

El Bosque Sombrio

Hay una mancha oscura en el mapa, un vasto bosque de misterio, peligros y de riquezas incalculables por descubrir. Asumiendo que tienes un mapa terrestre o regional que incluye una franja de tierras con densos bosques, puedes usar este documento para poblar esa región con cero a cinco tiradas por cada hexágono de 6 millas (u otro segmento adecuado). También puedes hacer una tirada en esta tabla por cada hora de exploración. Si lo que quieres es una aventura autónoma, en el recuadro tienes 1d7 razones por las que entrar en el Bosque Sombrio.

Tira 1d6d6. Básicamente es como lanzar dados de percentiles.

1-1 - Un Soldado Olvidado que no sabe que la guerra o su periodo de servicio ha terminado. Es probable que trate a todo el mundo como si fuera un enemigo.

1-2 - Una Mochila Abandonada, muy desgastada, pero los objetos de dentro no están en muy malas condiciones. También contiene un anillo con joyas (mágico con 1-2 en 1d6).

1-3 - Una Tribu Goblin de 30-300 miembros.

1-4 - Un dispositivo parecido a un Walkie-Talkie que siempre está dentro del rango con la otra unidad. La persona al otro lado tiene frío y está rodeado de oscuridad. No logra encontrar a sus amigos

1-5 - Una Enorme Cúpula de Cristal. Hay una pequeña apertura en uno de sus lados. Dentro se puede apreciar una extraña flora (y puede que también fauna).

1-6 - Restos de una Antigua Extracción de oro en el río, con el trabajo aparentemente interrumpido hace unos 3d30 años. Hay pepitas de oro fáciles de encontrar por un valor total de 1d10x1d100 piezas de oro.

2-1 - Moho Inteligente. Esparce esporas contra cualquiera que esté a menos de 5 pies con los siguientes efectos: 1) impulsado a extender el Moho, 2) te conviertes en tu propia antítesis durante 1d8 horas, 3) te conviertes lentamente

en una criatura de moho, 4) entras en un estado de furia descontrolada durante 1d8 turnos.

2-2 - Un Bolso de Viaje lleno de gemas idénticas (cada una valorada en 1d50x1d100) con una réplica de un loro en su parte más alta. ¡Es un bolso de duplicación! Desaparece 1d12 días después de cogerlo.

2-3 - Un Poderoso Dragón, listo para confundir a cualquiera con el que se tope sobre cómo llegar a los diferentes puntos de interés del Bosque, haciendo que encontrarlos sea más entretenido.

2-4 - Las enormes y pesadas carretas de una **Caravana de Mercaderes**, la mayoría de ellas con sus bienes y mercancías intactas y con una manufactura anticuada.

2-5 - Un Reguero de Cadáveres, todos con sus brazos y pies derechos limpiamente cortados.

2-6 - Una Pequeña Mosca Enferma. Cuando se posa en la piel, la enfermedad actúa rápidamente, extendiéndose lentamente una espuma de infección.

3-1 - 1d4 Fantasmas de viajeros/soldados/cazadores de tesoros. Sus restos están cerca (podrían ser encontrados en primer lugar). No saben que están muertos, y sólo quieren ser guiados hasta la salida de este bosque infernal. Si alguien registra sus restos, se enfadarán. Lanza 1d6 en esta sección para saber quién los mató.

3-2 - Una Dríada Falsa: una ilusión creada por un árbol come-hombres.

3-3 - Un Ogro/Troll de 20 pies de alto.

3-4 - Una Sanguijuela Vampírica de Hueso etérea.

3-5 - Agujeros que se hunden hacia un túnel con algunos Ghouls hambrientos.

3-6 - Una Banda de Forajidos (12-120), viviendo de la tierra y haciendo lo imposible por mantener su existencia en secreto.

4-1 - Una pequeña Unidad de Campo de Fuerza Personal con su propio entorno autónomo con 1d30+2d6 horas de batería

restante. Vulnerable a 1d3 agua/electricidad/poder mental/madera. Genera un bono de 1d6 para Armadura y Salvaciones.

4-2 - Un Cofre con perceses incrustados que contiene 4d20 perlas, 3d10 rubíes y 5x5d100 piezas de plata.

4-3 - Un Campamento intacto, totalmente abandonado.

4-4 - Cuerpos Disecados colocados en lo más alto de enormes piedras.

4-5 - Una Cabaña diminuta, puede que de 8 pies de diámetro, en donde arde una llama en un horno de leña.

4-6 - Manada de Perros Salvajes, posiblemente de origen mágico.



1d7 RAZONES PARA ENTRAR EN EL BOSQUE

- 1 - Un reto peligroso
- 2 - Un amigo perdido
- 3 - La leyenda de un tesoro perdido
- 4 - Extrañas luces vistas en su interior
- 5 - Extrañas pesadillas que aumentan
- 6 - Se oyen lejanos gritos pidiendo ayuda
- 7 - Misión encomendada por un Señor o Patrón

5-1 - Zona muerta, una enorme y vasta área en donde nada crece y todo aquél que entra enferma.

5-1 - Un Viejo Avión biplano derribado.

5-2 - La Guarida de una banda criminal (3d20).

5-4 - Un niño (edad 1d8+8) que habla un idioma antiguo y mora perdido tras despertar en el bosque.

5-5 - Hechiceros Diminutos atrapados en savia de árbol.

5-6 - Isis, un Gato doméstico sano y hermoso.

6-1 - El Holograma de una princesa.

6-2 - Una gran zona cubierta de Nieve. Si el bosque ya estaba situado en tierras heladas, en su lugar se trata de un área seca en donde sólo hay arena blanca.

6-3 - Un enorme alijo de Botellas Cerradas. En una de ellas hay atrapado un poderoso genio con ropas pasadas de moda.

6-4 - Una Tribu de Osgos en plena caza.

6-5 - Dinosaurios, siempre dinosaurios.

6-6 - 2d4 Viajeros del Tiempo buscando objetos perdidos.

CRÉDITOS

Autor: bygrinstow

www.bygrinstow.com

Traducción y diseño: Dani Yimbo

www.vetustosdelrol.com

Ilustración: Jagoba Lekuona

jagobalekuona.com

Licencia: CC BY 3.0

creativecommons.org/licenses/by/3.0/