o personas, y causar funcionamientos incorrectos. También puede hacer que cosas poco probables ocurran.

## ***DON DE LAS ROCAS***



El Duende adquiere control sobre las rocas. Pudiendo moldearlas con las manos, hacerlas más ligeras, ....Además puede hablar con ellas, conocer lo que ha ocurrido en la zona o incluso invocar pequeños elementales de piedra.

## ***DON DEL ARTESANO***



El Duende puede realizar tareas rutinarias en una fracción del tiempo que le llevaría normalmente, siempre que no le vea nadie o solo otros DuendeZ. Además puede reparar objetos.

## ***DON DE LAS PLANTAS***



El Duende tiene la habilidad de hablar con las plantas, acelerar su crecimiento y dotarlas de la capacidad de movimiento.

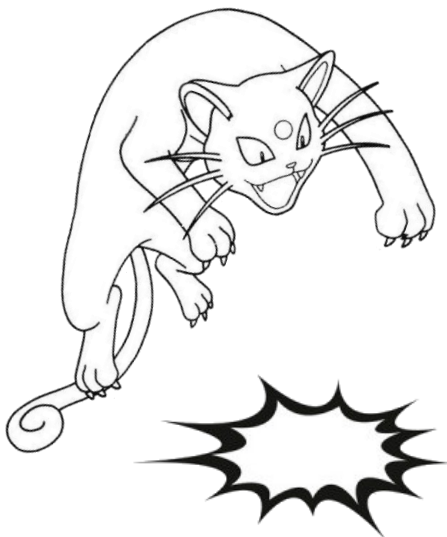
## ***DON DE LAS AGUAS***



El Duende adquiere control sobre el agua. Puede cambiar su curso y permitir que otras criaturas respiren bajo el agua sin dificultad. También puede producir pequeñas lluvias o utilizar el agua para curar pequeñas heridas.

# MAZOS DE ENCUENTROS Y ENCUENTROS HOSTILES

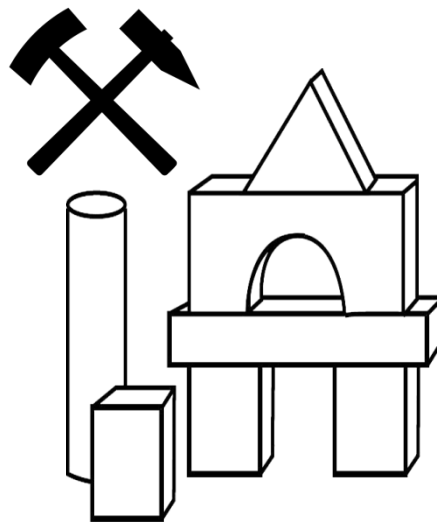
## ENCUENTRO HOSTIL



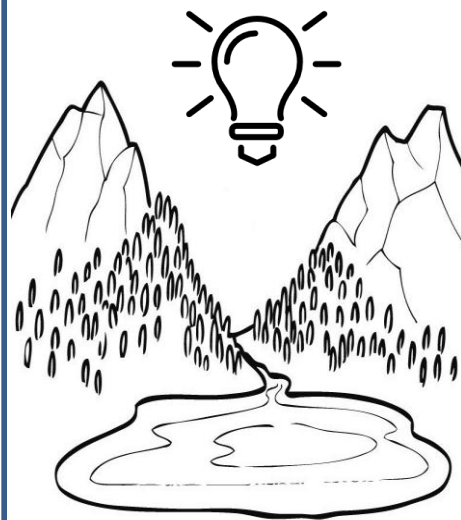
## ENCUENTRO NEUTRAL



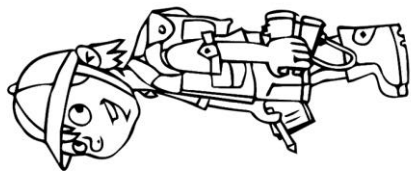
## TAREA INTERMEDIA



## COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA

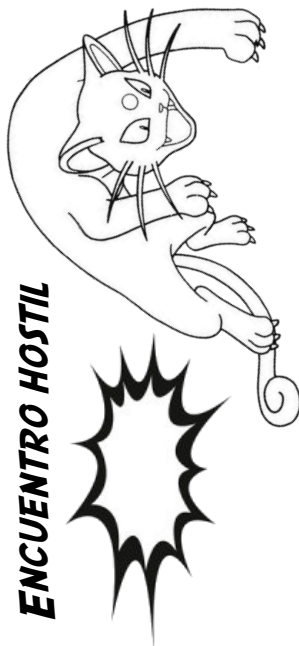


## ENCUENTRO HOSTIL



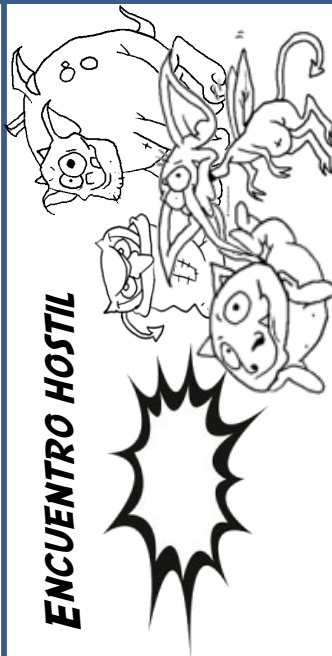
UN HUMANO ESTÁ  
BUSCANDO PRUEBAS DE LA  
EXISTENCIA DE LOS  
DUENDES EN LA ZONA.

## ENCUENTRO HOSTIL



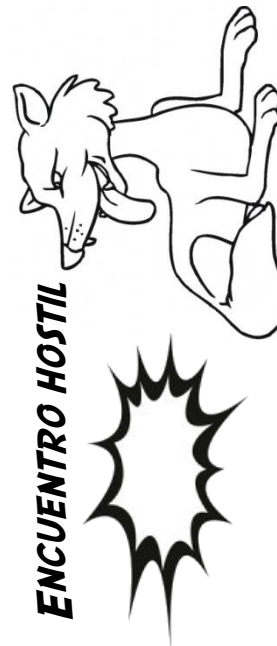
UN GATO SALVAJE ESTÁ CAZANDO CERCA DE  
DONDE VIVEN LOS DUENDES.

## ENCUENTRO HOSTIL



UN GRUPO DE MALVADOS TRAGOS QUIEREN  
ARRUINAR LA COSECHA DE LOS HUMANOS.

## ENCUENTRO HOSTIL

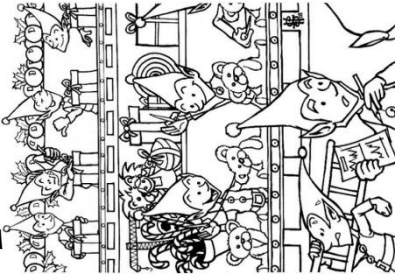


UN ZORRO HAMBRIENTO ESTÁ BUSCANDO  
LA FORMA DE ENTRAR EN EL PUEBLO DE  
LOS DUENDES.



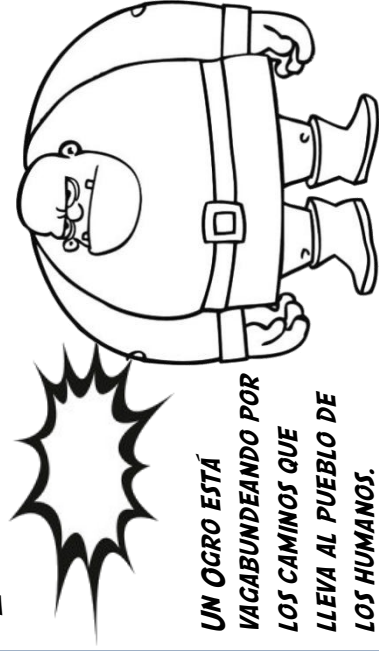
# ENCUENTROS HOSTILES, ENCUENTROS NEUTRALES Y TAREAS INTERMEDIAS

## ENCUENTRO NEUTRAL



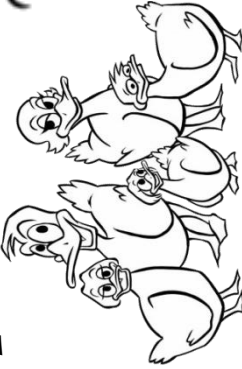
LOS FUNCIONARIOS DE PALACIO LES OBLIGAN A REALIZAR UNA SERIE DE PAPELEOS ANTES DE CONTINUAR.

## ENCUENTRO HOSTIL



UN OGRE ESTÁ VAGABUNDEANDO POR LOS CAMINOS QUE LLEVA AL PUEBLO DE LOS HUMANOS.

## ENCUENTRO NEUTRAL



UNA BANDADA DE PATOS PUEDE AYUDARLES A ATRAVESAR LAS MONTAÑAS SI LES CONVICEN DE QUE LES AYUDEN.

## ENCUENTRO NEUTRAL



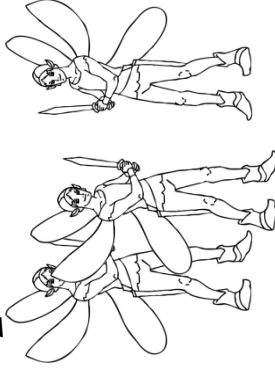
EL TROLL DEL PUENTE NO LES QUIERE DEJAR PASAR.

## TAREA INTERMEDIA



PARA PODER CONTINUAR HAY QUE USAR UNA BARCAZA, PERO LAS POLEAS ESTÁN ESTROPEADAS.

## ENCUENTRO NEUTRAL



LOS GUARDIAS DEL HAYEDO IMPIDEN EL PASO EN ESTA ÉPOCA DEL AÑO.

## TAREA INTERMEDIA



EL DIQUE ESTÁ APUNTO DE DERRUMBARSE, Y LOS CASTORES NO PODRÁN TERMINAR EL TRABAJO A TIEMPO.

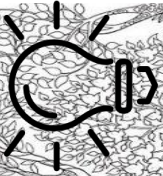
## ENCUENTRO NEUTRAL



TODOS LOS CIERVOS JÓVENES ESTÁN COMBATIENDO EN LA GRAN PRADERA.

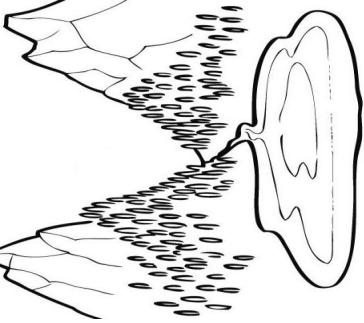
# TAREAS INTERMEDIAS Y COMPLICACIONES GEOGRÁFICAS

## COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



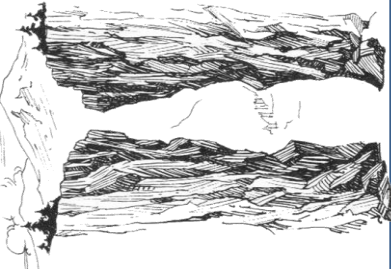
¿DÓNDE ESTAMOS? PARECE QUE OS HABÉIS PERDIDO EN EL BOSQUE CAMBIANTE. UN LABERINTO DE ARBOLES IDENTICOS.

## COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



LAS GRANDES MONTAÑAS OS SEPARAN DE VUESTRO OBJETIVO. Y RODEARLAS OS RETRASARÍA DEMASIADO.

## COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



TENÉIS QUE CRUZAR UN DESFILADERO POR UN PUNTE ESMIRRIADO, Y CON TANTO VIENTO NO VA A SER SENCILLO.

## COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA

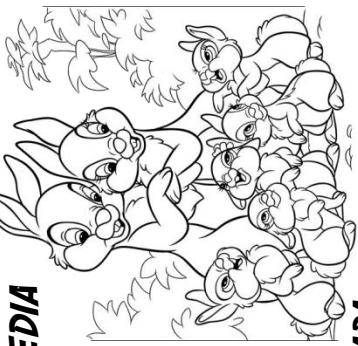


LOS HUMANOS ESTÁN QUEMANDO RASTROJOS. EL FUEGO ESTÁ CONTROLADO. PERO OS IMPIDE CONTINUAR VUESTRO CAMINO.

## TAREA INTERMEDIA



MAMA CONEJO VA A DAR A LUZ UNA CAMADA ENTERA, Y PAPA CONEJO NECESITA AYUDA.



## TAREA INTERMEDIA



¡¡FUEGO!! UN INCENDIO ESTÁ INICIÁNDOSE, Y SI NO SE EXTINGUE A TIEMPO PUEDE PROPAGARSE POR EL BOSQUE.



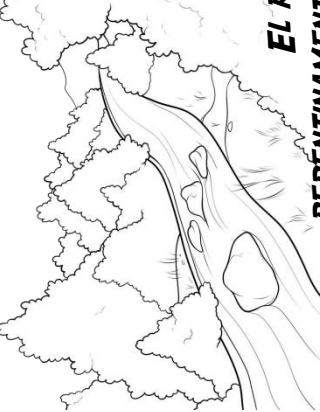
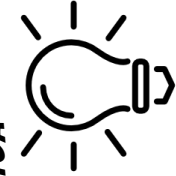
## TAREA INTERMEDIA



LAS HADAS NECESITAN AYUDA PARA LA FIESTA DEL CAMBIO DE ESTACIÓN.



## COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



EL RIO HA CRECIDO REPENTINAMENTE, Y EL CAUDAL SE HA DESBORDADO IMPIDIENDO EL PASO.

***FICHAS DE PERSONAJE***

***¡HOLA!***

***MI NOMBRE ES***

***SOY UN***

***¡HOLA!***

***MI NOMBRE ES***

***SOY UN***

***¡HOLA!***

***MI NOMBRE ES***

***SOY UN***