

Demonio Sonriente Presenta:

BOSQUE



Por Terminus Est y Alitzia
Juego Ganador del CreaFUDGE

Demonio Sonriente

se enorgullece de presentar el juego Ganador del
1er Concurso CreaFUDGE:



Por Terminus Est

Historias adicionales de Alitzia

Personaje Arixel Tweg, El Colmillo de la Ilusion creado por The Mainman

CreaFUDGE.1



**DEMONIO
SONRIENTE**
Juegos de Rol en PDF



Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird' Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue, and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarells, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback and the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo. Bosque written by Jesús Calero Fernández & Alicia Ojeda Marín for the CreaFUDGE Contest. All the content referred to the Bosque setting (pages 19 to 37, 71 to 73, 91 to 107, 124 to 126, and 141 to 153) and all illustrations are considered Product Identity. All the rules (the rest of the text) and the rule adaptations of the setting (even those found in the aforementioned pages) are considered Open Content.



Índice:

Introducción.....	5
El Orden de las Cosas	7
El Personaje y sus Características	8
Creación de Personajes.....	9
Actitudes	9
Características	9
FORMAS Y ESPÍRITUS	10
Habilidades	12
Favor de la Reina Oriade	16
Rasgos	16
Aliados	19
Grandes Casas de Bosque	31
Magia y Conjuros	32
- Runas	33
- INSTINTO	35
- TEMPLANZA	37
Algunas Reglas y Mecánicas.....	40
Movimiento	40
Tirada de Reacción	40
Tirada de Iniciativa	40
Acciones	41
Tiempo	43
Confrontaciones	43
- Sanciones	45
- Escala de Daño y Recuperación	46
Matar	47
Uso de Puntos de Favor	48
Sección del Dj.....	49
Magias misteriosas y malignas del	
Director de Juego	50
- Conjuros Arbóreos	50
- Grandes Runas Olvidadas	51
- Magia Espectral	53
- Brujería Troll	55
Lugares secretos y tenebrosos del	
Director de Juego	56
- La Casa de la Bruja Troll	56
- La Capilla del Lobo	58
Daño a los Pnjs	74

Lugares curiosos de Bosque que tal vez quieras visitar.....	60
El Círculo de Espinas	60
Laguna del Hada	61
Granja de Trolls	63
La Colina del Dragón	65
Madriguera	66
La Ciudad Vieja	68
Los Túneles de Gusano	70
La Arboleda	71
La Púa	71
Torre Pico de Cuervos	72
Foso de Lobos	73

El Otro Lado.....	74
-------------------	----

Una Historia de Bosque: La Leyenda de Sauce.....	76
--	----

Bestiario.....	90
Criaturas ciertamente comunes de Bosque	90
Criaturas del Rey Sauce	91
Los Trolls y sus allegados	95
Criaturas del Otro Lado	99

Fue una noche de luna llena.....	102
----------------------------------	-----

Dinerito, Armas y Equipo.....	114
-------------------------------	-----

Premios y Experiencia.....	117
----------------------------	-----

Una pequeña aventura para duendes inquietos.....	119
--	-----

Cartografía de Bosque.....	128
----------------------------	-----

Hoja de Personaje.....	129
------------------------	-----

EL BOSQUE



INTRODUCCIÓN

Bosque es una espesa capa de hayas y fresnos, sauces, robles y helechos que se asienta sobre el fértil suelo entre Granja de Trolls y la torre Pico de Caervos. Son los dominios de la Reina Dríade, señora de Bosque y gobernante de Hadas y Duendes tanto bajo el sol como bajo las estrellas.

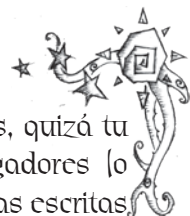
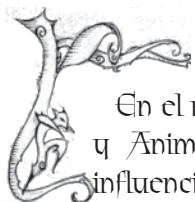
Eres un pequeño espíritu de Bosque, de forma humanoide pero dotado de ciertos rasgos animales dados por la sintonía de tu espíritu hacia ciertas especies. Así, si tu forma y espíritu es la de un armiño, tienes el cuerpo escaradizo y cubierto de pelo y la boca plagada de afilados dientes.

Sabes utilizar la magia, basada en tu instinto o tu templanza (las dos Actitudes principales), pero siempre dentro de los límites de Bosque. Estos sortilegios no son tan poderosos como los del Senescal Krokoar pero te ayudan en las tareas que la defensa de Bosque te impone, y quizá en las aventuras y correrías particulares.

Tu cometido es defender las fronteras de Bosque y sus habitantes de tus primos tenebrosos esclavizados por el espectro de Rey Saace en su oscura fortaleza: la Páa, mas allá de los confines de los dominios de la Reina Dríade.

La Páa, un viejo y rainoso castillo troll es la corte de Rey Saace. Custodiada por antiguos caballeros, no mas que viejas osamentas embatidas en armaduras oxidadas, y fieros lobos de pelaje negro y ojos brillantes y malévolos. Aquí no funciona tu magia y tan solo el viejo Senescal puede, con gran esfuerzo, contener su influencia tenebrosa.





En el mundo de Bosque todo, Plantas y Animales, Duendes y Hadas, está influenciado por una magia natural y sutil que emana de la misma Tierra. Forma parte de tu vida de manera tan natural como dormir y respirar, jamás piensas en ella como algo raro o sobrenatural.

Tan solo los trolls, que tienen su propia hechicería extraña y corrupta y unas costumbres aún más difíciles de comprender, permanecen fuera del Orden de las Cosas, y solo por su propia voluntad.

Excepto ellos, todos los seres vivos de Bosque son capaces de comunicarse entre sí. Desde los altos árboles hasta los pequeños erizos, pasando por hadas y duendes son capaces de hablar los unos con los otros y, a veces, incluso con seres inertes.

En Bosque lo normal es ser un duende y hablar con animales y plantas, vivir aventuras y combatir a extraños enemigos venidos del Otro Lado, mientras defiendes las fronteras de los dominios de la Reina Oriade. Está claro que los troll no son auténticas personas, sino seres feos y monstruosos, con costumbres extrañas y antinaturales. Duendes y hadas, animales e incluso árboles, estas son las auténticas personas para ti.

PERO... ¿DE QUÉ VA EXACTAMENTE ESTE JUEGO DE ROL?

Pues va de aventuras, fantasía, interpretación y sobre todo cooperación para contar una historia. Cual será esa historia ya es cosa tuya y de un puñado de amigos con un poco de imaginación.

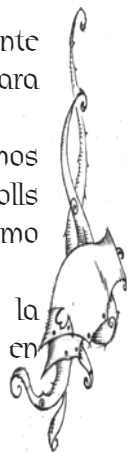
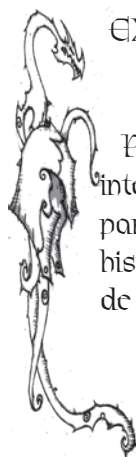
La mayoría de los jugadores, quizá tu mismo, seréis Personajes Jugadores (o Pjs). Mediante unas pocas ideas escritas en una simple hoja de papel darás vida a tu personajes, un duende de Bosque. Deberás luchar, viajar por los reinos más allá de Bosque y el Otro Lado y tomar decisiones que quizá influyan en la supervivencia de los dominios de la Reina Oriade.

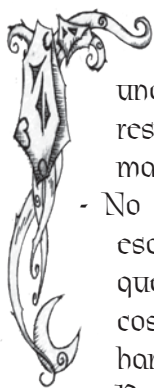
Otro de los jugadores será el director de juego (en adelante Dj). El ideará la trama principal y controlará que todo se desarrolle de manera correcta, interpretará a los Personajes No Jugadores (Pnjs), será el encargado de mediar en confrontaciones y resolver dudas. Esto no quiere decir que tenga que ser el que dicte la historia, pero tendrá en sus manos que, sea cual sea esta, pueda llegar a buen puerto con ayuda de los Pjs. Si vas a ser tu el Dj, mas adelante tendremos bastantes cosas de que hablar.

LO MÁS IMPORTANTE: EL ORDEN DE LAS COSAS

El Orden de las Cosas son una serie de reglas, muy sencillas, que todos los habitantes de Bosque obedecen. En cierto modo son el espíritu de los dominios de la Reina Oriade, aquello por lo que luchas lucháis los jugadores. Se basan en las leyes más fundamentales de la naturaleza:

- No matarás si no estrictamente necesario y solo como defensa o para conseguir alimento.
- Animales, plantas y duendes somos todos iguales. Tan solo los Trolls consideran a los demás como inferiores o simples siervos.
- Debes respetar las leyes de la madriguera. Si te encuentras en

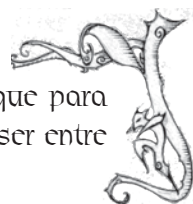




una guarida que no es la tuya, respetarás sus leyes particulares o te marcharás.

- No te apartarás de tu esencia, pues eso te traerá la infelicidad a ti y a los que te rodean. Si eres un Árbol, harás cosas de Árboles, si eres un Animal, harás cosas de Animales. Si eres un Duende, harás cosas de Duendes.

Apártate de estos preceptos y serás presa fácil para Sauce y los de su calaña.



tienen a nivel Normal, o lo que para ellos es normal, que viene a ser entre 15 y 20 centímetros.

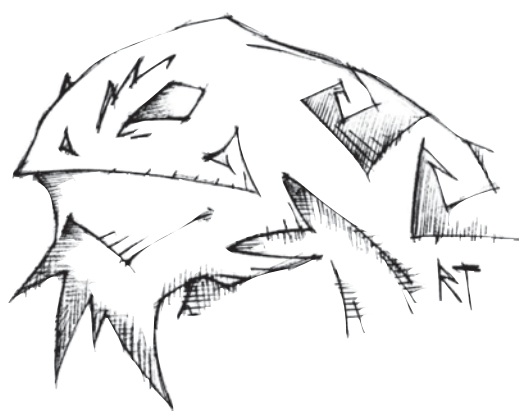
- **FORMA Y ESPÍRITU:** Es la especie animal en sintonía con tu Duende y de la que obtienes algunas características físicas y de personalidad. Según se rumorea hay duendes que comienzan a manifestar FORMAS Y ESPÍRITUS vegetales. Si tal cosa es cierta, y su motivo, permanece en el más oscuro de los secretos.

- **Rasgos,** se empieza con cinco en total. Los hay Positivos o Peculiares y puedes usarlos para disminuir la dificultad en ciertas pruebas de habilidad u obtener algunas ventajas (y también pueden dificultarte un poco la vida). Tres son dados por tu FORMA Y ESPÍRITU, los otros dos puedes escogerlos libremente.

- **Conjuros:** Cuatro pequeños hechizos con los que puedes defenderte o mejorar tus habilidades. Se basan en tus Actitudes y en la habilidad innata Hechicería.

- **Aliados,** pues comienzas con un buen amigo, un familiar o un aliado. Créalo junto al Dj o elige uno de los de ejemplo.

- **Favores de la Reina Dríade:** estos son tus Puntos de Favor, de mecánica parecida a los Puntos FUDGE corrientes.



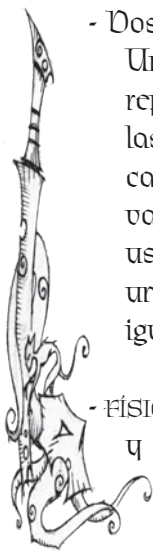
Introducción

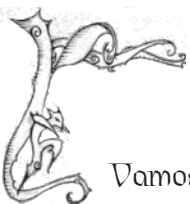
LOS PERSONAJES Y SUS CARACTERÍSTICAS

Tu personaje está compuesto de un cúmulo de características, que no son muchas pero si importantes:

- Dos Actitudes, INSTINTO y TEMPLANZA. Una es tu parte animal y otra representa tu mitad racional. Todas las habilidades se basan en estas características. Podrás cambiar su valor justo antes de una escena usando Puntos de Favor, aumentando una mientras la otra disminuye en igual grado.

- FÍSICO, que nos da una idea del tamaño y resistencia. Todos los Duendes la





CREACIÓN DE PERSONAJES

Vamos a crear un personaje desde cero como ejemplo mientras lees como hacer el tuyo propio, siguiendo unos pocos y sencillos pasos:

Lo primero y más importante es tener un concepto claro. En este caso se trata de un duende zorro con una gran destreza para el ilusionismo y el sigilo. Se llama Arixel Tweg, mas conocido como El Colmillo de la Ilusión. Puede que al principio no se te ocurra un concepto claro pero no te preocupes. Trata de concentrarte y pensar en algún héroe o villano que te guste, quizá el personaje de un cuento o alguna historia que hayas escrito o leído. Cuando tengas esta semilla de personaje todo lo demás será muy fácil.

ACTITUDES

Posees dos actitudes opuestas, **INSTINTO** y **TEMPLANZA**, que puedes modificar al comienzo de cada escena usando puntos de Favor. Esta modificación hará que cambien los valores de algunas de tus habilidades. Durante el juego podrás volver a cambiarlas, pero solo temporalmente y al coste de un Punto de Favor, así que se prudente y piénsatelo bien.

Durante la creación del personaje, deberás decidir si alguna de ellas es dominante (y esta será tu actitud por defecto), o si prefieres conservar el equilibrio entre las dos. Puedes optar por aumentar una un nivel, disminuyendo la otra en igual medida, así es posible comenzar con **INSTINTO** Mediocre / **TEMPLANZA** Bueno, **INSTINTO** Bueno / **TEMPLANZA** Mediocre o ambas equilibradas.

INSTINTO: Se trata de todo aquello grabado en lo mas profundo de tu ser, tu parte mas animal. Gracias a tus Instintos consigues sobrevivir en este peligroso mundo. Te ayudan a cazar o evitar ser cazado, percibir un peligro, esconderte o averiguar las autenticas intenciones de aquellos que tratan contigo. Esta actitud posee un cierto carácter egoísta, ya que busca la supervivencia del individuo sobre el resto de consideraciones.

TEMPLANZA: Es tu parte civilizada, la que te permite acumular conocimiento, curar heridas y enfermedades, fabricar objetos o pintar y relacionarte con los demás expresándote de forma coherente.

Ambas actitudes influyen decisivamente en el tipo de conjuros que puedes realizar, aunque eso podrás verlo en el apartado de magia.

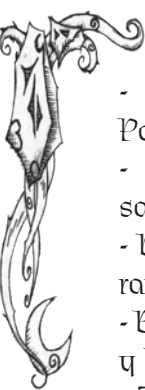
En nuestro ejemplo: Decidimos que sea un personaje equilibrado, por lo que optamos por escoger como Actitudes **INSTINTO** y **TEMPLANZA** a nivel Normal.

CARACTERÍSTICAS

Dos características definen tu aspecto y, en cierto grado, tu personalidad: **FÍSICO** y **FORMA Y ESPÍRITU**.

- **FÍSICO:** Este atributo es fijo para todos los jugadores, a nivel Normal. Los siervos de Rey Sauce suelen ser más grandes. Sirve para determinar tu fuerza física y masa corporal, representada por una escala relativa listada a continuación:

EL BOSQUE



- Abejas, avispas y abejorros: Pobre.
- Escarabajos realmente gordos y saltamontes: Mediocre.
- Duendes, ardillas, conejos, sapos y ranas: Normal.
- Búhos y lechuzas, castores, armiños y halcones: Bueno.
- Tejones y zorros: Grande.
- Lobos, Trolls, Sauce y la Reina Oriade: Excelente.
- Osos y bestias metálicas trolls: Legendario.

Durante un combate la diferencia de escala influye en el daño realizado, de tal modo que el mayor recibe +1 FO (Factor Ofensivo, explicado más adelante) y el menor -1 FO por cada nivel de diferencia. Como es más fácil impactar a una criatura grande que a una pequeña, la dificultad para impactar para el más grandullón aumenta en uno por cada dos niveles de diferencia (redondeando hacia arriba), y disminuye de igual forma para el más pequeño.

Por otro lado, las criaturas mas pequeñas son mas rápidas en moverse o reaccionar y se ocultan mas eficazmente, como se explica mas adelante en las habilidades implicadas y en la Tirada de Iniciativa.

- FORMA Y ESPÍRITU: Al comenzar el desarrollo de tu personaje debes escoger su FORMA Y ESPÍRITU. Corresponden a algunos animales que viven en Bosque. Esta elección te permitirá definir los primeros Rasgos de tu personaje y te dará algunas pistas de su modo de actuar.

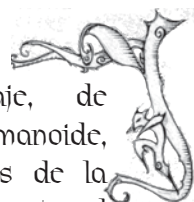
Físicamente tu personaje, de morfología básicamente humanoide, adquiere los rasgos físicos de la especie con la que comparte el espíritu. Por ejemplo, un Duende con Forma de lechuzas posee un par de alas con las que volar, pico y garras afiladas en sus extremidades, mientras que otro con Forma de sapo tiene una piel rugosa por la que puede segregar veneno y una larga lengua con la que cazar moscas.

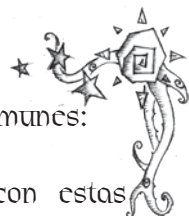
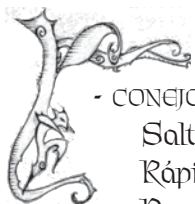
Todo Duende puede comunicarse en su propio idioma con miembros de la especie de la que toma FORMA Y ESPÍRITU. Además, estos generalmente le mostraran reacción de Confianza o mejor.

FORMAS Y ESPÍRITUS

Los Rasgos listados son los más comunes a miembro de esa especie. Los duendes de Bosque comparten estos Rasgos, así como muchos detalles de su morfología. Si quieres generar un Pnj animal, tan solo usa estos rasgos y añade unas pocas habilidades que consideres apropiadas.

- ARDILLA:
 - Salto Prodigioso
 - Trepa como Araña
 - Espíritu Curioso (P)
- BÚHO O LECHUZA:
 - Volador
 - Pico y Garras
 - Hábitos Nocturnos (P)
- CASTOR:
 - Artesanos y Constructores
 - Nadador Incansable
 - Testarudo (P)





- CONEJO:

Saltador Prodigioso
Rápido y ágil
Demasiado Precavido [P]

- CUERVO:

Volador
Hablar Todas las Lenguas
Pájaro de Mal Agüero [P]

- COMADREJA:

Garras y Colmillos
Escurridizo
Temerario [P]

- HALCÓN:

Volador
Veloz
Territorial [P]

- SAPOS:

Venenosos
Anfibio
Tranquilos y Perezosos [P]

- TEJÓN:

Duro de Pelar
Garras Excavadoras
Hábitos Nocturnos [P]

- RANA

Saltador Prodigioso
Anfibio
Tímidas [P]

- ZORRO:

Cazador Astuto
Garras y Dientes
Olor Peculiar [P]

FORMAS Y ESPÍRITUS poco comunes:

Casi todos los duendes con estas FORMAS Y ESPÍRITUS sirven a Sauce por elección o por obligación. Quedan algunos rebeldes que se niegan a plegarse a su tiranía, pero son una excepción.

- MURCIÉLAGO:

Sentido de radar
Volador
Cegados por la luz [P]

- OSO:

Zarpas y colmillos
Pellejo Duro de Pelar
Imprudente [P]

- GATO:

Garras afiladas
Ver lo Invisible
Caprichosos [P]

- PERRO:

Garras y colmillos
Sentidos Agudos
Testarudos [P]

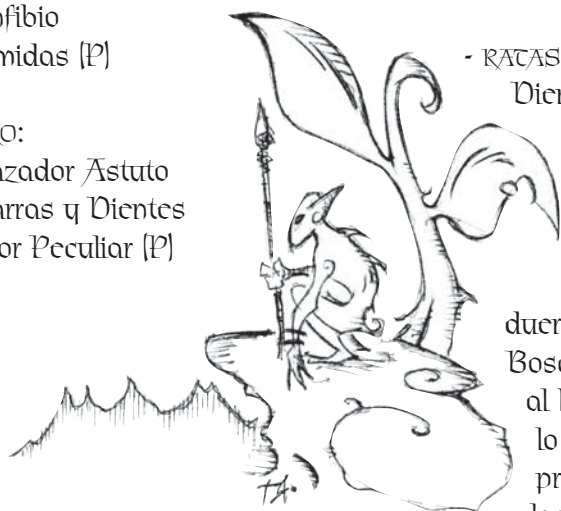
- LOBO:

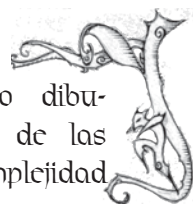
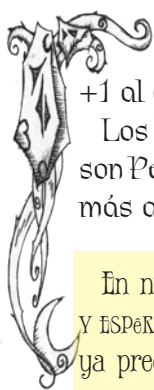
Zarpas y colmillos
Sentidos Agudos
Peleones y conspiradores [P]

- RATAS:

Dientes roedores
Sentido del peligro
¡¡Me encanta la basura!! [P]

Además debes considerar que la gran mayoría de duendes y hadas (todos los de Bosque) poseen una fuerte alergia al hierro y a cualquier aleación que lo contenga. Tan solo tocarlo les provocar dolorosas quemaduras, y las armas de este material suman





+1 al daño cuando se usan contra ellos.

Los Rasgos con una P entre paréntesis son Peculiares (ver el apartado de Rasgos más abajo.)

En nuestro ejemplo: Optamos por la FORMA Y ESPERITU de Zorro, lo que nos da tres rasgos ya predeterminados. El tamaño sera Normal, como el de todos los duendes.

HABILIDADES

Durante la creación del Pj puedes repartir 20 niveles entre las habilidades que desees. Todas las habilidades comienzan al nivel básico que tengas en la Actitud correspondiente -2, excepto Hechicería que empieza con el mismo nivel debido a que es innata a tu personaje. Puedes usar estos niveles para elevar tu eficacia en estas habilidades, hasta un máximo de nivel Bueno (o Grande en el caso de Hechicería).

Estas son las habilidades. El Dj y tú podéis añadir alguna más si la echáis en falta:

- Aguante (TEMPLANZA): Se trata de tu capacidad para resistir largos periodos sin comer o beber, realizar actividades físicas extenuantes o defenderte contra enfermedades y toxinas. Puede resultarte extraño que se relacione a la TEMPLANZA y no al INSTINTO, pero es así porque representa en cierto modo una resistencia tanto mental como física y la voluntad para sobreponerse a un severo castigo en lugar de huir o evitarlo de algún otro modo.

- Artesanía (TEMPLANZA): Puedes crear herramientas o estructuras complicadas, tanto como construcciones simples, pequeñas

herramientas y adornos o dibujar tatuajes. La dificultad de las pruebas depende de la complejidad de lo que quieras crear, siempre a discreción del Dj. Artesanía requiere que te especialices en una de sus ramas, tratándose cada una como una habilidad independiente. Sus especialidades son (además de las que tú o tu Dj queráis establecer):

- Construcción y minería: Te permite conocer la tierra y la piedra. Puede excavar madrigueras o elaborar construcciones con rocas de manera efectiva y sin peligro de que se derrumben. Adicionalmente puedes usarla para obtener gemas y piedras preciosas.

- Armas y armaduras: Conoces las técnicas para la fabricación de protecciones y armas y la manera de decorarlos.

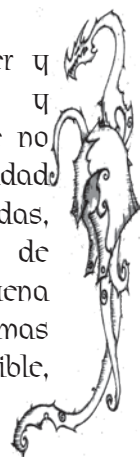
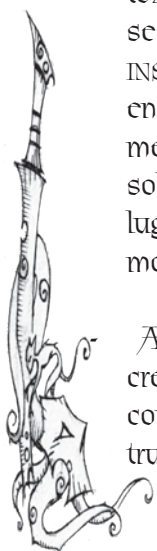
- Carpintería: Sabes realizar objetos de madera e incluso decorarlos bellamente.

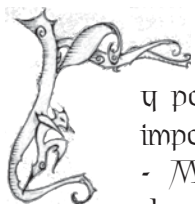
- Tallar y Escultura: Eres capaz de tallar y esculpir sobre piedra o hueso, desde runas (si las conoces) a motivos decorativos.

- Sastrería: Puedes realizar todo tipo de atuendos de tejido, hojas o pieles.

- Dibujo: Estas artes no tienen secretos para ti. Puedes dibujar sobre paredes y rocas, hacer tatuajes y pinturas en la piel o marcas en la arena.

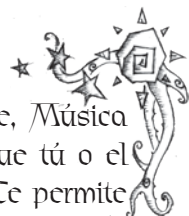
- Alquimia: Te permite obtener y manipular materiales, objetos y compuestos que aparentemente no deberían existir. Con esta habilidad podrás fabricar Polvo de Hadas, conseguir un jirón de nube de tormenta, o embotellar una buena canción para poder degustarla mas tarde. Es la ciencia de lo imposible,





y para realizarla necesitarás cosas imposibles y mucha imaginación.

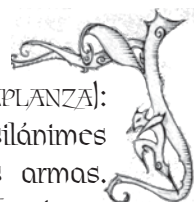
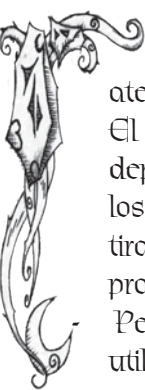
- **Mecánica:** Con ella eres capaz de diseñar, construir y reparar elementos mecánicos tanto sencillos como complejos.
- **Forja:** Puedes fabricar objetos metálicos y obtener aleaciones corrientes. Conjugándola con **Artesanía** (**Alquimia**) es posible destilar aleaciones de carácter mágico, como el Oribalcón o el adamantio.
- **Averiguar Intenciones** (**TEMPLANZA**): Observando el lenguaje corporal de tu objetivo eres capaz de adivinar sus auténticas intenciones, o si te está mintiendo descaradamente. La dificultad de la prueba enfrentada viene dada por la habilidad de tu objetivo en **Persuadir**, y la verosimilitud de aquello que pretenda que te creas.
- **Combate con Armas** (**TEMPLANZA**): Con esta habilidad eres capaz de manejar desde peligrosas espadas a lanzas largas o cuchillos sigilosos.
- **Conocimiento Mágico** (**TEMPLANZA**): En realidad se trata de una especialización de **Conocimientos**, pero debido a su importancia es preferible explicarla aparte. Te permite saber los efectos, duración y otros datos de interés de los hechizos y runas que te encuentres. Esto no te capacita para saber utilizarlos, para ello debes adquirir el hechizo o runa en particular.
- **Conocimientos** (**TEMPLANZA**): Esta habilidad requiere que te especialices en una de sus vertientes. Existen conocimientos de **Animales** y **Plantas**,



Trolls, **Lugares del Bosque**, **Música** y **Leyendas** y todos los que tú o el **Dj** consideréis oportunos. Te permite conocer todo tipo de datos útiles (e inútiles), y puede ayudarte en las pruebas con otras habilidades o durante una aventura.

- **Curar** (**TEMPLANZA**): Se trata de una mezcla de **herbolaria**, primeros auxilios y algo de **psicología**. Permite **restañar Mellas Físicas** y de **Moral** en la **Escala de Heridas** en la mitad de tiempo. Las **Mellas de Cansancio** solo se curan descansando. La dificultad depende el nivel en la **Escala de Heridas** según la relación:
 - **TOCADO**: Una tirada a nivel **Mediocre**, con unas cuantas vendas o un buen consejo.
 - **DAÑADO**: Una tirada a nivel **Normal**, mas vendas y un cargamento de buenos consejos.
 - **HERIDO**: Una tirada a nivel **Bueno**, con algunas hierbas curativas, y una buena comida o una tranquila conversación regada con algo de vino en una cantina de **Madriguera**.
 - **INCAPACITADO**: Una tirada a nivel **Grande**, reposo y cuidado intensivo.
- **Liderazgo** (**TEMPLANZA**): Gracias a esta habilidad puedes hacer planes tácticos con precisión y eficiencia. Puedes planificar desde una cacería de **escarabajos gigantes** a una incursión en una granja troll en busca de provisiones. Además eres capaz de hacer que otros sigan tus órdenes al pie de la letra y sin equivocarse.
- **Oratoria** (**TEMPLANZA**): Eres capaz de pronunciar largos discursos o contar historias interesantes frente a un grupo numeroso. Lograrás captar su





Creación de Personajes

atención y conseguir que te atiendan. El Dj estimará una dificultad dependiendo de los sentimientos que los oyentes alberguen hacia ti, de la tirada de actitud y sobre todo de tu propia actuación.

Persuasión (TEMPLANZA): Puedes utilizar esta habilidad y engatusar, negociar, engañar o seducir en una prueba enfrentada contra **Averiguar Intenciones** del objetivo.

- **Robar (TEMPLANZA):** Posees alguna habilidad escamoteando objetos. Requiere una prueba enfrentada contra la **Percepción** del blanco, modificada por el tamaño del objeto que quieres robar. También sabes como desactivar trampas (incluidas las de los trolls) y eludir cepos antes de que salten, llevándote cualquier cebo en el proceso.

- **Tiro con Arco (TEMPLANZA):** Te permite disparar con arco o ballesta. Requiere una Prueba No Enfrentada contra una dificultad establecida por el Dj y modificada por la distancia, tamaño y cobertura del objetivo.

- **Esquivar (INSTINTO):** Te permite eludir ataques de tus contrincantes, trampas y otros sucesos similares capaces de hacerte daño.

- **Hechicería (INSTINTO/ TEMPLANZA):** Se utiliza para lanzar sortilegios, basados en el INSTINTO o la TEMPLANZA. Se trata de una única habilidad pero con dos bases, una para cada actitud. Dada la esencia primordialmente mágica de tu personaje, comienza el juego a un nivel igual a tu valor base en la Actitud correspondiente.

- **Intimidar (INSTINTO/ TEMPLANZA):** Puedes asustar a los pusilánimes incluso antes de sacar tus armas. Se utiliza en oposición a **Averiguar** intenciones de tu objetivo. La puedes usar con INSTINTO si es una simple amenaza física directa o con TEMPLANZA si se trata de una taimada amenaza velada.

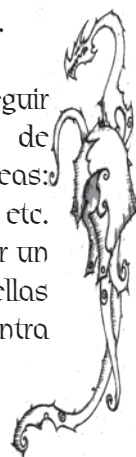
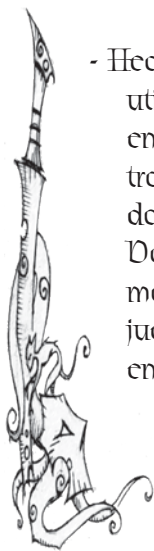
- **Lanzar (INSTINTO):** Te das cierta maña lanzando cosas, como piedras, lanzas o cuchillos.

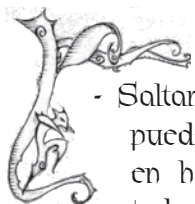
- **Nadar (INSTINTO):** Usa esta habilidad para manejarte en el agua. Con ella no solo sabes nadar, además puedes aguantar la respiración y bucear con soltura. Evidentemente los personajes anfibios o acuáticos pueden respirar bajo el agua sin restricción alguna.

- **Pelea (INSTINTO):** Mide lo bien que sabes atacar en un combate sin armas, o con armas naturales como garras y colmillos.

- **Percepción (INSTINTO):** La utilizas cuando quieres darte cuenta de algo o buscar un objeto o persona escondido. Engloba tus cinco sentidos, y en algunos casos incluso un sexto, séptimo y octavo. Puede usarse tanto en Pruebas Enfrentadas (para averiguar donde se esconde un lobo), y No Enfrentadas (para encontrar el pasaje secreto a una madriguera).

- **Rastrear (INSTINTO):** Te permite seguir rastros y averiguar todo tipo de cosas sobre aquellos que rastreas: su número, velocidad, especie, etc. Además puedes usarla para dejar un rastro falso o para cubrir tus huellas (en una prueba enfrentada contra **Rastrear** de tu adversario).





- Saltar (INSTINTO): Con esta habilidad puedes cruzar obstáculos tanto en horizontal como en vertical con toda facilidad. La dificultad debe establecerla el Dj teniendo en cuenta si puedes tomar impulso y la distancia que quieres superar.

- Sigilo (INSTINTO): Mide tu capacidad para esconderte o caminar sin ser oído. El tamaño influye decisivamente en las pruebas de Sigilo a la hora de ocultarse o moverse sigilosamente. Una criatura mas pequeña puede esconderse en recovecos donde no cabe alguna de mayor talla, así como un pesado oso hace más ruido al caminar sobre una alfombra de hojas secas que un diminuto conejo.

De este modo si una ardilla de tamaño Normal, desea esconderse tras una roca de tamaño Grande, recibirá dos niveles de bonificación a su prueba de Sigilo por la diferencia de escala. Estos modificadores y los de movimiento sigiloso se dejan al buen juicio del Dj, pero siempre se bonificará a los participantes mas diminutos y discretos.

- Supervivencia (INSTINTO): Incluye todo lo necesario para desenvolverte en la naturaleza, buscar alimentos y agua o encontrar un buen refugio. Te permite orientarte e incluso predecir el tiempo que va a hacer con cierta exactitud.

- Trepar (INSTINTO): Te permite escalar árboles, riscos e incluso paredes. Sabes encontrar asideros seguros y las mejores rutas de acceso.

En nuestro ejemplo escogemos las siguientes habilidades:

- ¥ Hechiceria (INSTINTO/ TEMPLANZA): +2/ +2, cuatro niveles.
- ¥ Esquivar (INSTINTO): +1, tres niveles.
- ¥ Pelea (INSTINTO): 0, dos niveles.
- ¥ Rastrear (INSTINTO): 0, dos niveles.
- ¥ Sigilo (INSTINTO): +1, tres niveles.
- ¥ Conocimientos (Lugares de Bosque): 0, dos niveles.
- ¥ Conocimientos (Música y leyendas): 0, dos niveles.
- ¥ Aguante (TEMPLANZA): 0, dos niveles

En total son veinte niveles.

EL BOSQUE





FAVOR DE LA REINA DRÍADE RASGOS

El Favor de la Reina Dríade representa de algún modo tu cercanía con el Bosque, tu relación con el mundo mágico que te rodea. Cada vez que realices alguna misión o hazaña en nombre de la Reina, generalmente al final de la aventura o sesión, el Dj te permitirá renovar tu reserva de Favor de la Reina Dríade y tal vez, si te distingues como un alguien excepcional, puede que aumentes dicha reserva de forma permanente.

Inicialmente comienzas con tan solo 3 Puntos de Favor, pero es de esperar que durante tus aventuras aumentes este número de manera apreciable.

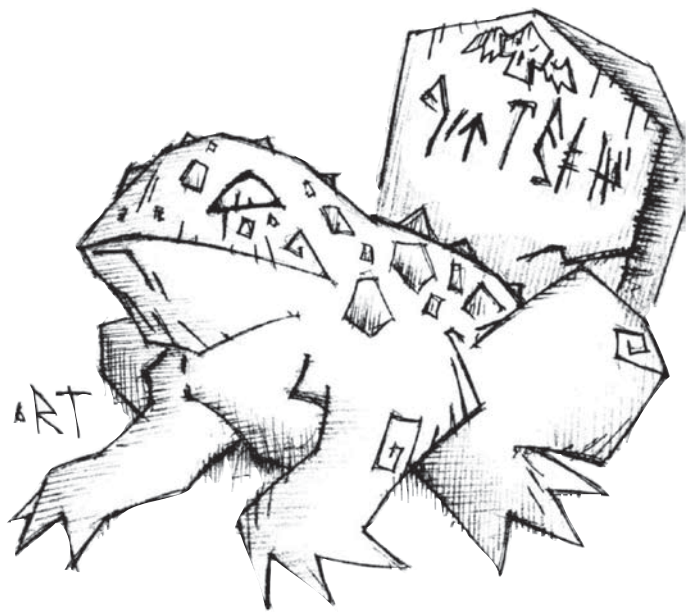
Debes tener en cuenta que si utilizas un Punto de Favor para acabar con un oponente de manera definitiva en un Combate, en lugar de imponerle una Sanción, no regenerarás este punto de ninguna forma hasta transcurrida otra sesión completa.

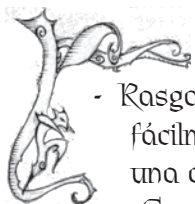
En nuestro ejemplo: aquí hay poco que escoger, así que apuntamos 3 puntos.

Comienzas el juego con cinco Rasgos a que puedes utilizar para mejorar tus pruebas e interpretación en ciertas situaciones, conseguir ventajas e influir en la historia. Son tal vez la mejor manera de definir a tu personaje, tanto ante el Dj como los demás jugadores, por lo que es recomendable que transmitan claramente la idea que sobre él tienes en mente.

Tres de ellos dependen y permanecen ligados a tu FORMA Y ESPÍRITU: dos son positivos (la mayor parte de las veces), y el tercero es sencillamente peculiar.

Aparte de los rasgos ligados a tu FORMA Y ESPÍRITU debes escoger dos de las listas que encontrarás a continuación, uno positivo y otro peculiar; o inventarlos con ayuda del Dj. Es recomendable definirlos con una frase más que con una sola palabra, ya que les da más profundidad, resultan más evocadores y son más fáciles de usar, tanto para ti como para el Dj.





- Rasgos Positivos: Son aquellos que fácilmente puedes identificar como una ayuda.

Corazón de Ilusionista, Sentidos Agudos, Garras Como Cuchillas, Conocedor de las Costumbres de los Trolls, Patas Fuertes, Pellejo Duro de Roer, Esgurridizo Como Anguila, Amigo de los Espíritus del Bosque, Cazador Decidido, Estudioso de las Runas, Conocedor de los Olores de la Magia, Conocedor de los Senderos Secretos, Cuentacuentos, Nada Te Sorprende, Vagabundo de las Sendas Subterráneas, Reflejos Centelleantes, Sin Miedo al Fuego y al Trueno, Odio al Rey Sauce, Cazador de las Llanuras y los Bosques, Elegido de la Reina Oriade, Cómodo a la Intemperie, etc.

- Rasgos Peculiares: Casi siempre te dificultarán un poco la vida, aunque en contadas ocasiones y siendo astuto podrás aprovecharte de ellos.

Eternamente Hambriento, Te Distraes con una Mosca, Patas Cortas, Luchador Imprudente, Fiel a Tus Amigos, Fiel a los Juramentos, Duro de Mollera, Tímido, Crédulo, Cruel hasta la Médula, Apestas a Sangre, Mala Fama, Miedo al Rey Sauce, Miedo a los Espacios Abiertos, No Conoces la Ver-güenza, Perseguido por el Rey Sauce, Quisquilloso, Buen Corazón, etc.

Puedes adquirir uno o dos Rasgos Positivos adicionales, pero deberás elegir el mismo número de Rasgos Peculiares para compensarlo.

USO DE LOS RASGOS POSITIVOS:

Los Rasgos Positivos pueden utilizarse de varias formas. A continuación aparecen algunas de ellas, pero no todas. Puedes idear muchas otras formas de aprovecharlos, pero recuerda que siempre debes explicar al Dj de qué forma crees que pueden ayudarte y el tendrá la última palabra sobre el asunto.

- Adquirir una ventaja en una situación determinada, la mayor parte de las veces ligada a tu especie. Por ejemplo:

- Volador: Te permite volar sin problemas utilizando tus alas.

- Anfibio: Indica que puedes vivir tanto en tierra firme como bajo el agua.

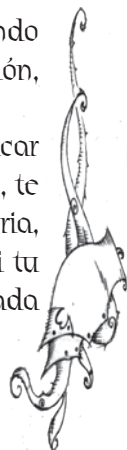
- Conocedor de los Olores de la Magia: Puedes rastrear artefactos mágicos e identificarlos por su olor. Eres capaz de detectar la habilidad mágica de un sujeto mediante el olfato y, a veces, incluso los sortilegios que le afectan.

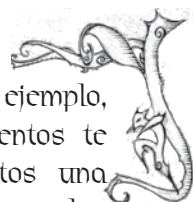
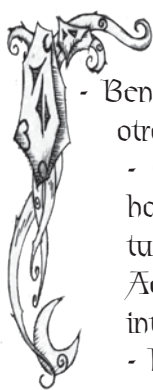
- Mejorar una habilidad relacionada, disminuyendo la dificultad de una prueba. Por ejemplo:

- Estudioso de las Runas: Puede disminuir en un nivel la dificultad de cualquier prueba relacionada con runas, tanto su identificación como su elaboración.

- Sentidos Agudos: Te ayuda cuando debas hacer pruebas de Percepción, o incluso de Rastrear.

- Cuentacuentos: Además de indicar que conoces decenas de historias, te concede una ventaja al usar Oratoria, o incluso Persuadir, sobre todo si tu intención es contar una elaborada mentira.





- Beneficiar en una prueba, añadiendo otros modificadores. Por ejemplo:
 - Garras como cuchillas: Con ellas haces un nivel más de daño a tus oponentes en combate físico. Además son un buen método para intimidar.
 - Reflejos Centelleantes: Te permite sumar +1 a tus pruebas de iniciativa, o en circunstancias especialmente favorables, actuar directamente en primer lugar.
 - Amigo de los Espíritus del Bosque: Modifica positivamente cualquier Prueba para determinar la Actitud hacia ti de los Espíritus del Bosque.

- Adquirir una desventaja: Por ejemplo, el Rasgo Fiel a los Juramentos te impide romper uno de estos una vez realizado, sean cuales sean las consecuencias.
- Penalizar una habilidad relacionada: Así, Te Distraes con una Mosca hace que la dificultad de tus pruebas de Percepción aumenten en uno o dos niveles.
- Penalizar en una prueba: De este modo, si tienes el rasgo Debilucho al calcular el daño que haces, tu FO disminuye en 1.

Creación de Personajes

Ten en cuenta que solo se puede obtener uno de estos beneficios a un tiempo, aunque puedes combinar Rasgos distintos para conseguir ventajas diferentes.

USO DE LOS RASGOS PECULIARES:

Generalmente será el Dj quien te impondrá alguna penalización basada en estos rasgos (o a veces incluso en los Positivos). Son del mismo tipo que las ventajas obtenidas con los Rasgos Positivos, pero de sentido contrario.

Como jugador debes interpretarlos aunque sean negativos para ti. Recuerda que forman parte de tu personaje tanto como los Rasgos Positivos o las Actitudes, por lo que si te empeñas en eludirlos el Dj tiene todo el derecho a penalizarte severamente en el reparto de experiencia e incluso restarte un Punto de Favor cada vez que los obviés para evitar una desventaja.

En nuestro ejemplo: Hemos tomado primero los rasgos de zorro, a saber...

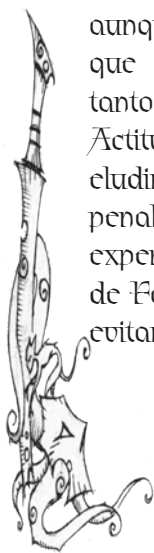
- ¥ Cazador Astuto, le gusta usar la inteligencia y los subterfugios antes que la fuerza, y es bueno en ello.
- ¥ Garras y Colmillos, sabe defenderse cuando es preciso.
- ¥ Olor Peculiar (P), puede permitir que le identifiquen y meterle en algunos problemas.

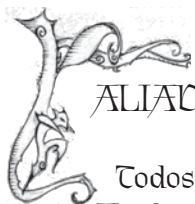
Hemos añadido dos positivos:

- ¥ Reflejos Centellantes, pues queremos un personaje rápido
- ¥ Corazón de Ilusionista, para ayudarnos en el lanzamiento de conjuros de ilusión, y habilidades que oculten la verdad de algún modo.

Y finalmente dos peculiares:

- ¥ Mala Fama (P), a lo mejor debida a su afición al ilusionismo o su carácter aventurero y un poco alocado.
- ¥ Fiel a los juramentos (P), es un importante rasgo de carácter de nuestro personaje, algo por lo que quizá es conocido: si da su palabra la cumplirá pase lo que pase.





ALIADOS

Todos los jugadores comienzan con un Aliado. Se trata de un buen amigo, un compañero de armas o un familiar. En cualquier caso son personas que pueden ayudarte en tus aventuras, ya sea proporcionándote consejo, habilidades especiales o sencillamente aportando algo de músculo.

Estos Aliados comienzan con una Reacción hacia ti de Confianza, que puede mantenerse, mejorar o empeorar según te relaciones con el.

Durante las aventuras se puedes obtener nuevos Aliados, si bien esto requiere tiempo y esfuerzo. Aquí se exponen unos cuantos a modo de ejemplo, que puedes usar como Pnjs o para generar aventuras con poco esfuerzo. Por supuesto también puedes diseñar, con ayuda del Dj, tu propio aliado.

Las puntuaciones en habilidad consideran que las Actitudes son las reflejadas, y ya están incluidos sus modificadores. Si estas Actitudes varían por cualquier causa, hay que recalcular el valor final de la habilidad.

EL SENESCAL KROKOKOAR:

Nadie diría que este pequeño sapo es el poderoso regente de Bosque. Sin embargo se trata de un hechicero sin parangón, capaz mantener a Sauce fuera de los dominios que mas ansía.

En su juventud fue maldecido por una bruja y transformado en troll hasta que la Reina Oriade lo devolvió a su forma con un beso. Mientras tuvo cuerpo de troll viajó durante muchos años entre

ellos, aprendiendo un poco y enseñando un poco más. Conoce bien la brujería troll pero apenas la usa, es un conocimiento que solo lleva a la megalomanía y la locura.

Se trata de un personaje especial que no puede elegir como aliado, puedes interactuar con el normalmente y quizá te sirva de ayuda, pero ten en cuenta que siempre está muy ocupado con cuestiones de vital importancia y pocas veces estará disponible.

FORMA Y ESPÍRITU: Sapo

CASA: Es el jefe de la Casa del Senescal y regente de Bosque. Mantiene buenas relaciones con muchos reinos y protectorados.

PUEDES ENCONTRARLO EN: El Círculo de Espinas, al pie del Trono Nudoso.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal

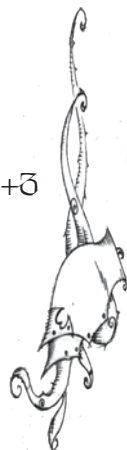
RASGOS:

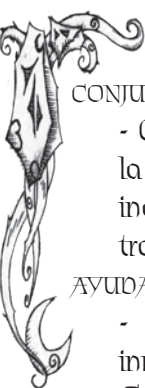
- Venenoso
- Anfibio
- Bendecido por la Reina Oriade
- Tranquilos y Perezosos (P)
- Enemigo personal (Rey Sauce) (P)

HABILIDADES RELEVANTES:

- Brujería troll: +2
- Conocimiento (Animales y plantas): +1
- Conocimiento (Lugares de Bosque): +3
- Conocimiento mágico: +3
- Conocimientos (Música y Leyendas): +2
- Conocimientos (Reinos): +2
- Conocimientos (El Otro Lado): +2
- Conocimientos (Idiomas): +1
- Curar: +2
- Esquivar: +2
- Hechicería (INSTINTO): +4
- Hechicería (TEMPLANZA): +4
- Hechicería arbórea (TEMPLANZA): +3
- Nadar: +2
- Pelea: -1
- Saltar: +1
- Tregar: +1

EL BOSQUE





CONJUROS:

- Conoce todas las runas y conjuros, la mayoría de conjuros arbóreos e incluso muchos hechizos de brujería troll.

AYUDAS:

- Aparte de su hechicería innegablemente poderosa, el Senescal es quizá y con permiso de algunos habitantes de La Arboleda, el ser más sabio de Bosque. En sus consejos está la voz de la mismísima Reina Driade.
- Krokokoar tiene conocimiento sobre los trolls de primerísima mano, aunque habla muy poco sobre ellos.
- Mantiene contactos reyes, sabios y hechiceros de otros reinos.

TE NECESITA PARA:

- Cumplir con tu deber y defender Bosque de Sauce y sus moradores.
- Descubrir los aviesos planes del alcalde de madriguera.

PUNTOS DE FAVOR: Muchísimos.

AKARKARAMOK, EL MAESTRO JARDINERO

Es un duende de elevada estatura y gran fuerza física, siempre ocupado en mantener la salud de árboles y plantas de Bosque. Sus conocimientos en agricultura tienen poco rival, como demuestran los excelentes vinos de bayas que elabora.

FORMA Y ESPÍRITU: Ardilla

CASA: Ninguna en particular, pero mantiene buenas con todos los árboles de La Arboleda.

PUEDES ENCONTRARLO EN: Las inmediaciones del Círculo de Espinas

INSTINTO/TEMPLANZA: Mediocre/Bueno

RASGOS:

- Salto prodigioso
- Trepa como araña
- Grandullón
- Espíritu curioso [P]
- Ruidoso [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

- Artesanía (Agricultura y jardinería): +3
- Artesanía (Cocina): +1
- Artesanía (Carpintería): +1
- Conocimiento (Animales y plantas): +3
- Conocimiento (Lugares de Bosque): +1
- Curar: 0
- Hechicería (INSTINTO): 0
- Hechicería (TEMPLANZA): +2
- Hechicería arbórea (TEMPLANZA): 0

CONJUROS:

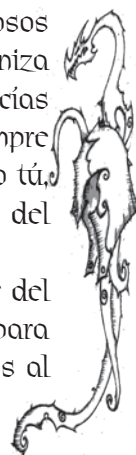
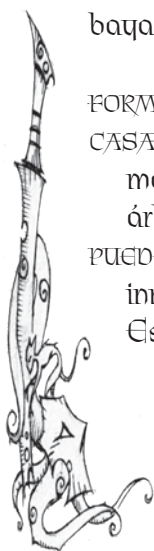
- Crecimiento
- Crecerás fuerte y sano (runa)
- Enmarañar el espino
- La palabra verde (hechicería arbórea)

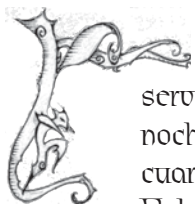
AYUDAS:

- Es un experto en las plantas de cualquier reino. Es capaz de reconocerlas por extrañas que parezcan y conoce aplicaciones, derivados, periodos de floración, etc.
- Conoce cómo despertar a cualquier árbol de La Arboleda en poco tiempo, aunque solo lo hará si hay un buen motivo que lo exija.

TE NECESITA PARA:

- Los vinos de bayas que elabora son muy codiciados en numerosos reinos. Frecuentemente organiza caravanas para llevar sus mercancías allá donde se requieran, y siempre busca animales y duendes como tú, dispuestos a soportar los rigores del viaje.
- Las matas de bayas alrededor del círculo de espinos son presa fácil para aves y sobretodo los murciélagos al





servicio de Sauce. Estos entran de noche unos días antes de la cosecha, cuando las bayas son más jugosas. Volando silenciosamente, son capaces de dejar toda una mata sin frutos en pocos segundos. Proteger la cosecha es una de las prioridades de Akarkaramok, y siempre paga muy bien a quien le ayuda en esta tarea.

PUNTOS DE FAVOR: 5

SARNANDALAR, EL LECTOR DE RUNAS

Es un pacífico duende dado al estudio y la investigación. Le encanta perderse entre las costillas de Malakostar y pasar horas leyendo las crónicas de Bosque. Es un gran experto en runas, como atestigua su título de Lector de Runas, pero también es hábil en otros muchos sortilegios y conocimientos.

Lleva años secretamente enamorado de Urixha Destripalobos. Casi todos en Bosque lo saben, pero es algo que probablemente jamás se atreva a confesar.

FORMA Y ESPÍRITU: Zorro

CASA: Casa del Senescal, y en muy buenas relaciones con los Gusarones
PUEDES ENCONTRARLO EN: La Colina del Dragón

INSTINTO/TEMPLANZA: Mediocre/Bueno

RASGOS:

- Garras y colmillos
- Cazador astuto
- Artesano experto
- Olor Peculiar [P]
- Tímido [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

- Artesanía (Tallar y escupir): 0
- Artesanía (Carpintería): +1
- Artesanía (Dibujo): +2

- Artesanía (Alquimia): +1
- Conocimiento mágico: +2
- Conocimientos (Música y Leyendas): +1
- Conocimientos (Reinos): 0
- Conocimientos (El Otro Lado): +1
- Conocimientos (Idiomas): +2
- Esquivar: +1
- Hechicería (TEMPLANZA): +2
- Hechicería (INSTINTO): +1
- Pelea: 0
- Supervivencia: 0

CONJUROS:

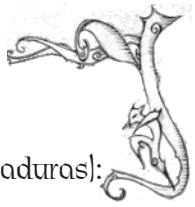
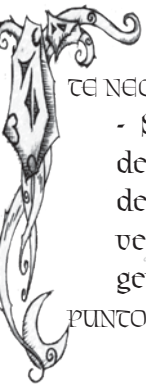
- Todas las runas comunes
- Algunas Grandes Runas
- Un buen número de sortilegios.

AYUDAS:

- Si necesitas aprender una runa este es el maestro ideal. También es un artesano competente, capaz de grabarlas sin ningún problema.
- Conoce idiomas extraños y lenguas muertas al dedillo. Puede traducir viejos manuscritos e incluso sabe algo del gutural idioma de los trolls.
- Es de la total confianza de los gusarones, por lo que si necesitas entrar en el territorio de estos, puede facilitarte mucho la tarea.

EL BOSQUE





TE NECESITA PARA:

- Se muestra muy implicado en la defensa de las galerías subterráneas de los gusarones y sus runas. A veces puede requerir la ayuda de gente de confianza para esta tarea.

PUNTOS DE FAVOR: 6

BORTUMEK, CAPITÁN DE LA GUARDIA

Tu jefe es un duende de FORMA Y ESPÍRITU de tejón, con el duro pellejo surcado de cicatrices. Diestro en el uso de las armas tanto como el de las garras, se trata del más fiel defensor de Bosque.

Bajo su actitud dura e inflexible se oculta una persona justa a la que no le gusta la crueldad, pero que sabe que no se puede tener ningún miramiento con Sauce y los de su calaña.

Su hermana se perdió en el Otro Lado mientras viajaba con una caravana desde las Islas Pico Estrella. Aun hoy, años después, sigue preguntando por ella a cualquier Viajero que encuentra. Le gustaría partir en su busca, pero su sentido del deber le impide abandonar Bosque.

FORMA Y ESPÍRITU: Tejón

CASA/ GRUPO: La Guardia de Bosque

PUEDES ENCONTRARLO EN: De patrulla en cualquier lugar de Bosque

INSTINTO/TEMPLANZA: Bueno/Mediocre

RASGOS:

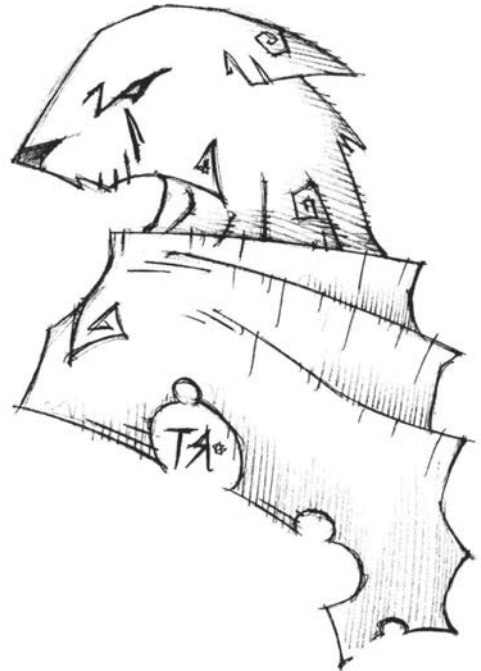
- Duro de Pelar
- Garras Excavadoras
- Destreza marcial
- Hábitos Nocturnos [P]
- Severo e inflexible [P]

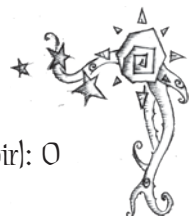
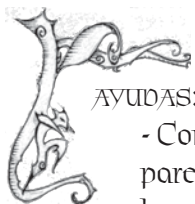
HABILIDADES RELEVANTES:

- Aguante: +1
- Artesanía (Armas y armaduras): +1
- Combate con armas: +2
- Conocimientos (Secuaces de Sauce): +1
- Conocimientos (Lugares de Bosque): +2
- Conocimientos (El Otro Lado): +1
- Curar: +2
- Esquivar: +2
- Hechicería (INSTINTO / TEMPLANZA): +2/ +1
- Liderazgo: +3
- Nadar: +1
- Pelea: +1
- Percepción: +1
- Supervivencia: +2
- Tregar: +1
- Saltar: 0

CONJUROS:

- Afiladura de garra
- Confusión
- Ojos en el bosque
- Piel de dura corteza





AYUDAS:

- Como Capitán de la guardia siempre parece estar bien informado de todo lo que acontece en las fronteras de Bosque. No dudes en preguntarle.
- Es capaz de movilizar a un buen número de guerreros si las circunstancias lo aconsejan.

TE NECESITA PARA:

- Probablemente comience siendo tú superior, así que más te vale obedecerle.
- Si vas camino del Otro Lado muy probablemente te pedirá que preguntes allí por su hermana.

PUNTOS DE FAVOR: 7

LEANDILAE, MAESTRA HECHICERA DE PANZA DE DRAGÓN.

La mayor hechicera de Bosque en la actualidad (con permiso del Senescal y algún roble especialmente anciano) es Leandilae. Posee FORMA Y ESPÍRITU de búho, con suaves plumas de color blanco brillante semejante a la nieve recién caída. Sus ojos grandes y negros son tranquilos y escrutadores, dicen que capaces de detectar la mentira.

FORMA Y ESPÍRITU: Búho

CASA: Casa del Senescal, en buenas relaciones con la Casa Remontavientos.

PUEDES ENCONTRARLA EN: La Panza del Dragón

INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal / Normal

RASGOS:

- Pico y Garras
- Voladora
- Huele la magia
- Hábitos nocturnos [P]
- Pacifista [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

- Artesanía (Tallar y escupir): 0
- Artesanía (Alquimia): +2
- Conocimiento mágico: +3
- Conocimientos (Música y Leyendas): +2
- Conocimientos (Reinos): +2
- Conocimientos (El Otro Lado): 0
- Hechicería (INSTINTO/ TEMPLANZA/ Arbórea): +3/ +3/ +1

CONJUROS:

- Puedes suponer que conoce cualquier conjuro común y bastantes poco comunes (incluidos los de magia arbórea).

AYUDAS:

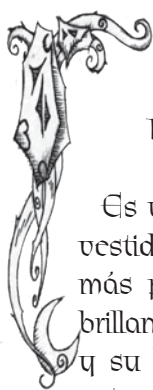
- Como maestra de la magia, puedes acudir a ella a que te enseñe cualquier cualquier hechizo.
- Es un almacén de conocimientos arcanos y extraños. No solo posee amplia información sobre cualquier tipo de magia, también sabe de antiguas leyendas, otros reinos e incluso del Otro Lado.

TE NECESITA PARA:

- Al ser una pacifista de corazón, Leandilae evita la lucha siempre que le es posible. Sin embargo, existen momentos en los que los peligros son demasiado numerosos y los enemigos siempre actúan al acecho. Para estos casos cuenta contigo.
- Los elementos usados en alquimia son raros y extraordinarios, la mayoría de ellos procedentes de reinos lejanos. Leandilae no tiene tiempo ni habilidades como para emprender su búsqueda, por lo que prefiere dejar esta tarea en manos como las tuyas.

PUNTOS DE FAVOR: 6





ALGAUDENKAR, BARDO DE ROCAESPINO

Es un duende ágil y delgado, siempre vestido con ropas de colores chillones más propias de un troll. En su rostro brillan dos ojos inquietos y despiertos, y su boca parece siempre dispuesta a entonar una canción.

Como principal bardo del rey ogro Farnakonar, Algaudenkar se fijó la misión de aprender leyendas y canciones de todos los reinos y protectorados para poder entretener debidamente a su señor. Estos vagabundeos le han llevado a ser conocido incluso en las tierras más lejanas.

FORMA Y ESPÍRITU: Es un duende de piedra de piel gris, con pequeñas orejas redondas y largos miembros.

CASA: Pertenece a la Corte del rey ogro Farnakonak

INSTINTO/TEMPLANZA: Mediocre/Bueno

RASGOS:

- Piel de Piedra
- Un amigo en cada reino
- Talento musical
- Testarudo [P]
- Se distrae con una mosca [P]

HABILIDADES:

- Averiguar Intenciones: +2
- Artesanía:
- Combate con armas: 0
- Conocimientos [El Otro Lado]: +1
- Conocimientos [Música y leyendas]: +3
- Conocimientos [Historia]: +1
- Conocimientos [Reinos]: +2
- Conocimientos [Trolls]: +1
- Oratoria: +3
- Percepción: 0
- Persuadir: +3
- Robar: +1
- Sigilo: 0

HABILIDADES ESPECIALES:

- Duende de roca: Los duendes de piedra son capaces de fundirse con la roca de manera natural, aunque no pueden quedarse dentro durante más de media jornada. Pueden atravesar la piedra sin disminuir la marcha y saben si hay minerales preciosos en las cercanías con una simple prueba de Percepción a nivel Bueno.
- Existen leyendas acerca de que pueden hablar con las rocas y hacer que estas les ayuden, pero este extremo aun no está comprobado.

AYUDAS:

- Conoce como nadie leyendas de todo el mundo. Pregúntale sobre cualquier hecho misterioso, leyenda o cuento y probablemente podrá contarte mucho más de lo que ya hayas oído.
- Su profesión y su carácter amigable hacen de él una persona con una gran cantidad de contactos repartidos por el mundo.

TE NECESITA PARA:

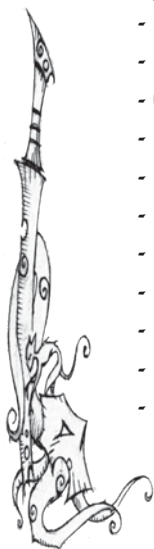
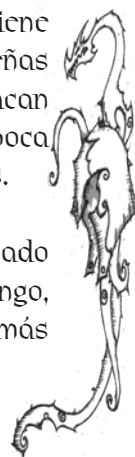
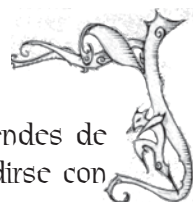
- Busca constantemente héroes con los que vivir grandes aventuras que luego pueda immortalizar en un poema épico. Quién sabe si no serás tú ese héroe.

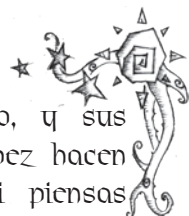
PUNTOS DE FAVOR: 5

NOMARDAERIN, COMERCIANTE.

Es un comerciante itinerante procedente del reino de las Islas Pico Estrella. Tiene el cuerpo azulado, cubierto de pequeñas escamas brillantes. En su rostro destacan dos enormes ojos de pez y una gran boca con dientes pequeños y puntiagudos.

Cada pocas semanas llega al Mercado Crepuscular remontando el Cristalueno, con la barca cargada de las más variopintas mercancías.





FORMA Y ESPÍRITU: Es un duende acuático de las Islas Pico Estrella

CASA: Gremio Minahierros de las Islas Pico Estrella

PUEDES ENCONTRARLO EN: El Mercado Crepuscular, más concretamente cerca de la Plaza del Estanque.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal

RASGOS:

- Anfíbio
- Espíritu explorador
- Ojo para los negocios
- No conoce la vergüenza [P]
- Fiel a sus amigos [P]

HABILIDADES:

- Aguante: +1
- Averiguar intenciones: +1
- Artesanía [Alquimia]: +1
- Artesanía [Carpintería]: 0
- Artesanía [Forja]: 0
- Artesanía [Construcción y minería]: +2
- Conocimientos [Marinería]: +2
- Conocimientos [Reinos]: +1
- Esquivar: +1
- Nadar: +2
- Oratoria: +2
- Percepción: +1
- Persuasión: +2
- Supervivencia: 0
- Tasar: +2
- Tiro con arco: 0

HABILIDADES ESPECIALES:

- Como buen duende pez, puede crear en torno suyo una burbuja de aire de hasta dos metros de radio que permite respirar a quien le acompañe bajo el agua.

AYUDAS:

- No importa lo extraño o rebuscado que sea, este duende siempre sabe donde encontrar el objeto que buscas.
- En ocasiones puede conseguir objetos de acero estelar, extraído de las minas bajo las Islas Pico Estrella.

- Es un buen marinero, y sus habilidades de duende pez hacen que sea inapreciable si piensas embarcarte en alguna misión dentro del agua.

TE NECESITA PARA:

- Protegerlo contra los piratas en su viaje hasta su tierra de origen. Se trata de una larga travesía plagada de peligros e islas misteriosas, y quién sabe si de tesoros sumergidos.

PUNTOS DE FAVOR: 4

GRAN ROBLE ADALNASAK, SEÑOR DE ARBOLEDA Y MAESTRO DEL CONOCIMIENTO

Quizá el árbol mas anciano de Bosque. Posee una copa extraordinariamente frondosa, donde da cobijo a decenas de pequeñas aves a las que llama con cariño sus Ojos y Oídos.

TAMAÑO: Legendario

INSTINTO/ TEMPLANZA: Pobre/ Grande

PUEDES ENCONTRARLO EN: La Arboleda.

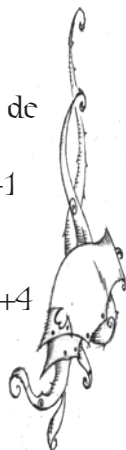
RASGOS:

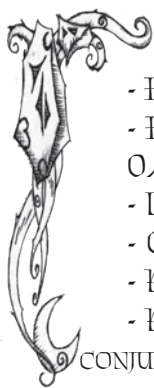
- Enraizado a Bosque
- Dormilón [P]
- Duro como roca:
- Almacén del conocimiento: A veces parecen extraer el conocimiento del aire y la tierra. La habilidad Conocimiento [con cualquier especialización] comienza al nivel de TEMPLANZA -1, en vez de -2.
- Amigo de las animales y aves.

HABILIDADES:

- Averiguar Intenciones: +2
- Conocimiento mágico: +2
- Conocimientos [Lugares de Bosque]: +3
- Conocimientos [El Otro Lado]: +1
- Conocimientos [Reinos]: +2
- Conocimientos [Trolls]: +1
- Conocimientos [Animales y plantas]: +4
- Conocimientos [Historia]: +3

EL BOSQUE





- Hechicería (arbórea): +3
- Hechicería (INSTINTO / TEMPLANZA): 0 / +2
- Liderazgo: +2
- Oratoria: +2
- Percepción: +1
- Persuasión: +2

CONJUROS:

- Considera que conoce la mayoría de conjuros arbóreos y algunos de hechicería común.

PUNTOS DE FAVOR: 5

MARNA LEADANUR, ARTESANA DE ARMAS Y HACEDORA DE ARMADURAS.

Creación de Personajes

Posee un taller en el Mercado Crepuscular, frecuentado por bastantes de los guerreros que defienden Bosque. Físicamente es bastante bajita, incluso para ser duende. Lleva el cabello largo recogido en innumerables trenzas, decoradas con pequeños cuentas brillantes que adora. Sus manos son increíblemente diestras en casi cualquier artesanía, pero sobresale especialmente en la fabricación y decoración de toda clase de protecciones y armas.

En la actualidad se encuentra construyendo su obra maestra, una armadura de placas de concha de tortugas dragón para Farnakonak, un rey ogro del Reino de Rocaespino.

FORMA Y ESPÍRITU: Castor

CASA: Ninguna, pero guarda buenas relaciones con La Guardia, la Casa del Senescal y con las gentes de Rocaespino.

PUEDES ENCONTRARLA EN: Su taller, en el Mercado Crepuscular.

INSTINTO / TEMPLANZA: Mediocre / Bueno



RASGOS:

- Artesana y constructora
- Nadadora incansable
- Personalidad carismática
- Testaruda [P]
- Debilidad por las Cosas Brillantes [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

- Artesanía (Armas y Armaduras): +2
- Artesanía (Carpintería): +1
- Artesanía (Sastrería): +2
- Averiguar Intenciones: +1
- Conocimientos (Reinos): 0
- Conocimientos (Lugares de Bosque): +1
- Hechicería (INSTINTO / TEMPLANZA): 0 / +2
- Oratoria: 0
- Persuasión: +1
- Tasar: +1

CONJUROS Y RUNAS:

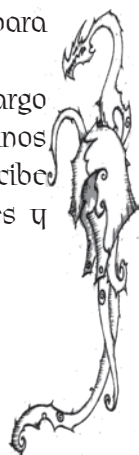
- Duro como el hierro (runa)
- El idioma de las cosas
- Montura de viento (runa)
- Susurros en la espesura

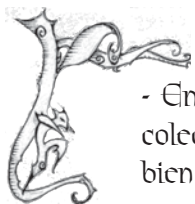
AYUDAS:

- Si necesitas una armadura nadie mejor que ella. Puede repararla si recibe demasiado daño e incluso mejorarla con runas o decoración extra.
- Conoce a casi todos los guerreros de Bosque, que en un momento u pasan por su taller para reparar las preciadas protecciones que portan en batalla.

TE NECESITA PARA:

- Buscar buenos materiales para forjar armaduras.
- Repartir los encargos a lo largo de todo Bosque y algunos reinos dentro y fuera del Otro Lado. Recibe numerosos encargos de duendes y ogros del reino de Rocaespino.





- Encontrar cosas brillantes para su colección. Le encantan las gemas bien pulidas y los trozos de espejo especialmente bellos, sobre todo los de colores brillantes.

PUNTOS DE FAVOR: 4

AGANULDEMAR EL VIAJERO

Se trata de un espíritu viajero del Otro Lado. Cuando no está vagabundeando de aquí para allá prefiere permanecer en Bosque, donde tiene numerosos amigos y siempre es bien recibido.

Aparece como la forma traslúcida de un troll, pero es capaz de disminuir su tamaño hasta ser poco mayor que un duende.

FORMA Y ESPÍRITU: No posee.

FÍSICO: Excelente, aunque puede disminuirlo hasta Bueno para relacionarse con duendes.

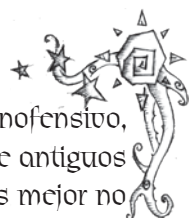
CASA: En buenas relaciones con todas las casas.

LO PUEDES ENCONTRAR EN: casi cualquier sitio, pero lo habitual es que el te encuentre a ti.

INSTINTO/TEMPERANZA: Mediocre/Bueno

RASGOS:

- Intangible
- Orientación precisa: Nunca se pierden, ni siquiera en lugares donde nunca hayan estado con anterioridad.
- Espíritu de los muertos
- Conocedor de los Senderos Secretos
- Oscuro secreto [P]: Representa las razones por las que decidió permanecer en el Otro Lado. A



veces es algo bueno o inofensivo, pero otras veces se trata de antiguos sucesos misteriosos que es mejor no sacar a la luz.

- Quisquilloso en extremo [P]

HABILIDADES:

- Averiguar Intenciones: 0
- Conocimientos [El Otro Lado]: +3
- Conocimientos [Reinos]: +1
- Conocimientos [Lugares de Bosque]: +2
- Conocimientos [Música y Leyendas]: +1
- Conocimientos [Trolls]: +1
- Esquivar: +1
- Oratoria: +1
- Pelea: 0
- Percepción: +2
- Persuasión: 0
- Rastrear: +1
- Supervivencia: +2
- Taser: +1

AYUDAS:

- Puede llevarte a donde quieras en el Otro Lado, no siempre por caminos seguros, pero desde luego sí interesantes.

- Sabe mas del Otro Lado que nadie, en cualquier caso vive allí.

TE NECESITA PARA:

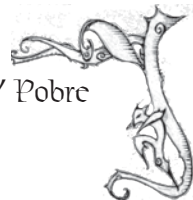
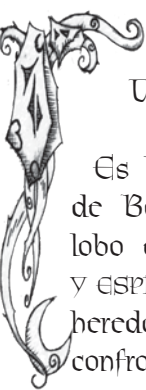
- A veces busca duendes valientes para acompañar caravanas de comerciantes o expediciones de académicos curiosos.

PUNTOS DE FAVOR: 5



EL BOSQUE





URIXHA DESTRIPALOBOS:

Es la más feroz e irascible guerrera de Bosque, capaz de derrotar a un lobo en combate singular. Su FORMA Y ESPÍRITU es de comadreja, y de éste hereda una maestría inigualable para la confrontación. De cuerpo fuerte y ágil, parece perfectamente entrenada para la guerra.

Capitanea un selecto grupo de guerreros siempre alerta en la frontera oriental de Bosque: los Pretores de Oriente, con sede en una guarida subterránea a poca distancia de la Púa. Desde allí vigila día y noche los movimientos de los ejércitos de Rey Sauce.

FORMA Y ESPÍRITU: Comadreja

CASA/ GRUPO: Los Pretores de Oriente

PUEDES ENCONTRARLA EN: De patrulla al este de Bosque

INSTINTO/ TEMPLANZA: Grande/ Pobre

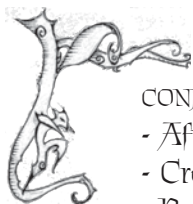
RASGOS:

- Garras y Dientes
- Escurridiza
- Sin Miedo
- Temeraria [P]
- Irascible [P]

HABILIDADES:

- Aguante: +1
- Conocimientos (Secuaces de Sauce): +1
- Curar: 0
- Esquivar: +3
- Hechicería (INSTINTO/ TEMPLANZA): +3/ -1
- Lanzar: 0
- Liderazgo: +1
- Pelea: +3
- Percepción: +2
- Rastrear: +1
- Saltar: +1
- Sigilo: +2
- Supervivencia: +2
- Tregar: +1





CONJUROS:

- Afiladura de garra
- Crecimiento
- Rastrear a la presa
- Piel de dura corteza

AYUDAS:

- Como jefa de los Pretores puede proporcionar detallada información sobre los movimientos de la gente de Sauce.
- Puedes contar con ella para echarte una mano si decides enfrentarte a los agentes de La Púa. Casi nadie los conoce mejor dentro de Bosque.

TE NECESITA PARA:

- Siempre anda buscando valientes, guerreros o exploradores, para que se unan a los Pretores de Oriente. Tú puedes ser el próximo recluta.
- Es irascible e impulsiva, y a veces no le vendría mal alguien mas sabio que le aconsejara en asuntos distintos de los de las armas. Ella lo sabe y es lo bastante humilde como para buscar la ayuda de hechiceros, artesanos y gente no necesariamente dedicada al combate.

PUNTOS DE FAVOR: 5

IMLANATYAR EL CURANDERO:

Es un viejo duende de FORMA Y ESPÍRITU de Cuervo, de cuerpo delgado y denso plumaje negro como la noche.

FORMA Y ESPÍRITU: Cuervo

CASA: Remontavientos

PUEDES ENCONTRARLO EN: Cerca de la Arboleda, en el tronco hueco de un árbol.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Mediocre/ Bueno

RASGOS:

- Hablar todas las lenguas
- Volador
- Manos de sanador
- Pájaro de mal agüero [P]



- Buen corazón [P]

HABILIDADES:

- Artesanía [Alquimia]: +1
- Conocimiento mágico: +1
- Conocimientos [Reinos]: 0
- Conocimientos [Otro Lado]: 0
- Curar: +3
- Hechicería [INSTINTO/ TEMPLANZA]: +0/ +2

Conjuros:

- Carrera de Galgos
- Ojos en el Bosque
- Regeneración
- Resurrección

AYUDAS:

- La más obvia es la curación. No solo es un experto en la sanación mundana, también es muy hábil con todo tipo de hechizos y conjuros encaminados a restablecer la salud.
- Imlanatyar es un veterano alquimista. Conoce mejor que nadie los efectos de las sustancias alquímicas en el organismo, ya sean drogas y medicinas o venenos.

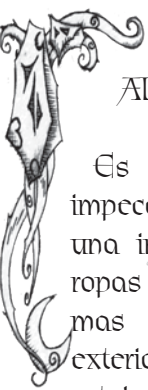
TE NECESITA PARA:

- Como miembro de la Casa Remontavientos, uno de los mayores deseos de Imlanatyar es recuperar el hogar ancestral, La torre Pico de Cuervos. Ayudarle en esta empresa es muy peligroso, a menos que seas un duende poderoso y lleno de recursos.
- A veces son necesarios extraños ingredientes para elaborar las pociones curativas de Imlanatyar, hierbas que solo crecen en peligrosos lugares o compuestos alquímicos raros o inestables. Puedes colaborar con el recolectándolos o elaborándolos si tienes tales capacidades.

PUNTOS DE FAVOR: 5

SANDROKOVAL,





ALCALDE DE MADRIGUERA

Es un duende de aspecto pulcro, impecable, muy preocupado por mantener una imagen respetable. Viste siempre ropas de la mejor calidad y cuanto mas ostentosas, mejor. Su aspecto exterior contrasta con un espíritu ladino y taimado, mas preocupado por amasar riqueza personal que por sus deberes como alcalde de la ciudad subterránea.

FORMA Y ESPÍRITU: Conejo

CASA: Alcaldía de Madriguera

PUEDES ENCONTRARLO EN: En la Alcaldía de Madriguera.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal

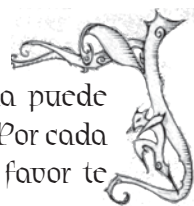
RASGOS:

- Saltador prodigioso
- Rápido y ágil
- Conversador Persuasivo
- Demasiado precavido [P]
- Secreto oculto [Tratos con agentes de Sauce] [P]

HABILIDADES:

- Averiguar Intenciones: +1
- Esquivar: 0
- Hechicería (INSTINTO/ TEMPLANZA): +1/ +1
- Lanzar: +1
- Liderazgo: 0
- Intimidar: +2
- Oratoria: +1
- Percepción: +1
- Persuasión: +2
- Robar: +1
- Saltar: +1
- Sigilo: +2
- Trepas: 0
- Conjuros:
 - Brillo de nobleza
 - Ilusiones
 - Pisadas de Fantasma
 - Sugerencias

AYUDAS:



- Poca ayuda desinteresada puede esperarse de este individuo. Por cada cosa que recibas de el, un favor te pedirá.

- A través de sus numerosos contactos puede conseguir casi cualquier objeto, sustancia o material, incluso aquellas que solo pueden encontrarse en reinos lejanos (como el afamado aguardiente de setas) o en el Otro Lado.

TE NECESITA PARA:

- Hacerle el trabajo sucio. Se prudente, aunque no lo creas puede hacer que trabajes para sus fines aun sin proponértelo.

PUNTOS DE FAVOR: 0, y definitivamente no hace nada por mejorar la cifra.

En nuestro ejemplo: Tras considerarlo un rato, hemos decidido que tenga una relación de confianza con Leandilae, la Maestra Hechicera.





GRANDES CASAS DE BOSQUE:

Puedes escoger pertenecer a alguna de las organizaciones y Grandes Casas que aquí se exponen. Por defecto, comienzas como miembro de La Guardia, y puedes simultanear la pertenencia a varias casas (por ejemplo, los Pretores son también miembros de La Guardia). No tienen efecto a términos de reglas, pero es importante saber con quien te relacionas y sobre todo cuales son tus intereses.

- CASA DEL SENESCAL: Incluye a las personas que habitan en los dominios del Senescal, más concretamente aquellas bajo su servicio directo. Todos los árboles que rodean la Laguna del Hada y aquellos que la custodian, incluyendo el equipo de mantenimiento de la presa, pertenecen a dicha casa.

No cuenta con demasiado guerreros (teniendo en cuenta que la Guardia tan solo pertenece de manera indirecta a esta casa), pero lo suple sobradamente con artesanos y sobre todo hechiceros de gran poder.

- LOS PRETORES DE ORIENTE: Se trata de un grupo de miembros de la Guardia con la tarea autoimpuesta de custodiar la Frontera Este de Bosque. En su mayoría son gente recia, buenos guerreros acostumbrados a la intemperie y a las luchas en desventaja. Pertenecer a este grupo es un gran honor, tanto como una gran responsabilidad que muy a menudo se paga con la vida.

- LA GUARDIA DE BOSQUE: Son todos aquellos duendes que colaboran en la defensa de Bosque de manera organizada. Probablemente

pertenezcas a este grupo al comienzo de tus andanzas. Estas a las órdenes directas del Capitán y del Senescal y se espera de ti obediencia y un comportamiento ejemplar, aparte de respetar el Orden de las Cosas.

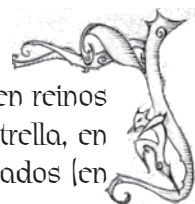
No solo guerreros pertenecen a la guardia, también son necesarios cazadores, sanadores, artesanos, cuentacuentos, exploradores y otras muchas profesiones.

- REMONTAVIENTOS: Antaño fueron los defensores de la Torre Pico de Cuervos. Casi todos son cuervos y duendes con esta FORMA Y ESPÍRITU, aunque admiten sin problemas a cualquiera que jure defender su casa y recuperar sus viejos dominios. En su mayoría orgullosos y honorables, pueden ser rápidos en ofenderse pero valientes y leales camaradas, hasta la muerte si es preciso.

- LA ALCALDÍA: Este grupo engloba tanto a los funcionarios de la propia alcaldía como a los secuaces del alcalde, incluyendo a la corrupta policía de Madriguera. Son mayoritariamente un hatajo de vagos, poco preocupados por mantener el legado de la Reina Oriade y aun menos por la defensa de Bosque.

La llegada masiva de comerciantes de otros reinos a madriguera, a través del Portal de Merliade u otros métodos incluso más esotéricos, ha contribuido al enriquecimiento del alcalde Sandrokoval a través de tasas más o menos ilegales y cadenas de favores. Ya no se preocupa en ocultar su oposición al Senescal e incluso se atreve a cuestionarse (en privado y tras una buena dosis de vino de moras) si bajo el gobierno de Sauce no viviría mejor.





MAGIA Y CONJUROS:

Para quien es capaz de darse cuenta, Bosque es un lugar inandado de magia. Aquí y allá se ocultan viejas piedras ránicas entre la tierra húmeda y la vegetación. Pequeños espíritus deambulan por las sendas de los animales, o trepan a las copas de los árboles para recibir la caída de la noche.

Pero esta magia tiene un precio: tan solo funciona en los límites de Bosque.

Eres capaz de realizar pequeños conjuros, sortilegios y encantamientos susceptibles de modelar ligeramente la realidad. Sin embargo esto erosiona temporalmente tu cuerpo y puede llegar a agotarte. Lanzar un conjuro es una Acción no Opuesta en la que debes lanzar 4dF, sumar tu habilidad en Hechicería y los rasgos pertinentes e igualar o superar una dificultad establecida. Si tu tirada es igual o superior no sucede nada, pero si es inferior el conjuro no surte efecto y tú recibes una mella de Cansancio a un nivel determinado por el nivel de fallo.

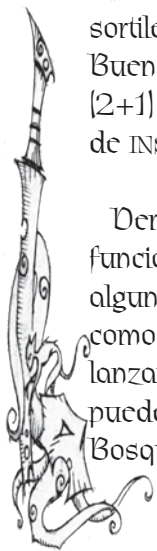
Cada hechizo se aprende independientemente. Al comienzo del juego recibes el nivel que tengas en INSTINTO y TEMPLANZA mas dos en sortilegios. Así, si posees TEMPLANZA Buena e INSTINTO Mediocre recibes 3 (2+1) conjuros de TEMPLANZA y 1 (2-1) de INSTINTO.

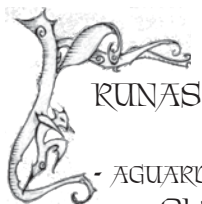
Dentro de Bosque estos conjuros funcionan con plena normalidad. En algunos lugares dentro del mismo, como en ciertas zonas de la arboleda, lanzarlos es aún más fácil y la dificultad puede descender en un nivel. Fuera de Bosque todas las dificultades aumentan

por lo general un nivel, excepto en reinos aliados (como las Islas Pico Estrella, en que es la misma) o en Protectorados (en los que el nivel aumenta aun mas, como el caso del Archipiélago de Azufre).

Puedes sustituir uno de estos hechizos por el conocimiento de una Runa, que puedes grabar o dibujar sobre seres u objetos, otorgándoles diferentes cualidades.

Para grabar una runa debes tener tiempo suficiente para inscribirla y la Artesanía necesaria para hacerlo, pero no generan Mella en la Escala de Daño y sus resultados son más duraderos. Cualquiera que sea la naturaleza runa, desaparece sin dejar rastro en cuanto se acaba su periodo de duración. Por último, debes tener en cuenta que los beneficios de runas y hechizos no se apilan a no ser que se especifique lo contrario en su descripción.





RUNAS

- AGUARDAR LA PRIMAVERA:

- Objetivo: Un Refugio
- Dificultad: Grande
- Artesanía: Carpintería o Tallar y Esculpir
- Tiempo empleado: Una semana. Solo puede grabarse la última luna llena antes del invierno.
- Duración: Hasta la llegada del buen tiempo.
- Efecto: Grabas un elaborado diseño de runas entrelazadas en la entrada de un refugio, como un tronco hueco o una madriguera. Impide la entrada de la nieve, el agua y el viento, manteniendo el interior a salvo y a una temperatura agradable.

- CAMUFLAR LA MADRIGUERA

- Objetivo: Una madriguera, un nido o una guarida cualquiera
- Dificultad: Grande
- Artesanía: Carpintería o Tallar y Esculpir
- Tiempo Empleado: Un par de días.
- Duración: Hasta el próximo solsticio
- Efecto: Comienzas a tallar una larga serie de runas en una madriguera o cualquier otro tipo de guarida un par de días antes del solsticio. En cuanto termines, si lo haces correctamente, cualquiera que intente detectar la madriguera así protegida tendrá una penalización de dos niveles en Percepción. Además, si en ella entra cualquier intruso su legítimo propietario (o propietarios) sentirá una sensación de alerta proporcional a su peligrosidad.

- CENTINELA EN LA ROCA:

- Objetivo: Una piedra de tamaño Pobre o mayor.
- Dificultad: Normal

- Artesanía: Dibujo

- Tiempo Empleado: Unos instantes

- Duración: Una noche

- Efecto: Dibujas con un carboncillo un par de ojos en un guijarro. Esto hace que vea tu sueño como si la piedra tuviese tu misma habilidad de Percepción. En caso de peligro te despertarás automáticamente.

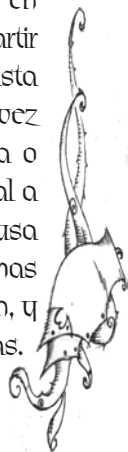
- CRECERÁS FUERTE Y SANO:

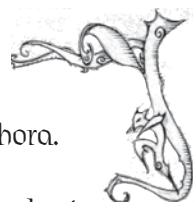
- Objetivo: Cualquier vegetal.
- Dificultad: Bueno
- Artesanía: Dibujo
- Tiempo Empleado: Media hora.
- Duración: Todo un año.
- Efecto: Dibujas la runa sobre la piel o la corteza de tu objetivo. A partir de este momento el objetivo crecerá al doble de lo normal y será inmune a cualquier tipo de enfermedad común. Las matas de bayas que rodean el Círculo de Espinas, y el propio espino, cuentan con esta protección permanentemente.

- DURO COMO EL HIERRO:

- Objetivo: Un arma o armadura
- Dificultad: Grande
- Artesanía: Carpintería (para armas de madera), Tallar y Esculpir (para armas de hueso) o Armas y Armaduras (para ambos tipos).
- Tiempo Empleado: Dos horas.
- Duración: Una escena tras su activación.
- Efecto: Tardas un par de horas en grabar esta runa en un arma. A partir de entonces permanece dormida hasta el momento de su activación. Una vez que la actives, tu arma (de madera o hueso), pasa a considerarse de metal a todos los efectos, excepto que no causa daño adicional. Podrás parar armas metálicas sin temor a que se rompan, y a su vez romperá armas no metálicas.

EL BOSQUE





- MARCA DE LA PRESA:

- Objetivo: Un objeto
- Dificultad: Bueno
- Artesanía: Dibujo
- Tiempo Empleado: Un par de asaltos
- Duración: Una jornada
- Efecto: Dibujas o marcas una pequeña runa en un objeto. Desde ese mismo instante y durante un día completo conocerás la posición exacta de dicho objeto dentro de Bosque. Cualquiera puede ver la runa (lo que no implica que sepa su utilidad) con una tirada de Percepción a nivel Grande.

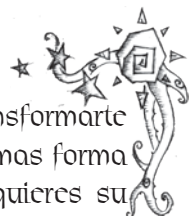
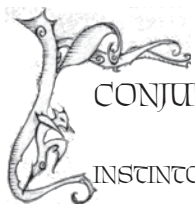
- Artesanía: Carpintería

- Tiempo Empleado: Media hora.
- Duración: Una jornada.
- Efecto: Con esta runa embrujas una rama para poder cabalgarla por el aire. Con ella te moverás como si de hecho disfrutaras del Rasgo Volador. La rama solo te obedecerá a ti o a quien tú designes, para los demás solo será un simple palo. Algunos duendes tienen una rama de confianza, muy decorada y con un asiento cómodo, que utilizan una y otra vez.

- MONTURA DE VIENTO:

- Objetivo: Una rama del tamaño del duende, con algunas hojas en un extremo para hacer de timón.
- Dificultad: Grande





CONJUROS Y SORTILEGIOS

INSTINTO:

- AFILADURA DE LA GARRA:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Normal
- Duración: La escena
- Efecto: Tus garras crecen y se afilan, hasta alcanzar una longitud considerable. Te concede +1 FO y un nivel adicional en Tregar, pero tienes una penalización de un nivel al manipular objetos delicados. Puede combinarse con Rasgos como Garras Afiladas.

- ALIENTO NEBLINOSO:

- Objetivo: Un Área determinada (un claro o una zona abierta de hasta 25 m²)
- Dificultad: Bueno
- Duración: Unos segundos (un turno en combate)
- Efecto: Exhalas de tu nariz y boca una densa niebla blanquecina en la que es muy sencillo perderse. Las pruebas de Percepción en su interior reciben una penalización de -2, tanto para la visión como para el oído (la niebla también atenúa los sonidos).

- A PASO DE ARAÑA:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Normal
- Duración: Una escena
- Efecto: Te permite adherirte a cualquier superficie, y andar por paredes y techos como si fuesen suelo firme, sin necesidad de pruebas de Tregar.

- ASUMIR LA FORMA:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Normal
- Duración: Una escena

- Efecto: Te permite transformarte en la criatura de la que tomas forma y Espíritu. Al hacerlo adquieres su tamaño y todas sus características. Además aumentarás tu movimiento terrestre a 3 metros por acción y 15 metros a la carrera. Por otro lado y en general dejarás de poder manipular objetos adecuadamente. Todas las posesiones que portes desaparecerán absorbidas por tu cuerpo y volverán a aparecer cuando acabe el conjuro.

- BRILLO DE NOBLEZA:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Grande
- Duración: La escena
- Efecto: Un leve brillo te rodea, haciendo que parezcas elegante y encantador. La Reacción de cualquier criatura hacia ti mejorará automáticamente en un nivel, y tus tiradas de Oratoria y Persuasión recibirán una bonificación de +1. A efectos de uso de Rasgos se considera un conjuro de ilusionismo.

- CARRERA DE GALGOS:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Bueno
- Duración: La escena
- Efecto: Puedes correr al triple de velocidad normal, pero debes tener cuidado, pues te cansas el doble.

- CRECEPELOS:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Normal
- Duración: Una Jornada
- Efecto: Hace que te crezca una densa pelambrera por todo el cuerpo (o plumas en su caso), lo que te inmuniza contra el frío y la lluvia, por intensos que sean.

EL BOSQUE



- CRECIMIENTO:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Bueno
- Duración: La Escena
- Efecto: Te hace crecer un nivel, con lo que adquieres todos sus penalizadores y bonificadores. Tu ropa y equipo crece contigo y vuelve a su tamaño normal cuando tú lo hagas.

- CONFUSIÓN:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Grande
- Duración: Instantáneo
- Efecto: Puedes lanzarlo en una encrucijada o algún lugar afín. Satura rápidamente el área de cientos de pisadas y con tu olor, haciendo casi imposible cualquier prueba de Rastrear que persiga saber hacia dónde te has dirigido. A efectos de juego la dificultad aumenta tres niveles, hasta Legendario como máximo. A efectos de uso de rasgos se considera un conjuro de ilusionismo.

- EL VIENTO INVISIBLE:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Grande
- Duración: seis minutos
- Efecto: Tu forma se vuelve ligeramente etérea. Sumas +2 a tus pruebas de Sigilo, pero solo para no ser visto.

- ENCOGIMIENTO:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Bueno
- Duración: La Escena
- Efecto: Tu tamaño se reduce en un nivel, junto con tu ropa y equipo. Como en Crecimiento, adquieres todos los bonificadores y penalizadores debidos a tu nuevo tamaño.

- PIEL DE DURA CORTEZA:

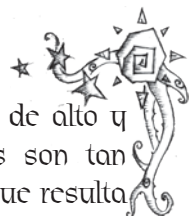
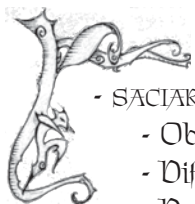
- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Bueno
- Duración: La escena
- Efecto: Tu pellejo se endurece, tomando la consistencia de la corteza de un árbol. Te concede +1 a FD.

- PISADAS DE FANTASMA:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Bueno
- Duración: Instantáneo
- Efecto: Borra tus últimas 66 huellas, e incluso tu olor, en un mismo trecho.

- RASTREAR A LA PRESA:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Bueno
- Duración: La escena
- Efecto: Tu olfato se agudiza hasta límites increíbles. Puedes rastrear sin equivocación cualquier presa siempre que dispongas de una muestra de su olor (un jirón de ropa o un mechón de pelo bastan), sin importar las condiciones climáticas. Además recibes un +1 a las pruebas de Percepción que usen el olfato. Si tu presa utiliza Pisada Fantasma no podrás rastrearla automáticamente, aunque si serás capaz de dar con ella de manera convencional y continuaras beneficiándote del +1 a la Percepción.



- SACIAR EL HAMBRE:

- Objetivo: Tu mismo
- Dificultad: Normal
- Duración: Instantáneo
- Efecto: Con este conjuro tus necesidades diarias de comida y bebida quedan saciadas. Esto no quiere decir que tengas la barriga llena, solo que no sufrirás hambre o sed.

TEMPLANZA:

- EL IDIOMA DE LAS COSAS:

- Objetivo: Un objeto cualquiera
- Dificultad: Variable, de Normal a Legendario.
- Duración: Una escena
- Efecto: Eres capaz de comunicarte con los objetos que te rodean y que puedas tocar durante un instante. Estos, si quieren, podrán contarte cosas que hallan visto u oído, o ayudarte de alguna forma (por ejemplo, puedes convencer a una cerradura de que se abra, o a una bestia metálica troll de que te deje cabalgarla durante un trecho). A veces los objetos no te ayudarán voluntariamente, quizá tengas que persuadirlos o negociar con ellos de alguna manera.

Su dificultad es variable, siendo más fácil conforme mas complejo es el objeto en sí. De esta forma un objeto simple es difícil de entender, pero uno complejo puede comunicarse con cierta soltura.

- ENMARAÑAR EL ESPINO:

- Objetivo: Una porción de terreno
- Dificultad: Grande
- Duración: Indefinida
- Efecto: Concentrándote medio minuto creas y haces crecer un muro de espinos de un tres metros

de largo por uno y medio de alto y uno de ancho. Sus púas son tan afiladas y enmarañadas que resulta difícilmente franqueable. Atravesarlo requiere al menos tres minutos de dolorosos pinchazos y agarrones y sufrir un ataque a nivel Grande con +3 FO que no se puede esquivar. En este caso la diferencia de escala no se tiene en cuenta para el daño.

- ILUSIONES:

- Objetivo: Todos los presentes
- Dificultad: Bueno para una ilusión básica (solo afecta a un sentido, o con un solo objetivo), Grande o superior para algo mas complicado (como afectar tanto al oído como a la vista, o con varios objetivos)
- Duración: Una escena
- Efecto: Invocas una ilusión visual o sonora que tu mismo puedes diseñar. Sea cual sea la ilusión en particular, puede tener tres objetivos.

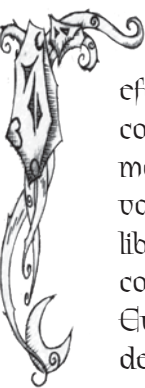
- Distraer: Esta ilusión busca capturar la atención de tu objetivo a fin de distraerlo de algún suceso. Dificulta las tiradas de percepción de la victima en uno o más, dependiendo del grado de éxito.

- Desconcertar: Se usa como apoyo en un combate. Asusta o incomoda a tu objetivo haciendo que no pueda luchar eficazmente. A efectos de juego la habilidad en combate de tu contrincante disminuye en uno cada dos niveles de éxito, con un mínimo de uno y redondeando hacia abajo.

- Escenografía: Puedes crear un escenario mediante un conjunto de ilusiones. Cuando uses Oratoria para contar una historia o un poema, tu habilidad aumenta en un grado por nivel de éxito.

La ilusión solo puede buscar un





efecto cada vez, aunque puedes combinar ilusiones para crear una más grande o que desencadene varios efectos. Y recuerda que eres libre de idear nuevos usos para este conjuro dentro de sus limitaciones. Evidentemente se trata de un conjuro de Ilusión.

- INVOCAR AL FUEGO Y AL TRUENO:
 - Objetivo: Todos los presentes
 - Dificultad: Grande
 - Duración: Instantáneo
 - Efecto: Este es un derivado de Ilusión (y se trata como un conjuro de este tipo), pero mas poderoso y terrorífico. Invocas una ilusión de Fuego y Trueno que dura unos pocos segundos, pero es capaz de aterrorizar a cualquier presente. Todos excepto tu (amigos o enemigos) deben realizar una prueba de TEMPLANZA a nivel Bueno o huirán por cualquier medio posible hasta que encuentren algún lugar seguro.
- OJOS EN EL BOSQUE:
 - Objetivo: Bosque.
 - Dificultad: Bueno
 - Duración: Un par de minutos
 - Efecto: Puedes ver lo que está sucediendo en una parte concreta de Bosque, pero debes haber estado allí hace como máximo una semana. Algunos territorios cuentan con protección contra este sortilegio.
- REGENERACIÓN:
 - Objetivo: Cualquiera a quien puedas tocar
 - Dificultad: Variable
 - Duración: Instantáneo
 - Efecto: Puedes transformar las Mallas de FÍSICO de un aliado en Mallas de Cansancio. El nivel de la Mella transformada depende del

resultado obtenido.

- Tocado: Normal
- Dañado: Bueno
- Herido: Grande
- Incapacitado: Excelente

- RESURRECCIÓN:

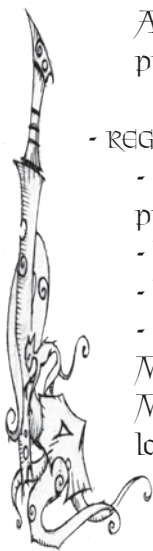
- Objetivo: Cualquiera a quien puedas tocar
- Dificultad: Excelente
- Duración: Instantáneo
- Efecto: Usando dos de tus puntos de Favor (que solo pierdes si el conjuro surte efecto) puedes devolver a la vida a cualquiera que halla resultado muerto. Para ello no debe haber pasado más de una jornada, y tu objetivo regresa a nivel Incapacitado.
- Especial: Este es un conjuro especialmente difícil, y no puede ser elegido por un personaje durante su creación.

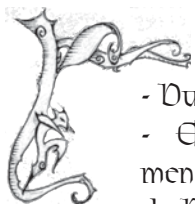
- SUGERENCIAS:

- Objetivo: Cualquiera en tu línea de visión
- Dificultad: Grande o TEMPLANZA del objetivo, lo que sea superior.
- Duración: Instantáneo
- Efecto: Te permite influir en tu objetivo, haciéndole una sugerencia que se verá obligado a cumplir. Estas órdenes no pueden representar un daño para el o para algún otro, ni un peligro inmediato. Por ejemplo, puedes sugerir a un oso que no te devore, o que se de una vuelta por el otro lado de Bosque, pero no puedes pedirle que se ahogue en el río o que mate a alguien por ti.

- SUSURROS EN LA ESPESURA:

- Objetivo: Cualquier criatura en Bosque, y que tú conozcas
- Dificultad: Normal





- Duración: Un mensaje
- Efecto: Te permite enviar un mensaje a cualquier criatura dentro de Bosque. No puede ser más largo que unas pocas frases y el aludido no puede responder, pero sabes si le llega el mensaje o no.

En nuestro ejemplo: Después de pensarlo bien, hemos seleccionado cuatro conjuros que casan especialmente bien con el concepto de personaje.

Conjuros de INSTINTO:

- Confusión
- El Viento Invisible

Conjuros de TEMPLANZA:

- Sugerencias
- Ilusiones

Bueno, tras unos pocos y sencillos pasos ya tenemos un personaje listo para jugar:

ARIXEL TWEG, EL COLMILLO DE LA ILUSIÓN

FORMA Y ESPÍRITU: Zorro Plateado. Se trata de una especie de zorro algo más pequeño, pero muy similar al zorro común.
Tamaño: Normal

CASA: Ninguna en particular aunque, mantiene buenas relaciones con Leandilac.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/Normal

RASGOS:

- Cazador Astuto
- Garras y Colmillos
- Reflejos Centellantes
- Corazón de Ilusionista
- Olor Peculiar [P]
- Mala Fama [P]
- Fiel a los juramentos [P]

HABILIDADES:

- Hechicería (INSTINTO/ TEMPLANZA): +2/ +2
- Esquivar (INSTINTO): +1
- Pelea (INSTINTO): 0
- Rastrear (INSTINTO): 0
- Sigilo (INSTINTO): +1
- Conocimientos (Lugares de Bosque): 0
- Conocimientos (Música y leyendas): 0
- Aguante (TEMPLANZA): 0

CONJUROS Y RUNAS:

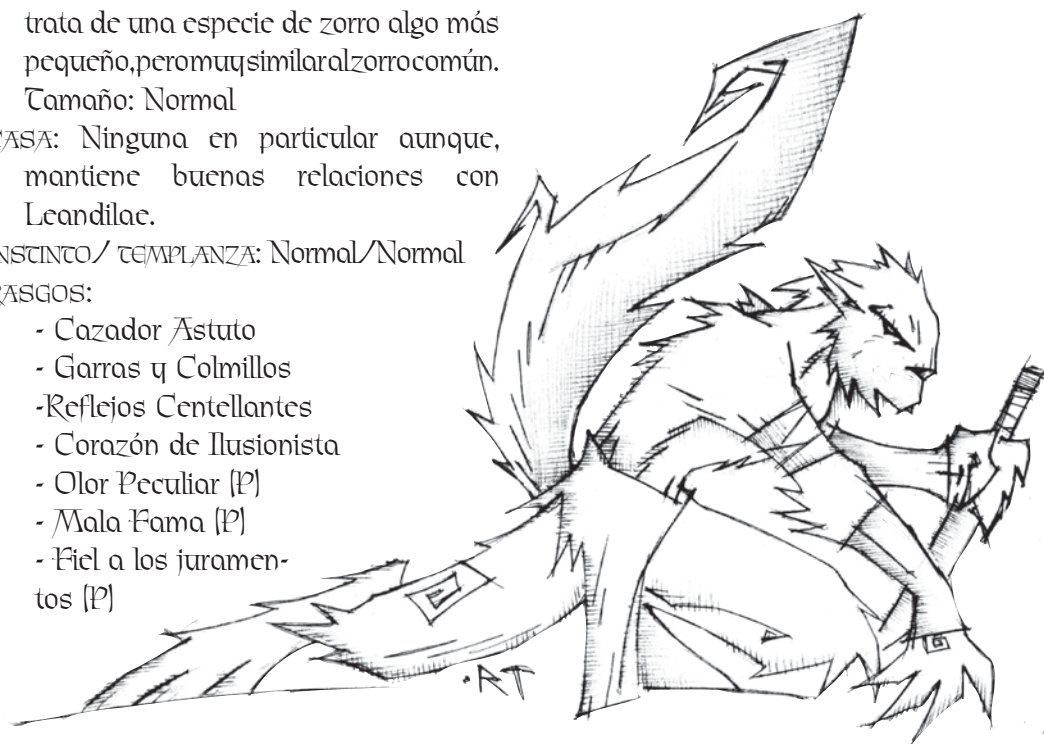
2 de INSTINTO:

- El Viento Invisible
- Confusión

2 de TEMPLANZA:

- Ilusiones
- Sugerencia

EL BOSQUE





ALGUNAS REGLAS Y MECÁNICAS

MOVIMIENTO:

Tienes un movimiento básico en tierra de 2 metros por cada acción que emplees. Si eres anfibio mueves esta misma cantidad en el agua, pero solo la mitad en caso contrario. Por otro lado, si tienes alas mueves 4 metros por acción. Estas cantidades pueden mejorarse con rasgos y conjuros.

Al correr debes emplear todas tus acciones del turno, y no podrás hacer nada más, pero moverás un total de 10 metros en tierra firme. Si eres acuático retendrás esta capacidad, pero si no solo te moverás 5 metros en el agua. En caso de ser un volador, tu movimiento total asciende hasta los 20 metros por turno.

TIRADA DE REACCIÓN:

Muchas veces el Dj querrá determinar la reacción de un Pnj o grupo de ellos frente a ti y tus compañeros. Esto se soluciona fácilmente con una sencilla Tirada de Reacción. Se lanzan 2dF, se añaden modificadores y se consulta la tabla que encontrarás a continuación:

(-3 O INFERIOR) HOSTILIDAD: La criatura o grupo de ellas comenzará una confrontación o huirá dependiendo de la situación y sus posibilidades de victoria.

(-2) DESCONFIANZA: Te miran de soslayo, sin perder de vista tus movimientos. Cualquier intento de entablar una relación será acogido con visible desconfianza.

(-1) DESINTERÉS: Apenas te tienen en cuenta. Cualquier cosa que digas o hagas será acogida con frialdad y desinterés.

(0) NEUTRAL: Ni a favor ni en contra,

una actitud neutra y moderada.

(+1) EXPECTACIÓN: La criatura o grupo espera tus acciones con ánimo positivo, pero sin implicarse demasiado.

(+2) CONFIANZA: Se encuentran claramente dispuestos a relacionarse contigo e incluso prestarte su ayuda, siempre que no arriesguen demasiado.

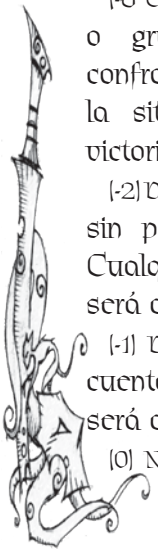
(+3 O SUPERIOR) AMISTAD: Te encuentras entre criaturas amistosas, con las que probablemente ya tengas una sólida relación. Intentarán auxiliarte en lo que necesites, siempre dentro de sus posibilidades.

Estas reacciones pueden modificar las pruebas que debas realizar ante los Pnjs, sobre todo de Averiguar Intenciones, Persuasión y Oratoria.

Por supuesto, encuentros pasados con los jugadores influirán decisivamente en la actitud de los Pnjs. Así, si te presentas ante un grupo al que has ayudado frecuentemente no hará falta ninguna tirada y su actitud será de Confianza o incluso Amistad. Por otro lado, una facción enemiga tendrá una actitud como mínimo de Desconfianza hacia tu persona. Con el tiempo y tus acciones durante el juego podrás variar estas actitudes tanto para lo bueno como para lo malo.

TIRADA DE INICIATIVA:

A la hora de determinar quien va primero en un asalto, el resto de jugadores y tú (incluido el Dj) lanzáis 2dF y sumáis los modificadores debidos a Actitud, Sorpresa, FÍSICO y a cualquier Rasgo aplicable.





- **ACTITUD:** Si esta es **INSTINTO** (no importa a qué nivel) suma +1, si es **TEMPLANZA** resta -1.

- **SORPRESA:** Si te han sorprendido, como por ejemplo en una emboscada, resta -2.

- **FÍSICO:** Terrible o Pobre suma +2, Mediocre o Normal +1, Bueno no modifica, Grande o Excelente resta -1, criaturas aun mayores restan -2 a la tirada.

Este resultado permanecerá hasta el final de la escena. En caso de empate vence el combatiente con tamaño menor, y si los tamaños son iguales se vuelven a lanzar los dados tantas veces como sea necesario hasta que resulte un vencedor. Una vez obtenido el orden de iniciativas, permanecerán hasta el fin del combate

Las acciones se realizan por orden de iniciativa, así quien saca una mejor tirada puede reaccionar de manera mas rápida.

ACTITUDES:

Al comienzo de una escena puedes decidir pasar dos niveles de una de tus actitudes a la otra, permitiéndote reaccionar de dos maneras diferentes y muchas veces opuestas. Si no indicas nada se tomarán las actitudes por defecto que elegiste durante la creación del personaje. Esta modificación influye también en tu iniciativa y te permite actuar de manera más física e instintiva o más racional y meditada. Para ello debes gastar un único punto de Favor, independientemente del número de niveles que transfieras

ACCIONES:

NÚMERO DE ACCIONES: En cada turno posees tres acciones, una de las cuales puede ser un hechizo y otra un ataque. Puedes esquivar cuantas veces puedas hasta agotar tus acciones o moverte.

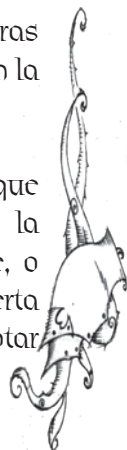
Como jugador puedes realizar una serie de acciones con tu personaje. Estas son tan variadas como las que podrías llevar a término en la vida real, pero básicamente se engloban en dos tipos:

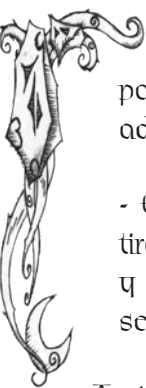
- **Acciones Opuestas:** Son aquellas en las que mides tu destreza en una Habilidad contra la maestría de un contrincante. Por ejemplo, en un combate mides tu Pelea contra la Esquiva de tu oponente, o quizá tú Persuasión contra su Averiguar Intenciones. En estos casos se compara el resultado de ambas tiradas de habilidad y el resultado marca al vencedor. El grado de éxito lo marca la diferencia entre una y otra tirada, y a veces resulta útil tenerlo en cuenta. En caso de empate la acción queda en tablas y probablemente requiera alguna tirada más de habilidad en turnos sucesivos.

Por ejemplo, si tratas de escabullirte de la vigilancia de un lobo al pie de la Torre Pico de Cuervos, debes realizar una prueba de Sigilo contra su habilidad de Percepción.

- Si consigues una mejor tirada logras pasar desapercibido y te cuelas en la Torre.

- Si empatáis quiere decir que probablemente no hallas visto la posibilidad de colarte en la torre, o quizá el lobo este demasiado alerta en este momento. Puedes optar





por hacer una nueva prueba mas adelante sin ninguna penalización.

- En caso de que el lobo supere tu tirada, habrá detectado tu subterfugio y probablemente te encuentres en serios problemas...

- Acciones No Opuestas. En ellas tratas de superar una dificultad establecida por el Dj. Si consigues igualarla logras tu objetivo, aunque un poco por los pelos. Si la superas, el número de niveles por los que lo hagas marca tu eficacia en dicha prueba.

Algunos ejemplos de Acciones No Opuestas son: trepar un risco escarpado, nadar un poco por el Cristaluengo, o tallar una buena lanza de espino.

Para realizar estas acciones simplemente lanza 4d6 y suma el resultado a tu valor de Habilidad. Recuerda que un "+" añade un +1 y un "-" resta un -1. Si al lanzar los dados obtienes cuatro "+" habrás conseguido un éxito sin importar la dificultad a la que te enfrentes.

Por el contrario si obtienes cuatro "-", tu fallo será automático sin importar tu nivel de Habilidad. En algunas Acciones no tendrás que hacer tiradas de Habilidad. Puedes moverte por terreno normal sin necesidad de ninguna prueba

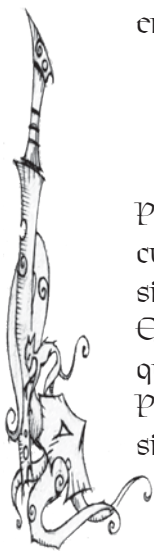
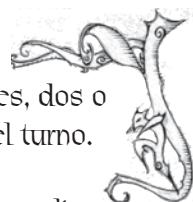
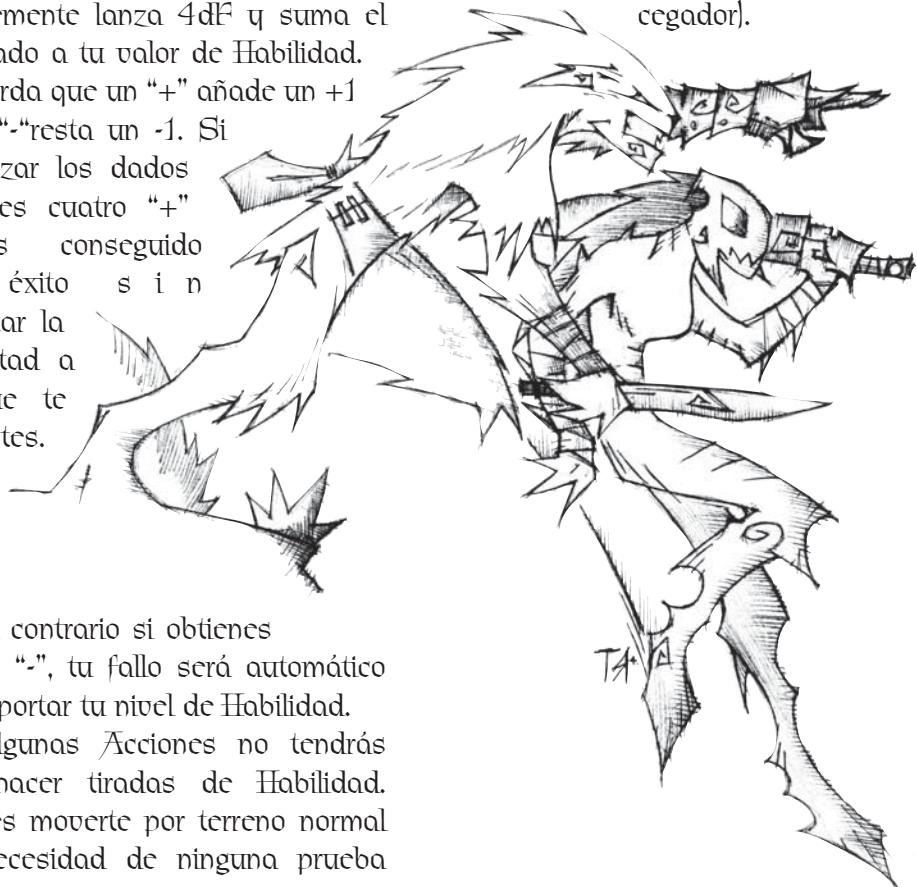
utilizando una de tus acciones, dos o las tres que tienes durante el turno.

Tampoco tendrás que realizar tiradas para Acciones No Opuestas cotidianas o cuyo nivel de dificultad sea tan bajo que el Dj no lo considere necesario. Como consejo general, si tu nivel de Habilidad es igual o superior a la dificultad exigida, cuentas con tiempo de sobra y nadie te molesta o amenaza, no hace falta lanzar dados y la prueba se realiza con éxito.

No cuentan como acción:

- Hablar: Siempre que se trate de unas pocas frases.

- Utilizar la habilidad Percepción (aunque el Dj puede imponer una penalización si se está en medio de un combate encarnizado, o el ambiente es muy ruidoso o cegador).





TIEMPO:

El tiempo en Bosque no funciona del mismo modo que en el mundo troll. A veces va más deprisa. Otras se mueve lentamente, como expectante. Imagina que sigue su propio camino, no en línea recta, sino en perezosas curvas y vaivenes, cruzándose de vez en cuando con la recta línea temporal troll.

De todas formas, durante el juego usaremos una serie de términos para definir intervalos de tiempo.

TURNOS: Es la unidad básica de tiempo durante el juego. Equivale aproximadamente a unos quince segundos, por lo que un minuto tiene cuatro turnos. Se usa sobre todo durante una Confrontación, cuando es importante llevar un cálculo de las acciones de cada cual.

ESCENA: Es un fragmento de tiempo de juego en el que los Pjs llevan a cabo una tarea determinada en un lugar concreto. El ejemplo mas común es un combate, en el que la escena dura lo que tarda el combate en resolverse. Una escena es también la investigación de un lugar, un interrogatorio o la fabricación de un objeto de principio a fin.

CONFRONTACIÓN:

Cualquier escena de cierta importancia en la que el resto de jugadores y tu os veáis involucrados en un combate, ya sea físico o intelectual, es una Confrontación. Puede ser una lucha encarnizada contra un montón de lobos rabiosos o un acalorado debate entre facciones antagónicas. Ambos tienen muchos mas puntos en común que diferencias, y por tanto se solucionan de forma parecida.

Estos enfrentamientos rara vez son a muerte, pero siempre son muy importantes. Puedes optar por rendirte, retirándote con el rabo entre las piernas y sufriendo las penalizaciones que hayas acumulado hasta que logres reponerte. A cambio de una retirada honrosa, el vencedor puede negociar con el vencido alguna tarea o recompensa, quizá incluso una Sanción.

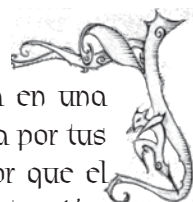
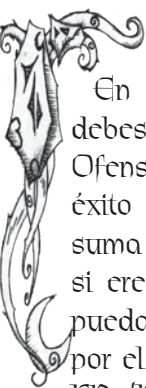
COMBATE:

Es la forma mas usual de confrontación a la que te enfrentas en la mayoría de juegos de rol, pero no tiene por que ser la única. Funciona de la siguiente forma:

Para golpear a tu oponente lanzas 4df en una prueba enfrentada de Pelea o Armas Cuerpo a Cuerpo contra su habilidad de Esquivar. Añade los modificadores debidos a los Rasgos y aquellos que tu Dj considere oportunos. Debes alcanzar como mínimo el nivel Normal, aunque esto puede variar si decides golpear a una criatura mas grande o mas pequeña que tu. Si es uno o dos niveles mayor la dificultad es Mediocre. En caso de ser tres o más niveles desciende a Pobre. Si se trata de un contrincante uno o dos niveles menor debes acertar con una prueba a nivel Bueno. Si es mas pequeño el nivel será Grande.

Tu oponente se defiende usando Esquivar. Con su tirada debe igualar o superar el resultado obtenido por ti, en cuyo caso el golpe no ha tenido lugar.

Si utilizas arcos, ballestas o armas arrojadizas lanzarás tus dados contra una dificultad establecida por el Dj, que tendrá en cuenta el alcance, las dimensiones de lo que quieres impactar y su cobertura.



En cualquier caso si aciertas debes calcular el daño, tu FO (Factor Ofensivo), que es igual a tu nivel de éxito mas la diferencia de escala (se suma si eres más grande y se resta si eres más pequeño), los Rasgos que puedas utilizar y el modificador al daño por el arma utilizada. Al FO se resta el FD (Factor Defensivo) de tu objetivo, obtenido sumando su armadura y cualquier Rasgo oportuno. El resultado se compara con la Escala de Daño, reflejando en que nivel has causado una Mella en tu oponente. Marca con una F (de daño FÍSICO) una de las casillas. Si todas están marcadas pasa al siguiente nivel. Tu oponente debe aplicar cualquier penalización inmediatamente. En caso de que tu contrincante no pueda esquivarte o decida no hacerlo por cualquier motivo (por ejemplo, no sea consciente del ataque), debes aplicar un +2 al FO.

Si queda Incapacitado puedes gastar un Punto de Favor para acabar con su vida de manera definitiva. Si se rinde o decides no matarlo puedes imponerle una Sanción (se explican mas adelante).

OTRAS CONFRONTACIONES:

Existen muchos tipos de Confrontación. Estos solo son dos ejemplos muy comunes, basado el primero en una Prueba Enfrentada y el segundo en una Prueba No Enfrentada:

- **ORATORIA** (basado en Prueba Enfrentada): En una Confrontación de Oratoria tratas de hacerte con un grupo de gente mediante tus razonamientos para que se pongan de tu lado. Generalmente te enfrentas a un contrincante que rebate tus argumentos más o menos enérgicamente. Debes lanzar 4df y

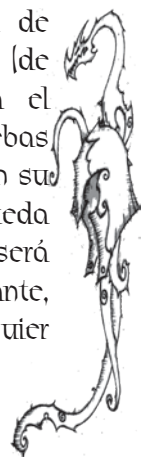
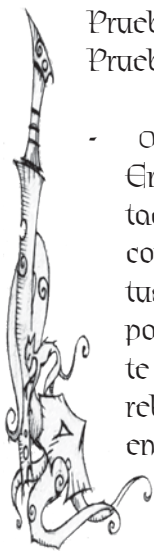
sumarle tu nivel de Oratoria en una tirada enfrentada, modificada por tus Rasgos y con un modificador que el Dj aplicará en función de tu actuación. Tu oponente ejecuta la misma prueba y se comparan los resultados.

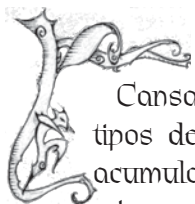
El vencedor aplica su nivel de éxito mas cualquier Rasgo conveniente a la Escala de Daño del perdedor, causándole una Mella. Deberá marcar con una M (de Moral) una de sus casillas en ese nivel. Si todas están marcadas, deberá marcar una del nivel siguiente.

Si alguno queda Incapacitado pierde automáticamente, y su contrincante puede imponerle cualquier Sanción que estime conveniente.

- **AGUANTE** (basado en Prueba no Enfrentada): Puede acontecer si te retan a una carrera u otra prueba física extenuante. En este caso el Dj preparará un recorrido con las pruebas de Aguante necesarias y tal vez algunos obstáculos a sortear con otras habilidades físicas.

Tu contrincante y tú debéis realizar pruebas de Aguante contra la dificultad establecida. Si superáis las tiradas mantenéis el ritmo. En caso opuesto, quien falle acumula una mella en su escala de heridas en el nivel adecuado al nivel de fallo, debiendo marcarla con C (de Cansancio). El vendedor será el que al terminar la serie de pruebas tenga menos daño acumulado en su escala de daño. Si alguien queda Incapacitado, el vencedor será automáticamente su contrincante, que podrá hacerle cumplir cualquier sanción que se le antoje.





Cansancio, Física y Moral son los tres tipos de Mellas que puedes sufrir. Se acumulan independientemente de su origen en tu Escala de Daños, penalizando todas tus pruebas. También poseen diferentes formas de recuperación.

Debes tener en cuenta que solo las acciones mas importantes, que requieren toda una escena para desarrollarse y tienen repercusiones decisivas y duraderas deben resolverse mediante una Confrontación hasta sus mas últimas consecuencias. Engatusar a un guardia, intimidar a una presa, esconderte de un troll no lo requieren, mientras que engañar al Rey Sauce, intimidar a un dragón o sobrevivir a una cacería troll probablemente sí lo precisa.

Por último, habrá algún jugador avisado que se dedique a ir retando a una Confrontación, violenta o no, a Pjs o Pnjs inocentes con objeto de imponerles Sanciones de las que beneficiarse. El Dj tiene permiso para tratar a tan inteligente espécimen como mejor le plazca, incluyendo la pérdida de Puntos de Favor de forma definitiva o cualquier Sanción pertinente.

SANCIONES:

Son deberes impuestos por los vencedores de una Confrontación al perdedor o perdedores a cambio de permitirles una retirada honrosa, o sencillamente no arrebatarles la vida. Se trata de deberes ineludibles, juramentos cuya imposición sigue una serie de normas:

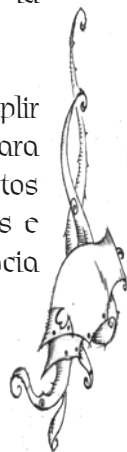
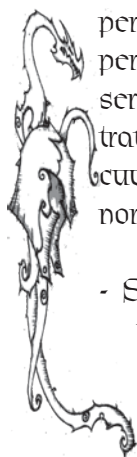
- Si se trata de alguna tarea debe ser realizable dentro de lo razonable para el sancionado (no vale sancionar a un

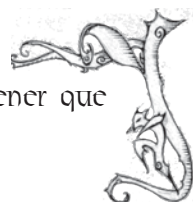
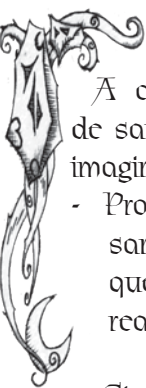
sapo con que vuele de flor en flor por el bosque, o que escriba una ópera, excepto si el sapo en cuestión tiene buen oído musical).

- No puedes ordenar nada que represente directamente la muerte de alguna criatura, incluido el sancionado (por ejemplo, no puedes ordenar a un lobo que se tire por un barranco de veinte metros de altura o que mate a su primo).
- La Sanción acaba cuando se cumple la tarea encomendada, y siempre en 28 días como máximo.
- Puedes obligar al sancionado a que levante una Sanción pendiente en otra criatura.
- El sancionador puede anular la Sanción cuando lo desee dentro de su periodo de duración.

Por otro lado, el sancionado no puede eludir jamás su cumplimiento sea cual sea su naturaleza, da igual que sea un diminuto grillo o un poderoso rey demonio. El Dj es juez último en este caso pero debe tener en cuenta el sentido de la Sanción más que las palabras con las que fue dictada. Indudablemente habrá jugadores que intentarán retorcer el sentido de la Sanción y buscar algún resquicio para evitar cumplirla, pero debe quedar claro que se trata de algo obligatorio y tan inevitable como la muerte y los impuestos.

Si el sancionado insiste en no cumplir su obligación, el Dj tiene potestad para retirarle de forma definitiva cuantos Puntos de Favor considere oportunos e incluso puede no otorgarle experiencia alguna.





A continuación tienes tres ejemplos de sanción, aunque el límite esta en tu imaginación y las normas anteriores:

- Prohibición: Puedes prohibir a un sancionado atacar a cualquier ser que designes, acercarse a un lugar o realizar alguna acción.
- Ejecución de una tarea, como por ejemplo fabricar una espada, cavar una madriguera o viajar a algún lugar lejano.
- Dar algo a alguien: entregarte su más preciada posesión, parte de sus provisiones o repartir su riqueza entre los pobres.

Como es de esperar, si no puedes cumplir con alguna sanción que te impongan a causa de una penalización por heridas, este deber puede posponerse hasta tu total recuperación (ten en cuenta que esto es solo una prórroga temporal...).

ESCALA DE DAÑO Y RECUPERACIÓN:

Esta es la Escala de Daño general, aplicable a la mayoría de criaturas existentes. Existen algunos seres que usan otras escalas y así se señala en su descripción dentro del Bestiario.

(1-3) TOCADO 000

Estas algo dañado, ya sea física o moralmente, pero puedes continuar la confrontación sin mas problemas.

(4-5) DAÑADO 00 (-1)

Un duro golpe te hace replantearte la situación. Quizá se trate de una herida menor o tal vez tu oponente esgrima algún argumento que parezca insuperable. En este nivel aun puedes abandonar la Confrontación

de manera voluntaria sin tener que hacer frente a una Sanción.

(6-7) HERIDO 00 (-2)

La cosa se pone muy seria. Estas severamente herido, o tal vez tu fuerza de voluntad esté muy dañada. Tal vez sea el momento de retirarte, llegar a un acuerdo o ejecutar alguna maniobra decisiva.

(8+) INCAPACITADO 0

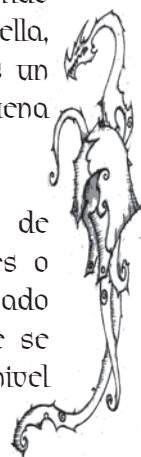
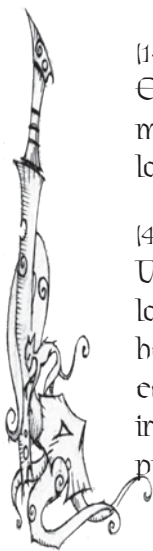
Te ves física o moralmente incapaz de realizar ninguna acción. Puede que estés muy malherido, agotado por completo o quizá totalmente desmoralizado. Si tú oponente gasta un Punto de Favor quedarás definitivamente fuera de juego.

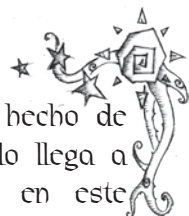
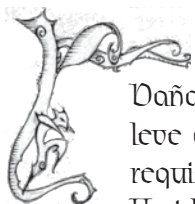
RECUPERACIÓN DE DAÑO:

El daño recibido puede curarse con tiempo, siempre que se cumplan las condiciones necesarias. La mella se borra automáticamente en cuanto se cura, como si nunca hubiese existido. Si las condiciones descritas no se cumplen estrictamente, el nivel de daño no se recupera.

- Mellas de Cansancio: El descanso es el único método para curar estas Mellas. En nivel Tocado necesitas sentarte un par de minutos por nivel. A nivel dañado es precisa una hora. Llegados a nivel Herido debes dormir seis horas por Mella, y a nivel Incapacitado necesitas un día completo de descanso con buena comida y agua en abundancia.

- Mellas de Físico: Se trata de heridas físicas tales como cortes o magulladuras graves. A nivel Tocado solo son simples moratones que se curan en una hora cada uno. En nivel





Dañado puede ser una torcedura leve o una lastimadura dolorosa que requiere un día por nivel. Al llegar a Herido precisas atención médica y al menos una semana por nivel, mientras que en incapacitado tendrás que guardar cama durante dos semanas.

- **Mellas de Moral:** Se recuperan meditando sobre los acontecimientos que han conseguido dañar tu espíritu y convicciones. A nivel tocado bastan cinco minutos por cada mella. En nivel Dañado tendrás que meditar al menos media hora cada nivel en un lugar tranquilo y solitario. Al llegar a Herido, puedes recuperarte conversando con alguien, preferiblemente un amigo, un antiguo maestro o alguien de gran sabiduría durante una hora. En Incapacitado te hará falta una jornada de soledad en algún lugar apartado donde meditar sobre los sucesos ocurridos.

Es posible recuperar daño simultáneamente en varias categorías. Así, puedes descansar cómodamente sentado (recuperando una Mella de Cansancio), mientras conversas con un compañero sobre tus ideas e impresiones (regenerando una Mella de Moral).

MATAR:

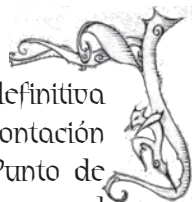
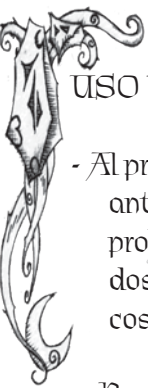
Matar a otro ser vivo, a sangre fría, es un acto plenamente consciente y cargado de consecuencias. No es lo mismo acabar con la vida de una presa para alimentarte, algo perfectamente lícito dentro del Orden de las Cosas, que asesinar a sangre fría a un enemigo indefenso.

Esto se representa con el hecho de que la Escala de Daños solo llega a Incapacitado. Si tras dejar en este estado a un contrincante aún así deseas acabar con su vida, puedes gastar uno de tus Puntos de Favor para rematarlo. Debes tener en cuenta que este punto no se regenerará en tu reserva durante la próxima sesión o aventura.



EL BOSQUE



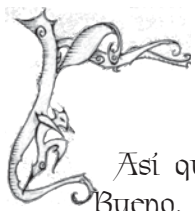


USO DE PUNTOS DE FAVOR:

- Al principio de una escena (por ejemplo, antes de un combate o un debate prolongado) pueden trasladarse hasta dos niveles de una Actitud a otra al coste de un único Punto de Favor.
- Puedes sumar +2 al resultado de una tirada, al coste de un Punto de Favor.
- Puedes usarlo para mejorar la actitud de un Pnj hacia ti durante una escena, siempre que no sea declaradamente hostil, hasta el nivel TEMPLANZA (Confianza). Esto cuesta un único Punto de Favor.
- Puedes eliminar de manera definitiva a un oponente en una Confrontación de Combate, gastando un Punto de Favor (que no podrás recuperar al finalizar la sesión).
- Puedes evitar que tu contrincante te remate gastando un Punto de Favor cuando seas derrotado en una Confrontación de Combate. En su lugar deberás sufrir una Sanción apropiada dictada por tu adversario, o el Dj.
- Puedes disminuir la gravedad de las mellas que te inflijan, a razón de un nivel por Punto de Favor, hasta un mínimo de Rasguño.

Sección del Dj





SECCIÓN DEL DJ

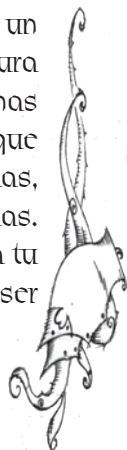
Así que pretendes dirigir este juego. Bueno, entonces quizá te vengan bien algunos consejos. Ten en cuenta que no son obligaciones, y eres libre de atenderlos o buscar tu propio camino.

- Sobre Puntos de Favor: Como Dj puedes gastar tantos Puntos de Favor como te apetezcan, que para eso te has trabajado la aventura mientras los demás se rascan la panza al sol y beben licor de frambuesa y cerveza de raíz. Sin embargo esto no quiere decir que puedas abusar de los jugadores, pues ellos forman parte de la historia tanto como tú. Si vas a gastar algún punto que sea mas bien para ayudar que para castigar.
- Evita matar personajes si puedes aplicarles una Sanción y así de camino redirigir la aventura hacia donde crees que debe ir por el bien de todos. Incluso si el tipo en cuestión se lanza en solitario a un combate contra un grupo de osos hambrientos puede que estos le perdonen la vida a cambio de que les limpie la guarida todos los días durante un mes. Enseña mucho mas tener que realizar una tarea desagradable que la muerte.
- Los Pnjs rara vez se enfrentarán en una Confrontación hasta sus últimas consecuencias. En lugar de esto tratarán de huir en cuanto estén demasiado heridos, o puede que ofrezcan algún tipo de pacto o compensación a los jugadores.
- Sobre Tamaños: La escala de tamaño está pensada desde el punto de vista de los personajes. Para un duende su tamaño es perfectamente normal,

mientras que un troll es un feo gigantón sin pelo que se viste con ridículas telas de colores chillones y monta feroces animales metálicos de ojos brillantes.

- Recuerda que este juego pretende ser divertido y sobre todo heroico. No lo conviertas en una sucesión sin fin de dilemas morales sobre el bien y el mal, ni dejes que los jugadores lo hagan. Los duendes de Bosque no son personas torturadas ni confusas que anden llorando tras cada árbol o buscando su propia muerte de forma teatral.
- Cualquier cosa que imagines tu o tus jugadores está bien, y si crees que no tiene cabida en Bosque, úsalo en el Otro Lado o en tu propio reino. ¡La única regla es que sea divertido!
- La Regla de Oro del Rol: Si tienes una duda sobre las reglas o no sabes que hacer, no te detengas. Nunca pierdas el ritmo de la partida o tus jugadores se convertirán en calabazas. Si las dudas te atormentan lanza 4dF. Mientras mas resultados "+" mejor para los jugadores. Si salen más resultados "-" ponles las cosas difíciles. Puede que esto sea tener la cara un poco dura, pero si lo pensamos bien de esto va cualquier tirada en casi todos los juegos de rol.

Ya habrás observado que hay un buen montón de semillas de aventura en personajes y localizaciones. Algunas son bastante sencillas, mientras que otras son imposiblemente complicadas, pero todas pueden ser muy divertidas. No temas modificarlas y adaptarlas a tu gusto, todo lo escrito aquí está para ser utilizado por ti de un modo u otro.



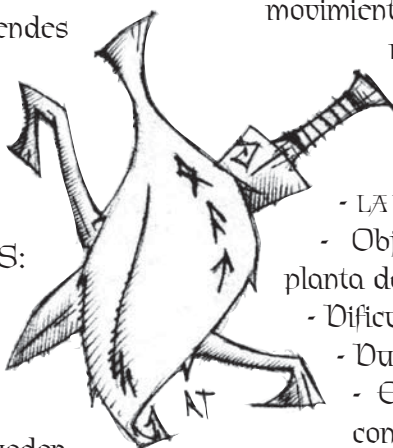


MAGIAS MISTERIOSAS Y MALIGNAS DEL DIRECTOR DE JUEGO:

Estas son magias tan solo al alcance de Pnjs o de duendes especiales o maléficos. Seguro que su utilización resulta tan peligrosa como divertida.

CONJUROS ARBÓREOS:

Este tipo de sortilegios no pueden ser escogidos por los jugadores inicialmente, aunque pueden aprenderlos más adelante si se los enseñan. Casi todos los árboles poseen alguno, pero tan solo unos pocos son maestros en su utilización. Su uso requiere la habilidad Hechicería arbórea [INSTINTO O TEMPLANZA] que comienza a -2.



Escala de Daño:
(1-5) Tocado 0000
(6-8) Herido 000 (-2)
(9+) Cortado 0

Cada una tiene dos Acciones y su movimiento es aéreo hasta quince metros. El resto de sus habilidades son las del lanzador del conjuro.

- LA PALABRA VERDE:
- Objetivo: Cualquier árbol o planta de Bosque.
- Dificultad: Mediocre
- Duración: Una conversación
- Efecto: El lanzador puede conversar normalmente con cualquier ser vegetal dentro de las fronteras de Bosque que se muestre interesado. Dicen que existe una versión mucho más poderosa, para comunicarse con árboles y plantas del cualquier reino, pero al parecer son solo tonterías de ardillas demasiado ociosas.

- ATAQUE DE ENREDADERAS:
- Objetivo: hasta 3 atacantes.
- Dificultad: Bueno
- Duración: La escena.
- Efecto: Hasta tres gruesas enredaderas de madera y hojas flexibles y resistentes surgen del suelo. Defenderán sin tregua al lanzador y a quien este designe. Son inmunes a las Mellas de Cansancio y Moral.

Las enredaderas están controladas por el lanzador del conjuro, y también pueden usarse para actividades no violentas.

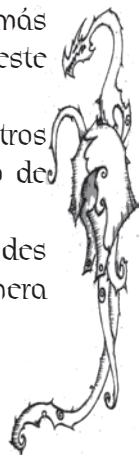
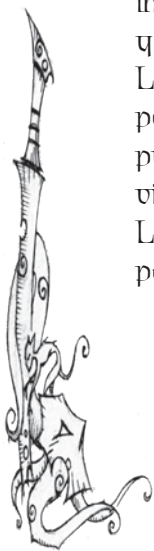
Las enredaderas tienen el siguiente perfil:

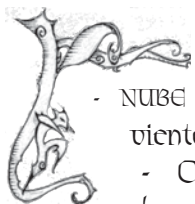
FÍSICO: Grande

Habilidades:

- Pelea: Bueno
- Esquivar: Normal

- LOS DONES DE BOSQUE:
- Objetivo: Cualquiera en el radio de acción de cinco metros.
- Dificultad: Grande
- Duración: Una jornada.
- Efecto: El lanzador del conjuro canaliza parte del poder regenerativo del suelo de Bosque. Cualquiera que permanezca dentro de su radio de acción ve reducido su tiempo de convalecencia a la mitad. Si además recibe tratamiento médico, este tiempo se reduce a un tercio. Ciertos árboles de Bosque (y otros reinos) cuentan con este conjuro de manera permanente. A ellos recurren animales y duendes para sanar sus heridas de manera instintiva.





- NUBE DE ESPORAS VENENOSAS: Un viento venenoso
 - Objetivo: Todos los presentes (aunque la vida vegetal es inmune)
 - Dificultad: Bueno
 - Duración: Dos minutos, o hasta que es barrida por el viento.
 - Efecto: Un radio de cinco metros alrededor del lanzador se satura de una nube de esporas venenosas muy tóxicas. Quien se encuentre en el área de efecto pierde automáticamente dos acciones tosiendo y frotándose los ojos. La acción restante debe usarla para alejarse lo más posible de la nube.

- OJOS Y OÍDOS:
 - Objetivo: El Lanzador.
 - Dificultad: Normal
 - Duración: La escena
 - Efecto: El lanzador puede ver y oír cualquier cosa que suceda en Bosque y que sea observado por otro árbol.

- PROTEGER A LA PROGENIE:
 - Objetivo: Diez alrededor del lanzador
 - Dificultad: Grande
 - Duración: La escena.
 - Efecto: El lanzador del conjuro crea una barrera invisible de diez metros de radio, impenetrable demonios, espectros y otros seres inequívocamente malignos.

Un campo protector como este rodea las fronteras de Bosque, impidiendo la invasión de rey Sauce (aunque no de sus secuaces mundanos). Hay que señalar que existen runas y conjuros capaces de evadir los efectos de este sortilegio, pero son extremadamente raros.

- PÚAS AFILADAS:
 - Objetivo: El Lanzador.
 - Dificultad: Normal
 - Duración: La escena
 - Efecto: Grandes púas afiladas y resistentes surgen del tronco del lanzador del conjuro. Cualquiera que ataque al lanzador usando Pelea o Combate con Armas, debe superar una prueba de Esquivar (la dificultad Normal) o sufre los efectos de un ataque de 4dF +2 FO.

LAS GRANDES RUNAS OLVIDADAS:

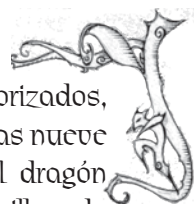
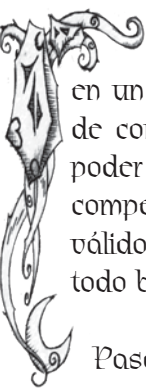
No es solo una serie de runas mágicas, sino la transcripción de la lengua de la raza de que vivió hace eones en la Ciudad Vieja bajo Bosque. A partir de ellas se desarrollaron las runas de Bosque, que no son más que una tímida sombra en comparación.

Los habitantes de la Ciudad Vieja, todos duendes místicos y hechiceros de poder difícilmente imaginable, las desarrollaron como medio para dominar la magia, y de hecho lo consiguieron quizá demasiado bien. Las runas no solo permitían pequeños conjuros, sino que eran capaces de deformar la realidad en cualquier sentido, haciendo realidad casi cualquier deseo o anhelo.

Sin embargo ellos querían más. El poder les hizo codiciosos y comenzaron a mirarse unos a otros con envidia, olvidando la antigua hermandad que les unía.

Poco a poco los duendes de la Ciudad Vieja, que en aquel entonces era conocida hasta más allá del horizonte como Aladannizar, dejaron de respetar las reglas del Orden de las Cosas. Lo que





en un principio fue una sana búsqueda de conocimiento, derivó en una sed de poder apenas justificable, una sucia competición fratricida en la que todo era válido y cuyo premio sería el dominio de todo bajo el cielo.

Pasaron los años entre falsas paces y guerras abiertas, a veces rápido y otras más lentamente. Los hechiceros fueron muriendo uno tras otro, aunque pocas veces de forma natural. Finalmente tan solo quedaron ocho, los mas ancianos y poderosos de su raza extinta, servidos por esclavos tanto duendes como animales y árboles.

Un aciago día bajaron solos a la más profunda de las mazmorras de la ciudad, a muchos metros bajo Bosque. Siguieron una retorcida e interminable escalera de caracol tan antigua que ninguno recordaba haberla construido, hasta llegar a una cueva de suelo arenoso muy cerca del centro del mundo.

Habían sido citados por un ser misterioso mediante enigmáticos mensajes en el viento, el agua y la tierra, mensajes que no podían ignorar. Los ocho se miraron los unos a los otros con curiosidad y desconfianza, pues en su interior cada uno sospechaba que se trataba de una treta urdida por cualquiera de sus hermanos. Súbitamente algo enorme surgió del suelo, una gigantesca bestia de escamas verdes y brillantes del tamaño de una colina.

El gran dragón Malakostar se presentó ante ellos, con fauces brillantes por el fuego y ojos rojos y amenazadores. Observó a cada uno de los hechiceros y veloz como el rayo, abrió las fauces y engulló al más cercano sin dejar más que un jirón de su túnica. El resto de

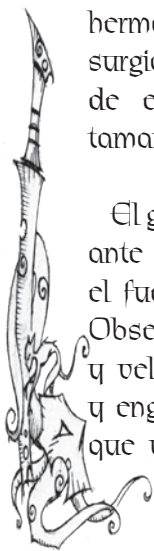
magos dieron un paso atrás horrorizados, apenas acertando a pronunciar las nueve Grandes Runas Protectoras. El dragón abrió la boca plagada de colmillos de nuevo, esta vez para hablar:

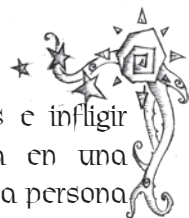
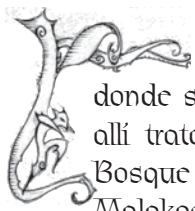
- No me gustan vuestros negocios, viejas momias apolilladas -Dijo con desprecio-. Hace siglos que vivo en la superficie, aguantando los ecos de vuestras guerras y mezquinas disputas, en las que os divertís haciendo sufrir a vuestros esclavos en nombre de unas absurdas palabrejas de no-se-qué poder mágico. Ciertamente ya estoy harto de todos vosotros. Vais a largaros de aquí, y jamás volveréis por mis dominios -Luego calló, y su silencio fue todavía más aterrador que sus furibundas palabras.

Desde luego no se trataba mas que de un farol, una treta draconiana. Los duendes hechiceros unidos podían haber acabado con el fácilmente actuando al unísono. Sin embargo los egoístas hechiceros solo pensaban en salvar sus propios pellejos ressecos por lo que se arremangaron las túnicas y salieron de allí tan rápido como sus piernas y su magia les permitieron.

De lo que aconteció a los hechiceros se sabe que tres de ellos se marcharon al mundo de los trolls (que en aquel entonces eran mas brutos y aun mas ignorantes si cabe), deseosos de dominar el mundo, pero jamás regresaron. Algunos dicen que los trolls aprendieron de ellos un puñado de runas y con ellas crearon su corrupta Brujería.

Los cuatro restantes emigraron al Otro Lado donde se establecieron como regentes de sus propios Protectorados, dioses en tierras vacías y estériles





donde solo vagan los espectros. Desde allí trataron de hacerse de nuevo con Bosque y la Ciudad Vieja a la muerte de Malakostar, pero esa es otra historia.

Bajo el dominio del dragón los esclavos fueron liberados y poblaron Bosque y otros reinos, abandonando la Ciudad Vieja y todos los sufrimientos a los que habían sido sometidos.

Únicamente permanecieron en el lugar un puñado de gusarones. Conocedores del peligro de las Grandes Runas pero resistiéndose a que fuesen olvidadas en su totalidad (pensaban que en las manos adecuadas podrían hacer mucho bien), decidieron que cada uno portaría tan solo unas pocas en su piel, tan solo esas podría usar y solo en caso de necesidad.

USO DE LAS GRANDES RUNAS EN EL JUEGO:

Los duendes hechiceros de Aladannizar eran capaces de usar las runas en su propio lenguaje, de manera tan natural como hablar. Otros seres no poseen tales habilidades y deben inscribir las runas en algún soporte físico, animado o no, para extraer una mínima parte de sus capacidades. Ni tan siquiera los gusarones son capaces de usarlas en todo su poder mas que en contadas ocasiones y prefieren inscribirlas. Aquí tienes algunos ejemplos de runas y sus poderes:

- FUEGO:

- Antiguo efecto: Cuando era pronunciada el hechicero tomaba control absoluto sobre el elemento del fuego. Era capaz de usarlo como arma, apagarlo a voluntad o ser inmune a el.
- Efecto actual: En un arma, esta

puede volverse en llamas e infligir un daño mayor. Tallada en una armadura o tatuada en una persona puede proteger a su portador del fuego. Esculpida en las paredes de un refugio protege a este, y a sus ocupantes, de cualquier fuego excepto de los más virulentos.

- SONIDO:

- Antiguo efecto: El hechicero era capaz de dominar el sonido en todo su espectro. Podía oír incluso el más leve de los ruidos o hacerse igualmente inaudible.
- Posibles efectos actuales: Tatuada en una persona cerca de las orejas esta runa le hace más sensible a los sonidos. Si se tatúa en las patas se vuelve más silencioso.

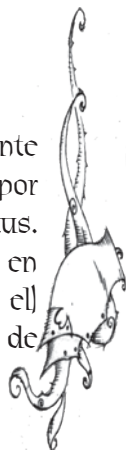
- VIDA:

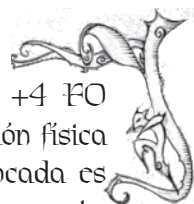
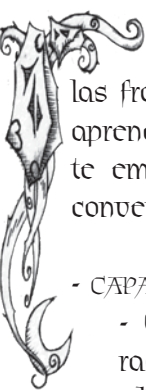
- Antiguo efecto: Dominio de la vida, aunque no de la muerte. Se podía acelerar la curación de enfermedades y heridas o asegurar la fecundación y el nacimiento de una camada.
- Posibles efectos actuales: Se puede tallar en una cama, de tal modo que quien duerma en ella se cure más rápido.

Puedes crear fácilmente muchas más. Recuerda que sus efectos, a diferencia de las comunes, suelen ser más poderosos y permanentes, aunque su inscripción es también más difícil.

MAGIA ESPECTRAL:

Se trata de conjuros especialmente maléficos y destructivos, utilizados por espectros y algunos otros espíritus. Sauce es especialmente diestro en ellos, pero en su caso (y solo en el) pierden bastante efectividad dentro de





las fronteras de Bosque. No es posible aprenderlos de ningún modo, pero si te empeñas siempre puedes tratar de convertirte en un espectro.

- CAPA DE ESCARCHA:

- Objetivo: Una criatura dentro del radio de visión del lanzador.
- Dificultad: Buena
- Duración: La escena
- Efecto: El cuerpo del objetivo se cubre de una fría y resistente capa de hielo que dificulta todos sus movimientos. Sufre un nivel de penalización a cualquier actividad y su movimiento se reduce a la mitad.

- ESQUIRLAS:

- Objetivo: Toda criatura en un área de 3 metros alrededor del lanzador.
- Dificultad: Buena
- Duración: Instantáneo
- Efecto: Este conjuro agota todas las acciones del lanzador durante el turno. El espectro hace que el aire a su alrededor se congele formando afiladas esquirlas de hielo, que luego son lanzadas en círculo a gran velocidad. Todo aquel dentro del área de efecto sufre un ataque de $4dF+2$ de FO, sin posibilidad de esquivar, aunque estar tras cobertura puede disminuir el daño a discreción del Dj.

su siguiente ataque causa +4 FO que ignora cualquier protección física no mágica, y la mella provocada es de FÍSICO en lugar de Cansancio. Además permite al espectro borrar una de sus mellas, comenzando por las de menor gravedad.

- POSESIÓN:

- Objetivo: Cualquier persona dentro del alcance de visión.
- Dificultad: Grande, o la Actitud mas elevada.
- Duración: La escena
- Efecto: El lanzador, que debe ser un espectro, se introduce en el cuerpo de su objetivo y toma su control físico. El objetivo deberá hacer una prueba de su Actitud mas elevada a nivel Grande cada turno para liberarse del espectro.

- SEMBRAR EL DESÁNIMO:

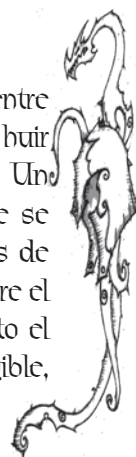
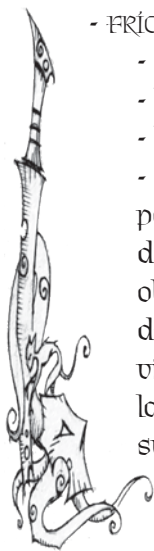
- Objetivo: Todos los presentes.
- Dificultad: Bueno
- Duración: La escena
- Efecto: La maldad el espectro inunda lo corazones de todos los presentes, haciendo que cunda el desánimo en sus espíritus. Todos los presentes deben superar una prueba de Aguante a nivel Normal, o pierden una de sus Acciones cada turno hasta el final de la escena.

- FRÍO TOQUE DE LA MUERTE:

- Objetivo: Una criatura.
- Dificultad: Normal
- Duración: Una escena
- Efecto: El toque del espectro, por lo general etéreo, se vuelve dolorosamente tangible. Cualquier objeto tocado se cubre de una fina capa de escarcha, mientras que los seres vivos sienten como el frío entumece la parte del cuerpo en contacto con sus dedos. Una vez lanza el conjuro,

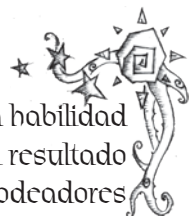
- VENTISCA:

- Objetivo: Todos los presentes.
- Dificultad: Normal
- Duración: La escena
- Efecto: Es un conjuro que, entre otras cosas, permite al espectro huir en el extraño caso de necesitarlo. Un fuerte viento azota la zona donde se encuentre, mientras helados trozos de granizo caen precipitadamente sobre el suelo. Todos los presentes, excepto el espectro y cualquier otro ser intangible,





ven reducido su movimiento a la mitad y deben superar una prueba de Percepción a nivel Bueno tan solo para ver por donde caminan.



BRUJERÍA TROLL:

Esta es la más peligrosa de todas las magias existentes, pues en vez de darte sabiduría y conocimiento te deja más vacío y sediento conforme mas aprendes. Ningún duende en su sano juicio querría aprenderla, pero si te decides por hacerlo, perderás un Punto de Favor por cada sortilegio que consigas dominar. Para dominarla debes aprender primero la habilidad Brujería [TEMPLANZA] que comienza a -2.

- DOMINIO:

- Objetivo: Un objetivo.
- Dificultad: Excelente
- Duración: La escena
- Efecto: Con este conjuro el brujo se hace con la voluntad de su objetivo. Este tendrá que obedecer sus órdenes a rajatabla y sean cuales sean. El objetivo tiene derecho a una tirada de su Actitud mas elevada cada turno a nivel Grande. Si la supera se repone del dominio y no puede volver a ser dominado en una jornada.

- LLAMAR A LOS MORADORES INFERNALES:

- Objetivo: Un grupo de demonios.
- Dificultad: Grande
- Duración: La escena
- Efecto: El lanzador trae a un grupo de seres del Archipiélago de Azufre.

Se lanzan 4dF y se suma la habilidad en brujería del lanzador. El resultado es el número de merodeadores infernales invocados. Si el resultado es negativo, solo aparece uno que atacará al lanzador del conjuro.

- LA FORMA DE LA BESTIA:

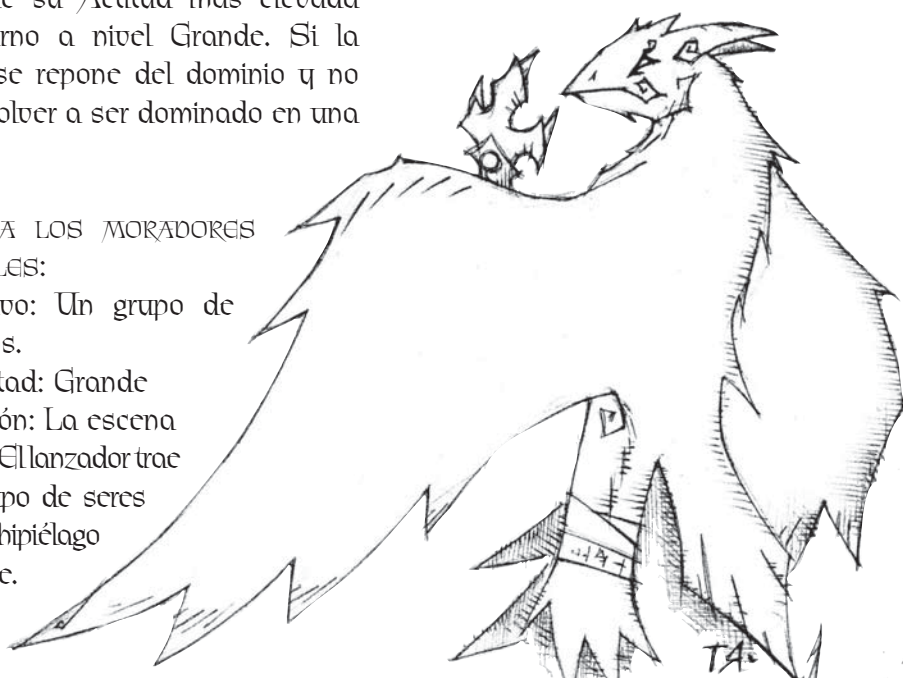
- Objetivo: Todos los presentes.
- Dificultad: Grande
- Duración: La escena
- Efecto: El lanzador adquiere la forma de un terrible monstruo, adecuado a su FORMA Y ESPÍRITU real.

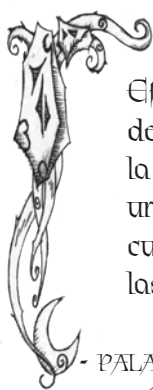
Su actitud pasa a ser INSTINTO Excelente/ TEMPLANZA Terrible. Los trolls adquieren la forma de una horrenda cosa-mono. Cualquier ataque natural obtenido causa +3 FO, y se obtiene una resistencia a cualquier daño de +3 FO.

- MIRADA DE FUEGO ASESINO:

- Objetivo: Un objetivo al alcance de la vista
- Dificultad: Normal
- Duración: Instantánea

EL BOSQUE





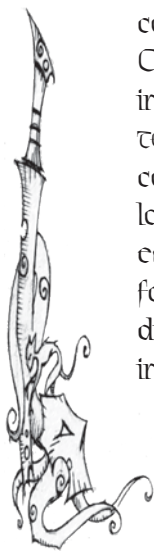
Efecto: Hay miradas que matan, y la del lanzador de este conjuro confirma la regla. Causa un impacto que causa un daño de 4dF +4 FO, que ignora cualquier tipo de armadura, excepto las mágicas.

- PALABRA DE PODER:

- Objetivo: Todos los presentes.
- Dificultad: Grande
- Duración: Instantáneo
- Efecto: El brujo pronuncia una orden verbal de una sola palabra que el objetivo debe cumplir de inmediato. Esta debe llevarle tan solo instante o de lo contrario se librará automáticamente de la obligación de obedecer. Por ejemplo, puedes ordenar a alguien "Soltar" y soltara lo que tenga en la mano, pero si le ordenas "Canta" tan solo cantara un instante, lo que tarda en acabar el sortilegio. Si ordenas "Duerme", tu objetivo se dormirá instantáneamente cayendo en un sueño ligero, pero se despertará con el más leve de los sonidos o incluso si está de pie, con la propia caída.

- SABER DEMONIACO:

- Objetivo: El lanzador
- Dificultad: Buena
- Duración: La Escena
- Efecto: Permite obtener un conocimiento temporal en cualquier Conocimiento, equivalente a +2 independientemente del valor de TEMPLANZA. Sin embargo, este conocimiento es tan poco fiable como los demonios que lo inspiran. El Dj es libre de introducir cualquier dato falso que le apetezca o le resulte divertido, si bien el grueso de la información debe ser cierta.



LUGARES SECRETOS Y TENEBROSOS DEL DIRECTOR DE JUEGO



Casi toda la geografía de Bosque encierra pequeños misterios, sucesos dignos de encantamiento y cuestiones ocultas. Los dos lugares aquí descritos son especialmente oscuros y, casi siempre, malignos:

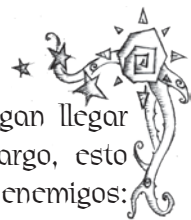
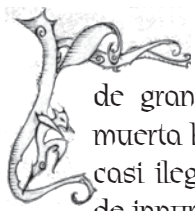
LA CASA DE LA BRUJA TROLL

Se trata de una vieja casa en ruinas, antaño habitada por una bruja troll. Los restos de su malévola hechicería aún inundan el lugar, como algún tipo de veneno especialmente pernicioso. Por las noches, del suelo emana un malsano miasma de pestilencia que inunda el lugar como una densa niebla verde y hedionda. Nada crece en este lugar desolado, e incluso los árboles próximos muestran extrañas enfermedades, mutaciones y parásitos.

La casa de dos plantas y tejado abuhardillado aun permanece relativamente intacta, con sus muros de piedra ocultos tras una intrincada maraña de enredaderas secas. Es fácil acceder a su interior, a través del portón principal abierto de par en par o de cualquier cristal roto en alguno de los altos ventanales de la planta baja. En una época pasada el interior de la casa debió resultar de lo más suntuoso, con suelos de mármol y columnas talladas, pero hoy en día todo está ennegrecido y agrietado, invadido por la suciedad y las telarañas.

Bajo de la casa, en un laberíntico subterráneo, aun permanecen los mohosos tomos de hechicería troll de los que la bruja extraía su poder. Un espectro





de gran poder (acaso la misma bruja, muerta hace mucho), guarda estos libros casi ilegibles, manchados por la sangre de innumerables víctimas inocentes.

Sauce conoce la existencia de estos libros. Hace mucho que planea hacerse con ellos, los sortilegios en ellos descritos aumentarían su poder en magia troll hasta cotas difícilmente imaginables. Sin embargo, el espectro guardián es tan poco amigo suyo como de cualquier otro.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- Nido de murciélagos: A través de una ventana del tejado se han colado en la casa un grupo de murciélagos, entre ellos algunos duendes, todos al servicio de Sauce. Su misión no es otra que encontrar la biblioteca arcana de la bruja para su maestro. No son rival para el espectro vigía en un combate directo, pero bueno, para algo está el sigilo y las artes de latrocinio.

Un grupo de duendes valientes pueden tratar de echarlos de la

casa, antes de que consigan llegar a la biblioteca. Sin embargo, esto requiere enfrentarse a dos enemigos: por un lado los duendes y por otro un peligroso espectro.

- Filtraciones maléficas: La bruja troll tenía un completo laboratorio alquímico, donde se afanaba en la obtención de filtros y pociones, seguramente con dudosas intenciones. Uno de estos potingues, almacenado en un enorme barril, ha ido rezumando poco a poco, filtrándose por las grietas el suelo hasta alcanzar un arroyo subterráneo del que beben cientos de duendes y animales en Madriguera.

El líquido maléfico, aunque muy diluido, aun es un potente veneno capaz de trastocar la mente de quien lo consume. Los animales y duendes que inadvertidamente lo ingieren se ven arrastrados a cometer actos violentos consumidos por una rabia destructiva. Su boca se llena de espumarajos y en sus ojos brilla una luz rojiza, mientras atacan a cualquiera que se cruce en su camino.

EL BOSQUE





Al poco rato caen al suelo, rendidos de agotamiento y sin recordar nada. Por ahora pocos han sido los casos, la mayoría ocultados hábilmente por el alcalde de Madriguera y sus secuaces, por temor a ahuyentar a los comerciantes con rumores de plagas y embrujos.

- Posesión: El espectro que habita en la casa tiene una gran maestría en el conjuro de Posesión. No solo puede controlar a seres vivos, incluso la casa es susceptible de ser poseída mágicamente.

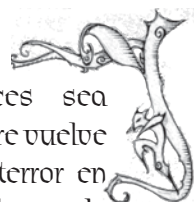
LA CAPILLA DEL LOBO

Es un antiguo edificio de piedras derruidas, con una alta torre en la que aún cuelga una campana de bronce que tañe desafinadamente algunos días, unos dicen que mecida por el viento mientras que otros afirman que la tocan algunos espíritus inquietos.

En el amplio patio al pie de la capilla, en un claro en el que no se atreve a crecer ni una brizna de hierba, se levantan decenas de lápidas de piedra agrietada. En las tumbas bajo ellas yacen las víctimas de un feroz lobo que asoló las tierras de los trolls, mucho tiempo atrás, para acabar siendo cazado por un par de guerreros venidos del lejano occidente más allá del mar.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

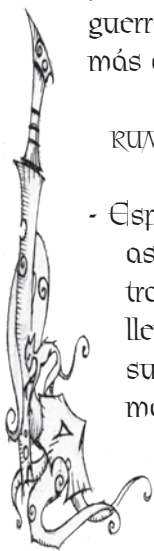
- Espectro de Lobo: El espíritu del lobo asesino aún vaga por las tierras de trolls y duendes. Las noches de luna llena en que la campana de la capilla suena es tiempo de buscar refugio lo más rápido posible.

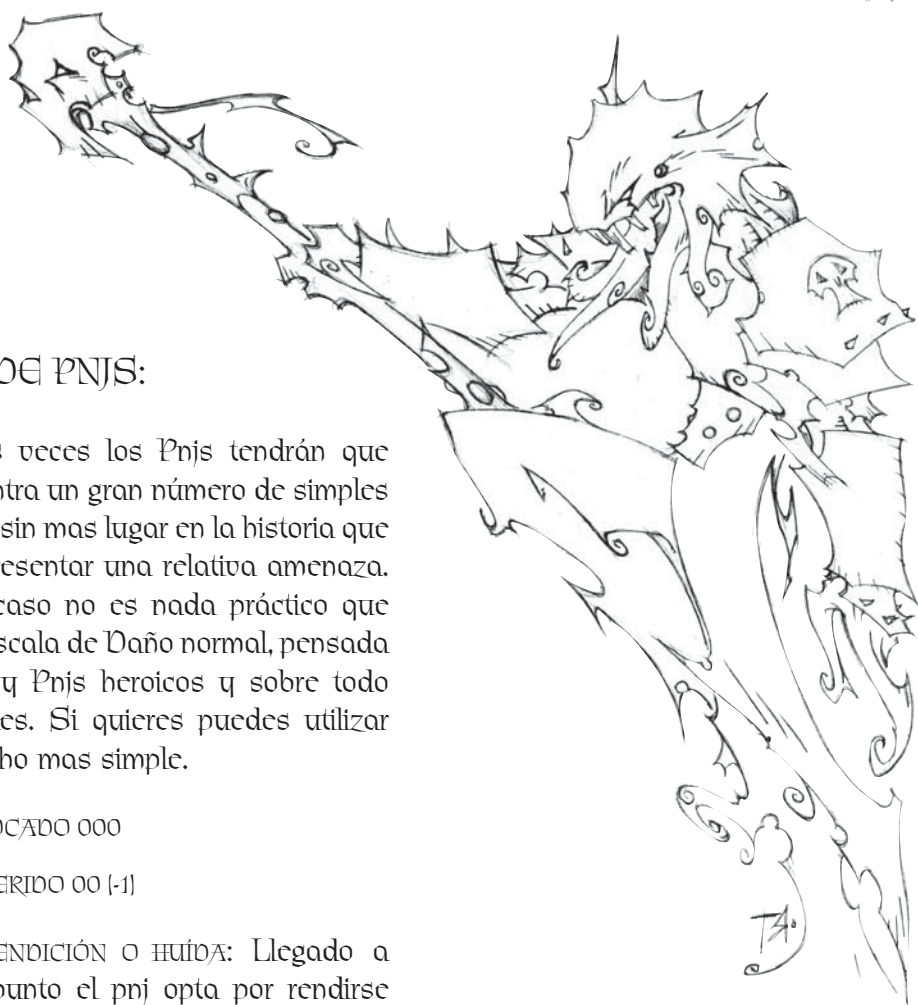


No importa cuantas veces sea vencido este espectro, siempre vuelve para sembrar de nuevo el terror en los corazones. Si hay una forma de acabar con esta maldición de forma definitiva, nadie en Bosque parece conocerla.

- Pacto de diablos: Han comenzado a reunirse bajo la agujereada techumbre de la capilla un grupo de misteriosos trolls. Se acercan cada pocas semanas, vestidos de negro y siempre poco después de caer la noche. Entonan cánticos en lengua troll frente al altar profanado que hacen estremecerse a quien los escucha. Recientemente han comenzado a cometer actos despreciables, como sacrificios de pequeños animales. Onesainis a veces sufre pesadillas, quizá premonitorias, en las que los trolls sacrifican a una de sus propias crías a una horrible deidad tentacular.

El senescal prefiere actuar con prudencia, pero en sus viejos huesos siente que pronto llegará el momento de hacer frente a estos trolls, quizá de forma expeditiva.





EL BOSQUE

DAÑO DE PNJS:

Muchas veces los Pnjs tendrán que luchar contra un gran número de simples secuaces sin mas lugar en la historia que la de representar una relativa amenaza. En este caso no es nada práctico que uses la Escala de Daño normal, pensada para Pjs y Pnjs heroicos y sobre todo individuales. Si quieres puedes utilizar esta, mucho mas simple.

(1-2) TOCADO 000

(3-4) HERIDO 00 (-1)

(5+) RENDICIÓN O HUIDA: Llegado a este punto el pnj opta por rendirse o huir del campo de combate. Lanza sus armas al suelo y se arrodilla gimoteando o sencillamente pone pies en polvorosa. Generalmente los Pjs no podrán imponerles una Sanción, pero a cambio estos secuaces no volverán a molestarles en una larga temporada, les informarán de cualquier cosa este en su conocimiento y a veces incluso les ayudarán de alguna forma (a no ser que una fuerza superior se lo impida).





LUGARES CURIOSOS DE BOSQUE QUE TAL VEZ QUIERAS VISITAR

EL CÍRCULO DE ESPINAS:

Se encuentra en el centro de Bosque, formando un duro muro de arbustos espinosos de dos metros de altura y unos cuatro de anchura. Las afiladas púas son mágicas, capaces de dañar a quien trate de atravesar el Círculo sin permiso. Existen varios túneles que lo cruzan, ocultos a la vista de indeseables.

Lugares Curiosos de Bosque...

Todo aquel que trate de atravesar los espinos sin la debida autorización quedará automáticamente Incapacitado antes de penetrar un par de metros. Intentar sobrepasarlo volando tampoco es buena idea. Los espinos pueden detectar intrusos con gran eficacia y moverse para destruirlos incluso en pleno vuelo.

- Laberinto de Espinas: Se trata de unos túneles estrechos y sinuosos, de suelo cálido y arenoso, que surcan el interior del muro de espinos. Sus entradas se encuentran hábilmente ocultas y protegidas por runas y sortilegios de ilusión y camuflaje. Tan solo aquellos llamados por la Corte de la Reina Oriade (o el Senescal, entre los que probablemente te incluyas tu mismo) pueden localizarlas con facilidad.

Dentro de los túneles patrulla la incansable Guardia de la Reina Oriade, equipados con armaduras de corteza, arcos y espadas rúnicas.

- La Puerta de Merliade: Es un portal de piedra granítica tallada, erosionada por la intemperie, muy similar al

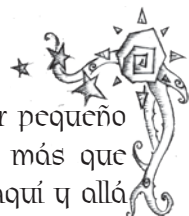
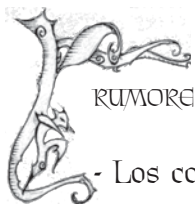
Pórtico de la Granja de Trolls. Se levanta desafiante en el centro del Círculo de Espinas. Tan solo unos pocos conocen los encantamientos para hacerlo funcionar, y según se dice puede llevar a cualquier reino del mundo. La propia Reina Oriade lo utilizó para ir al Otro Lado, en busca del alma del caballero troll. El Senescal conoce el sortilegio necesario para mantenerlo abierto. Solo lo utiliza cuando espera emisarios del Otro Lado o enviados de otros reinos, manteniendo constantemente una fuerte guardia de guerreros para evitar intrusiones de espectros o demonios pendencieros.

- El Trono Nudoso: Es un enorme roble crecido en forma de regio trono, con el tronco cubierto de musgo formando un imponente respaldo. Fue utilizado por la Reina Oriade hace muchos años, cuando la corte se reunía para pasar las largas noches del Verano Eterno entre cuentos, risas y música, antes del retorno del espectro del Rey Sauce y la partida de la Reina.

Un poco mas abajo, sobre un tocón, se encuentra una roca plana calentada por el sol: el asiento del Senescal. Mucho menos regio, es sin embargo adecuado para la talla del anciano sapo.

A la sombra del trono se reúne el Senescal Krokokoar con el Capitán de la Guardia Bortumek, la Maestra Hechicera Leandilae, el Lector de Runas y el taimado alcalde de Madriguera para debatir sobre los asuntos de Bosque.





RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- Los konstruendes han convencido a un par de osos jóvenes, y bastante idiotas, para que se pongan una armadura de chapas metálicas robada al cadáver de un caballero troll de los Túmulos frente a La Púa, con la que esperan podrán atravesar el cerco de espinas. Que logren su cometido es más que dudoso, pero aun así son capaces de causar un grave estropicio y dejar al descubierto una buena sección de túneles.

Tratar de detener a los desorientados osos es solo la primera parte, luego habrá que vigilar la zona dañada para evitar incursiones de los espías de Rey Sauce y sobre todo reparar o replantar los espinos.

- Las guardias al pie de la Puerta de Merliade nunca son aburridas. Constantemente aparecen espíritus y duendes que piden permiso para acceder a Bosque. Todo guardia recibe una lista con aquellos a los que se permite la entrada, estando generalmente denegado el acceso para los demás. Algunos no invitados tratan de pasar por cualquier medio, desde la amenaza al soborno. Otros prefieren sortilegios o el uso del sigilo. Es mejor ser precavidos con estos bribones y caraduras.

A pesar de los conjuros del Senescal, la Maestra Hechicera y el Lector de Runas, a veces bajo ciertas condiciones (en especial durante un Solsticio o cuando es luna nueva), es posible romper los sellos que mantienen cerrado el pórtico desde ambas direcciones. Entonces son los grandes demonios y los espectros más maléficos quienes intentan penetrar en Bosque.

- Un buen día aparece un ser pequeño y gordo, vestido con poco más que harapos, tocando el muro aquí y allá con sus dedos largos y retorcidos. Su piel amarillenta está plagada de costras formadas por un hongo capaz de contagiarse al espino del Círculo y hacer que se pudra en pocos días. Ningún remedio parece poner fin a esta enfermedad, y mientras el tiempo pasa las matas de espino se cubren de costras y caen secas, reducidas a polvo.

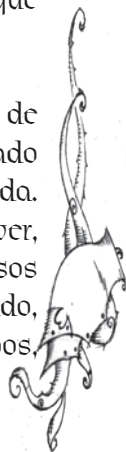
Localizar al tipo harapiento, en realidad secuz de Rey Sauce, puede ser únicamente el comienzo de la aventura (¡de hecho tan solo hay que seguir el rastro de moho!). Encontrar una cura para la enfermedad del espino, reuniendo toda clase de extraños ingredientes alquímicos (desde el aliento de una serpiente dragón a un fragmento de la sombra del roble más viejo de Bosque), ya será un poco más complicado.

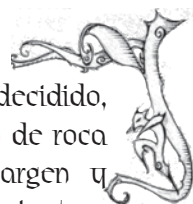
EL BOSQUE

LAGUNA DEL HADA:

Alimentado por el arroyo Cristaluengo, este espejo de aguas brillantes oculta bajo su tranquila superficie poderosos secretos. De origen artificial, esta formado por el agua embalsada por una presa fabricada y mantenida por castores de la Casa del Senescal, Cristaluengo abajo. Es territorio del Senescal Krokokoar, el rey sapo que gobierna Bosque desde que la Reina Oriade partió al Otro Lado.

- La Tumba del Caballero: Se trata de un alto obelisco tallado, enterrado en el fondo de la Laguna del Hada. A sus pies descansa el cadáver, poco más que un saco de huesos cubiertos de malla de acero oxidado, del caballero troll. Ranas, sapos,





castores y Duendes de la Casa del Senescal velan con respeto su eterno descanso. Cayó hace muchas décadas, defendiendo a Bosque y su Reina de las huestes de Rey Sauce. Durante el combate recibió una herida mortal y falleció poco antes de conseguir la victoria. La Reina Oriade, secretamente enamorada de él, partió al Otro Lado donde busca su alma con la esperanza de volver a traerlo de nuevo a la vida.

Junto al caballero permanece clavada en el suelo una extraordinaria espada. Su filo, aun sumergido en agua, no ha perdido ni un ápice de brillo protegido por poderosos encantamientos trolls. Sabes que el espectral Rey Sauce odia y ansía el arma con todo su negro corazón, pues destruyó su cuerpo físico empuñada por la Reina Oriade, pero sus secuaces temen al Senescal tanto como al Fuego y al Trueno y difícilmente accederán a sus dominios en la Laguna para robarla.

- Arroyo Cristaluengo: Es un torrente rápido y estrecho, generalmente de metro y medio de profundidad y aguas frescas, proveniente de lejanas montañas coronadas de blanco. Puedes verlo discurrir por las tierras de Bosque hasta desembocar en la Laguna del Hada y continuar más allá, lejos de las fronteras y más allá de Las Colmenas. En sus márgenes crecen hayas y fresnos, Robles y sauces de largas ramas que acarician el agua con sus dedos plagados de hojas.

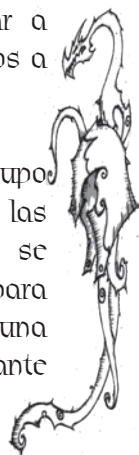
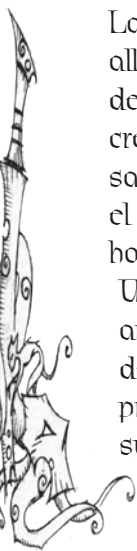
Un vado y un puente cruzan el arroyo. Al este el Vado de la Colina del Dragón y al oeste Gran Roca. El primero es un grupo de piedras de superficie húmeda y lisa, peligroso de

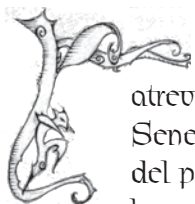
cruzar si eres torpe o poco decidido, el segundo un gran obelisco de roca tumbado de margen a margen y grabado con antiguas runas, junto a una de las entradas principales de Madriguera.

Cristaluengo es también el hogar de una ninfa de agua llamada Onesainis. Es en realidad una criatura tímida y bienintencionada, prima de aquella cuyo espíritu liberó la Reina Oriade. Conoce todo lo que acontecen dentro o en la linde del arroyo, y aun más allá pues posee el don de la clarividencia y sabe hablar con el propio río.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- Patrullando el río: El río cruza Bosque de una punta a otra, presuroso pero sin perder detalle de lo que acontece en sus orillas. La Guardia de Bosque debe patrullar estas lindes constantemente, ya que son refugio de maleantes y agentes de Sauce en busca de un camino rápido al corazón del reino.
- Problemas en la presa: Un grupo de construkuendesse afeanan en destroz la presa que mantiene embalsadas las aguas de la laguna, utilizando sus ruidosas mascotas mecánicas. Ya sea a través del sabotaje o mediante un enfrentamiento en toda regla, el Senescal no dudará en mandar a un grupo de sus mejores guerreros a poner freno a tanta desfachatez.
- Un chapuzón veraniego: Un grupo de jóvenes trolls ha descubierto las frescas aguas de la laguna y se empeñan en bañarse en ellas para librarse del calor veraniego. De ninguna forma puede consentirse semejante





atrevimiento en los dominios del Senescal y menos aun en la tumba del paladín de Bosque. Sin embargo hay que actuar de manera sigilosa y con cuidado, pues los irascibles trolls son criaturas peligrosas a las que no se puede subestimar. Quizá baste con un par de sustos y unas pocas ilusiones bien puestas.

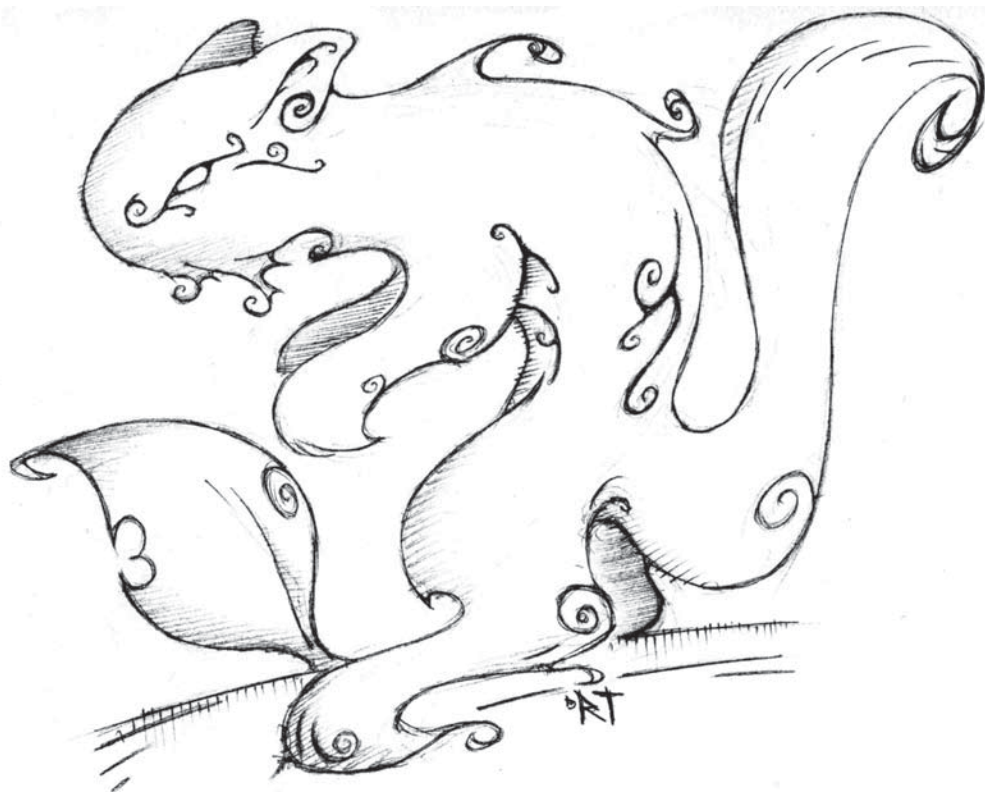
- Los dones de Onesainis: Esta pequeña náyade benigna es maestra en el arte de las predicciones. Sin embargo estas llegan de manera espontánea, sin que ella se lo proponga. Una de sus predicciones puede ser el comienzo de cualquiera de las aventuras propuestas o de una larga búsqueda en otros reinos.

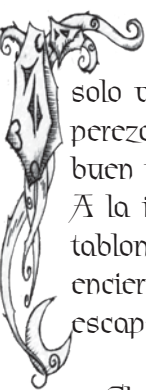
GRANJA DE TROLLS:

Esta granja se encuentra en el linde de Bosque, aun bajo su influencia mágica. En la actualidad habita allí una familia de trolls de cinco miembros, incluyendo una maligna bestia metálica de ojos ígneos y dos cachorros de troll. Es un lugar temible lleno de trampas, como lazos y cepos, y criaturas de pesadilla, como el monstruoso Gondraloro el gato Zimbakías.

Consta de tres edificios. El primero es una casa de color blanco, con dos plantas y tejado a dos aguas. Las puertas y contraventanas aparecen pintadas de verde brillante y están decoradas con dibujos de flores de colores. A su derecha está el granero, un enorme edificio donde

EL BOSQUE





solo viven algunos ratones, mas por la pereza de Zimbakías que otra cosa, y un buen montón de vacas y algún caballo. A la izquierda se alza un cobertizo de tabloncillos de madera gruesa y recia donde encierran a la bestia metálica para que no escape en una de sus alocadas correrías.

- El Pozo de la Luna: Este pozo, construido en rocas grises, se eleva en el centro de la pequeña plaza formada por algunos edificios de la granja. Cuando la luz de la primera luna llena de invierno ilumina su interior, el agua que contiene toma un aspecto plateado. Se dice que durante el tiempo que la luna derrama su luz sobre interior del pozo, su agua adquiere la facultad de curar cualquier herida o enfermedad, sin importar lo grave que esta sea.

- El Pórtico: Se trata de un viejo arco de piedra mucho mas antiguo que la granja en sí. Mide un par de metros de altura, con una cenefa de talladuras casi irreconocibles, gastadas por el paso del tiempo. Zimbakías suele deambular por aquí, a la caza de ratas y cualquier criatura lo bastante insensata como para servirle de alimento.

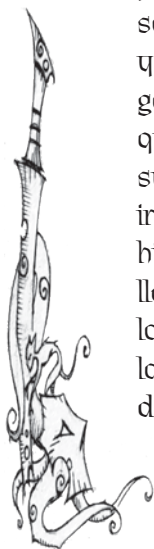
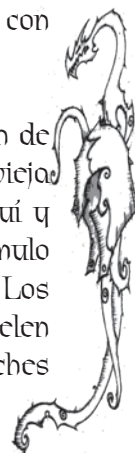
Zimbakías es un gran mentiroso, pero también sabe más que nadie sobre trolls y lo que ocurre dentro y fuera de Bosque. Como todos los gatos tiene cierta hechicería innata, que le permite caminar por los sueños, atravesar al Otro Lado e incluso ver lo invisible. Es capaz de hilar encantamientos que le permiten llevar a otros con el y permitirles ver lo que el ve, aunque solo lo hace si la recompensa es la adecuada o está demasiado aburrido.

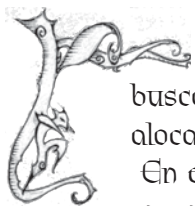
El Pórtico es un portal similar a la Puerta de Merliade, pero únicamente puede abrirse desde el Otro Lado y por tiempo muy limitado (con excepción de Zimbakías, que parece poder abrirlo cuando le viene en gana).

- El Campo de Zanahorias: Es un extenso sembrado situado tras la granja, rodeado de un casi inexpugnable cercado de tela metálica y alambre. Es reino y dominio de un enorme perro color canela con dientes como dagas llamado Gondralor, temido por igual por conejos, zorros y lobos. Aun los osos y los cachorros de troll guardan las distancias cuando esta mole de músculos y mala rabia sale a deambular por el bosque, con su reluciente collar rúnico de púas de acero al cuello.

A pesar de tan fabuloso guardián, el campo de zanahorias atrae hacia sí a todo tipo de animales y duendes, capaces de jugarse la vida por obtener algunos de los preciados manjares que crecen dentro del cercado. Dentro hay plantadas no solo las zanahorias más grandes jamás vistas, sino también lechugas, pimientos, coles y un pequeño invernadero de techo y paredes de plástico donde crecen fresas grandes y rojas casi todo el año. Conseguir cualquiera de estas delicias es una autentica aventura, aunque la recompensa lo vale con creces.

- La Chatarra: Es un enorme montón de hierros retorcidos, maquinaria vieja y cacharros oxidados tirados aquí y allá formando un peligroso cúmulo de trastos en precario equilibrio. Los construquendos de Rey Sauce suelen saquearlo casi todas las noches





buscando elementos para sus mas alocadas invenciones.

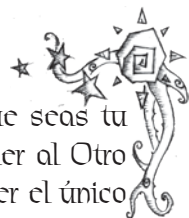
En el improbable caso de querer ver a un konstruende este es el mejor lugar, sin duda mas seguro que Los Barracones de La Púa, aunque cuidado con el hierro.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- Tesoros en la Chatarra: Que las gemelas Orkuul y Grankuul venden todo tipo de cachivaches troll no es ningún secreto. Sabes que para conseguirlos emplean a grupos de aventureros dispuestos a cavar entre la basura para conseguir pequeños y valiosos tesoros (desde lápices y anillos mágicos de plástico a trozos de cristal de colores). Estas correrías son muy peligrosas, no solo por los konstruendes que frecuentan el lugar, también por Gondralor, que a veces vaga, olfateando con maligna curiosidad, cerca del montón de chatarra.

- La criatura venida del Otro Lado: Alertados por algún halcón vigilante o quizá por una de las predicciones de Onesainis el Senescal te manda a investigar el Pórtico. La manera mas rápidadeenterarse de algo es preguntar a Zimbakías, pero esto puede ser algo bastante desaconsejable pues depende directamente del humor del gato. Además, todo el mundo sabe que el minino no suele colaborar a cambio de nada.

Por otro lado puede que la criatura sea un espíritu pacífico venido de otro reino, pero también cabe la inquietante posibilidad de que se trate de un espectro o, peor aun, de un demonio del Archipiélago de Azufre.



Cabe la posibilidad de que seas tu mismo quien quiera acceder al Otro Lado. Zimbakías parece ser el único capaz de abrirlo desde las tierras de Bosque, quién sabe el porqué.

- Asalto al Campo de Zanahorias: Desde la lejanía ves a uno de los trolls extraer enormes zanahorias de la tierra removida. Te relames tan solo de ver su piel naranja, anticipando su exquisito sabor. Para empeorar mas la cosa, en la puerta del cercado hay un par de cestas de mimbre llenas a rebosar de gigantescos fresones tan grandes como tu cabeza. Desde luego no es justo que esos trolls se queden con tanta comida, cuando tus compañeros y tu seriais tan felices solo con una minúscula porción.

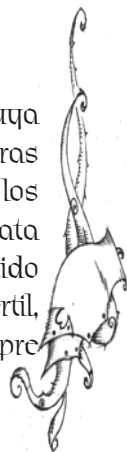
Ya van siendo hora de que los trolls aprendan a compartir, narices. Si tan solo pudieras deshacerte durante un rato de la mole de Gondralor...

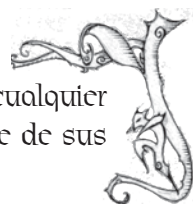
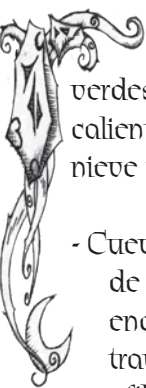
- La Bestia Metálica: Los trolls poseen una enorme bestia de acero que gruñe con voz ronca. La mantienen encerrada a buen recaudo, porque acostumbra a corretear de aquí para allá a gran velocidad y apenas bajo control.

No puedes domar a esta bestia, pero si te hace falta un medio de transporte realmente rápido, quizá puedas negociar su ayuda.

LA COLINA DEL DRAGÓN:

Es una colina alta y alargada de cuya superficie emergen grandes piedras blancas y puntiagudas, en realidad los huesos dorsales de Malakostar. Se trata del cadáver del dragón, ahora convertido en un esqueleto cubierto de tierra fértil, hierba y arbolillos y helechos siempre





verdes. Dicen que sus huesos aun están calientes y que la colina no se cubre de nieve ni en lo más duro del invierno.

- Cueva Panza de Dragón: En un extremo de la colina, bien disimulada, se encuentra la cabeza de Malakostar. A través de la boca, poblada de dientes afilados similares a estalactitas y estalagmitas, se accede a una ancha y alta cueva formada por su alargado costillar. Innumerables artesanos han tallado estas columnas de marfil con la historia y el saber de Bosque, contenidos en runas primorosamente cinceladas a golpe de cincel y martillo, diente y garra.

Aquí se imparten clases para todo aquel que desee profundizar en el conocimiento de las runas y sortilegios. A veces es el propio Senescal quien las enseña, pero la mayoría de las veces la maestra es Leandilae.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- La caza del espía: Existen rumores sobre espías infiltrados entre los artesanos que tallan las runas en los huesos del Malakostar. No se trata tan solo de secuaces de Rey Sauce, también pueden ser maleantes buscando algo que robar, extranjeros del Otro Lado e incluso familiares de hechiceros trolls. Encontrarlos y expulsarlos es una tarea que el Senescal y la maestra Leandilae recompensarían generosamente.

- El monstruo cavador: Los taimados cosntruquendes han construido con un artefacto troll extraído de La Chatarra uno de sus chismes capaz de cavar en la tierra con mas celeridad que un topo, cubierto de dura chapa y casi indestructible. Con el planean entrar

en Panza de Dragón y robar cualquier cosa que se ponga al alcance de sus garras.

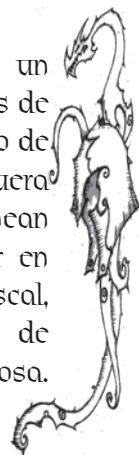
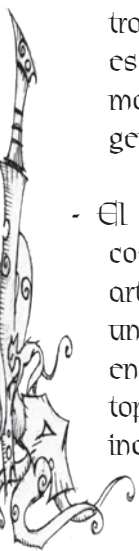
MADRIGUERA:

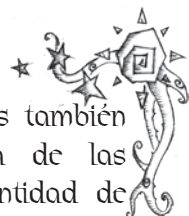
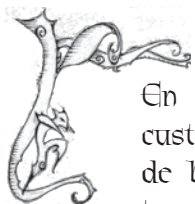
Esta extensa red de túneles se extiende bajo el suelo de gran parte de Bosque. Su entrada principal se encuentra junto al obelisco que sirve de puente al Cristaluengo y consistente en un agujero apenas visible entre unas zarzas. Repartidas por todo Bosque puedes encontrar entradas secretas, camufladas en el tronco de viejos árboles o tapadas con rocas. En el interior se entrecruzan angostos pasillos con amplias avenidas pavimentadas con losas pulidas de colores brillantes.

- El Mercado Crepuscular: Se trata de un colorido mercado dispuesto en una docena de enormes cámaras donde puedes encontrar casi cualquier cosa que te propongas, desde filtros de amor hasta espadas rúnicas talladas en madera. Seres de otros reinos acuden aquí a vender sus preciadas mercancías, aunque el camino es arduo y difícil, plagado de malvados trolls y cosas aun peores.

A veces puedes encontrar emisarios del Otro Lado, fantasmas y espectros de dedos fríos e insustanciales en busca de algún preciado bien que solo pueden hallar en Bosque.

- La Alcaldía: Está formada por un conjunto de cámaras entrelazadas de nueva construcción. Es el territorio de Sandrokoval, el alcalde de Madriguera y todos sus secuaces. Aquí planean sus fechorías y tratan de poner en aprietos al bueno del Senescal, cuya autoridad en gran parte de Madriguera es mas que dudosa.





En una cámara fuertemente custodiada por los mejores guerreros de Bosque, a la que se accede a través de una escalera de caracol plagada de trampas, se encuentra la Tesorería de Madriguera. El Senescal tiene buen cuidado de que Sandrokoval no meta mano en las riquezas que guarda, aunque el alcalde esta empeñado en hacerse con su control por cualquier método.

- El Callejón Vagante: Se trata de la prisión arcana de Madriguera. Permanece durante todo el día en el Otro Lado, excepto por un par de horas en las que sus pesadas puertas de hierro se abren en algún punto aleatorio de entre las avenidas y callejones de Madriguera. Tan solo el Senescal y el Capitán de la Guardia conocen el emplazamiento exacto.

Tiene forma de largo callejón excavado en la dura roca, jalonado de celdas a uno y otro lado y cerrado por un pesado portón plagado de afiladas cuchillas. Sus guardias son parte de las fuerzas de Bosque, en su mayoría duendes pero también comadreas, zorros y tejones.

- La Calle de las Sedas: No solo sedas se venden en sus lujosos establecimientos. Es posible encontrar cualquier tipo de tejido que puedas imaginar, pero pagando un precio que a veces dista de lo razonable. Una capa de invisibilidad vale un tesoro y el valor de un velo de luz de estrellas puede resultar incalculable.

Las mejores telas provienen del reino de Hojas Negras, donde se crían pacíficos gusanos de seda del tamaño de un oso. Tan solo uno de sus capullos puede valer un buen saco de gemas.

- La Plaza del Estanque: Es también conocida como la Plaza de las Tabernas, por la gran cantidad de estos establecimientos que allí abren sus puertas. En su centro se alza un estanque de mármol alimentado por el agua que se filtra del Cristaluengo. Si quieres una buena juerga, bebida y diversión este es tu lugar. Por desgracia, las trifulcas entre borrachos suelen ser el pan nuestro, y acaban con los contendientes camino del Callejón Vagante por un par de días.

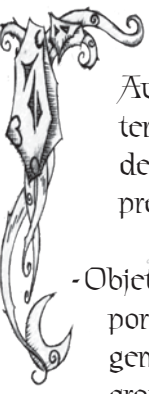
RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- Ladrones al acecho: Siempre hay maleantes en el Mercado, desde ardillas traviesas a matones muy peligrosos. Encontrarlos y darles un adecuado tratamiento es obligación de cualquier miembro de la Guardia de la Reina Oriade.

- Recuperar el tesoro: Últimamente se ha visto por el mercado a un duende encapuchado, cubierto con una capa de tela negra y gruesa. Algunos comentan que tiene la habilidad de fundirse con las sombras, otros dicen que sus habilidades en las artes del subterfugio no tienen parangón.

Su nombre es Crastukair, un duende con FORMA Y ESPÍRITU de Comadreja. Ronda el mercado en busca de un colgante de gemas y hojas entrelazadas, el Kristamir, que fue robado en un reino cercano por un grupo de hábiles ladrones. Sospecha que estos han podido refugiarse en Madriguera con la intención de venderlo en el Mercado. Puede que el incluso el propio alcalde esté involucrado.





Aunque prefiera operar solo, no tendrá reparos en solicitar la ayuda de un grupo de valientes que quieran prestarle apoyo en su tarea.



Lugares Curiosos de Bosque ..

- **Objetos Extraños:** Esta tienda es regentada por un par de duendes (las hermanas gemelas Orkuul y Grankuul), ocupa gran parte de una madriguera. En ella se pueden encontrar todo tipo de objetos, en su mayoría basura, provenientes de la Granja de Trolls.

Casi todo es solo quincalla inútil, pero a veces pueden encontrarse rebuscando entre la basura, pequeños tesoros que hacen que merezca la pena la visita.

- **La mansión de la calle del Tilo:** Una joven dama duende se pone en contacto contigo mediante un escarabajo mensajero, citándote en una pequeña y escondida taberna cerca del Mercado Crepuscular. Te cuenta una escalofriante historia de extrañas apariciones y ruidos misteriosos acaecidos en la mansión de su familia. Desesperada te pide que la ayudes.

Los pretendidos fantasmas pueden ser una banda de desvalijadores tanto como un auténtico espíritu.

- **Asalto a la tesorería:** Si te gusta lo que el Alcalde tiene que ofrecer, esta puede ser tu aventura. Según algunos rumores ampliamente difundidos, la Tesorería estaría a rebosar de riquezas inimaginables, una fortuna en oro, gemas y objetos poderosos sacados directamente del tesoro de Malakostar.

Sin embargo, la tesorería no es un lugar al que sea fácil llegar. Custodiado por trampas de gran ingenio y los mejores agentes de

la Guardia de Bosque, esta mas vigilado que la Biblioteca de Panza de Dragón.

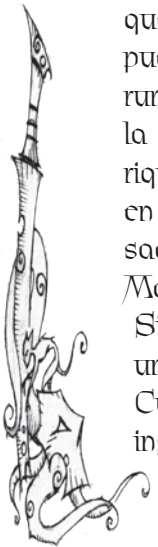
- **Rescate del Callejón Vagante:** Si tienes que rescatar a algunos compañeros de la cárcel de Bosque, es que no te has buscado unas compañías demasiado apropiadas. Sin embargo, tampoco estaría bien dejar tirados a unos colegas. Tan solo averiguar el próximo lugar donde aparecerá ya es una tarea bastante ardua.

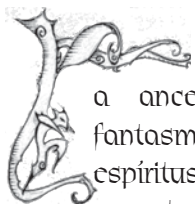
- **Caravana a Hojas Negras:** La entrada al reino de Hojas Negras está situada muchas leguas al sur. Se trata de un túnel excavado en la roca de una ladera montañosa, con forma de gigantesca boca. La travesía hasta esta frontera discurre a través de bosques secos y tenebrosos llenos de arañas gigantes, oscuros cementerios trolls poblados de espectros y ríos de piedra sólida y negra por los que corren bestias de metal. Los mercaderes de la Calle de las Sedas siempre buscan valientes que se atrevan a custodiar las valiosas mercancías de sus caravanas, gente fiable y valiente dispuesta a afrontar un viaje lleno de peligros.

Por otro lado, el alcalde Sandrokoval planea conseguir uno de estos cargamentos para sus propios fines, y está dispuesto incluso a aliarse con algunos secuaces del rey Sauce para conseguirlo.

LA CIUDAD VIEJA:

Bajo el suelo de bosque, y aun bajo Madriguera, se eleva una vieja urbe excavada en la roca. Grandes pilares de piedra tallada se alinean en amplias cámaras de origen desconocido, junto





Las ancestrales mansiones vacías y fantasmagóricas. En ellas rondan los espíritus de antiguos moradores y seres espectrales que no conocen el descanso del Otro Lado.

Esto finalmente significó su destrucción, de una manera que hoy nadie parece ni tan siquiera recordar.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

Dicen las leyendas que se trata de una antigua ciudad de duendes, muy anterior a la llegada de la Reina Oriade a Bosque, y eso que la reina lleva siglos en Bosque... Sus sótanos aún guardan increíbles tesoros, custodiados por trampas, monstruosidades subterráneas e ingenios mecánicos capaces de rivalizar con la más alocada de las invenciones construidas.

En sus grandiosos salones se investigaron las Grandes Runas Olvidadas, que tan solo el Rey Gusarón es capaz de recordar y, a veces, utilizar. Dicen que con el tiempo los habitantes de la ciudad olvidaron las sencillas reglas del Orden de las Cosas, trocándolas por una malsana adoración a dioses antiguos y maléficos y a la corrupta hechicería troll.

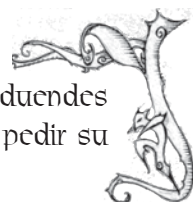
- Exploración de la Ciudad Vieja: Esto puede dar lugar a una gran campaña al más puro estilo *dungeon*ero. Quizá incluso puedas encontrar alguna de las Runas Olvidadas o averiguar la causa última de la caída de esta grandiosa ciudad.

Para llegar a ella primero deberás encontrar una ruta de acceso. Los gusarones conocen unas pocas desde sus propias galerías subterráneas, pero la más segura es un pozo situado en las cocinas de la Posada del Grillo Verde.

- Atrapar al espía: Los túneles que comunican la Ciudad Vieja con Pico de Cuervos son un quebradero de cabeza para el Capitán de la Guardia. Por ellos cruzan los agentes de Sauce, consiguiendo burlar cualquier defensa y llegar a madriguera. Encontrar estos túneles y tapiarlos con ayuda de algunos ingenieros puede ser una buena aventura, teniendo en cuenta que estos mismos túneles son territorio de caza de algunos peligrosos depredadores.

EL BOSQUE





LOS TÚNELES DE GUSANO:

Muy abajo, si continuas tu camino por estrechos y olvidados túneles y madrigueras siempre descendiendo, podrás encontrar zonas antiguas y poco exploradas plagadas a partes iguales de maravillas y peligros.

Una de estas zonas es La Ciudad Vieja, bajo Madriguera. La otra, situada casi bajo la Colina del Dragón, es un laberinto habitado por una raza de gusanos gigantes llamados Gusarones, de cuerpo segmentado y piel dura, dibujada con extrañas runas fosforescentes. Excavan el interior de la tierra creando túneles y galerías de asombrosa simetría, cubiertas de una especie de pegajosas hilaturas que segregan a través de su boca rodeada de colmillos.

A pesar de su aspecto brutal son amables la mayor parte de las veces, muy inteligentes y grandes hechiceros. Son los últimos conocedores de las Runas Olvidadas, que pueden grabar en las armas y armaduras de los que consiguen su favor.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- El Rey Gusano: Se dice que existe un Gusarón mas grande y sabio que los demás, al que obedecen como su legítimo rey. Viejo mas allá del tiempo, este ser conoce todas las runas, tanto conocidas como olvidadas, y todas están inscritas en su pellejo. Es muy viejo, tanto como para recordar la construcción de la Ciudad Vieja (en la que el mismo participó, allá en su juventud).

Encontrarlo es una tarea dura, pues habita en los túneles mas profundos y peligrosos. A veces el Senescal

manda partidas de osados duendes en su busca, con objeto de pedir su sabio consejo.

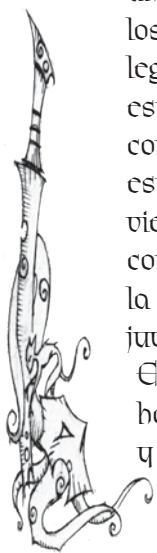
- La Cámara de las Runas Olvidadas:

Aquí vienen a morir los gusarones cuando llega su hora. Sus congéneres extraen las runas de sus pieles y forman con ellas gruesos tomos en los que se detalla su inscripción. Estos pesados libros se almacenan dentro de nichos de piedra, y se tratan con la mayor de las reverencias pues se dice que en ellos habita el alma del Gusarón muerto.

Uno de estos tomos alcanzaría un valor astronómico si llegara a conseguirse, aunque robarlo es una tarea solo para los mejores rateros, y los gusarones serían capaces de cualquier cosa con tal de recuperarlo.

- Secreción pegajosa: Los hilos pegajosos frescos de los gusarones alcanzan un gran valor en el Mercado Crepuscular, pues con ellos se elabora una cuerda fina y casi irrompible. Si consigues hacerte con un frasco de ellos es bien seguro que te espera un montón de nueces mas grande que el que seas capaz de comerte. Sin embargo para llegar a las profundidades donde habitan deberás pasar por viejas galerías donde habitan criaturas peligrosas, repugnantes y casi siempre muy hambrientas.

- Conseguir una Runa Olvidada: Los gusarones son bastante reticentes a revelar sus runas y es muy desaconsejable obligarles por la fuerza, aunque eso no quiere decir que no pueda conseguirse. Estas criaturas son muy aficionadas a las hortalizas, en especial las zanahorias





de la Granja de Trolls (sí, esas que tan eficazmente vigila Gondralor). Media docena de estos manjares y el gusano te inscribirá cualquier runa que conozca allí donde tu quieras.

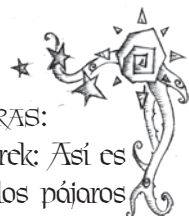
LA ARBOLEDA:

Se trata de un grupo de árboles muy viejos. Forman una autentica selva enmarañada de helechos y viejos troncos, grandes y frondosos. Aquí hay árboles tan ancianos que aún recuerdan los tiempos en que la Reina Oriade todavía no era regente de Bosque y extraños duendes vivían bajo tierra, en la Ciudad Vieja.

Permanecen dormidos todo el día y tan solo despiertan de cuando en cuando, o algún serio peligro amenaza a Bosque. Tremendamente poderosos en la magia de Bosque, forman una frontera infranqueable para Sauce en su forma espectral.

El mas viejo y sabio de todos es un roble de copa frondosa y un tronco tan grueso que sus anillos se cuentan por millares, llamado Kenuremerek. Entre sus ramas anidan decenas de pájaros, aves viajeras y observadoras que le cuentan todo lo que ven en sus largos vagabundeos. No hay nadie en Bosque se sepa mas sobre el mundo, pese a no haberse movido jamás ni un solo centímetro.

En La Arboleda la magia de Bosque es tan poderosa que todos los conjuros lanzados por criaturas afines reducen su dificultad en un nivel, mientras que los hechizos procedentes de fuentes hostiles aumentan su dificultad en dos niveles.



RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- Los ojos y oídos de Kenuremerek: Así es como el viejo roble llama a los pájaros que lo mantienen informado de cuanto acontece en el mundo. Estas aves también sirven para enviar o recibir mensajes de otros reinos (aunque en general no de los Protectorados del Otro Lado).

EL REINO DEL OSCURO

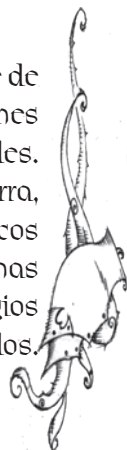
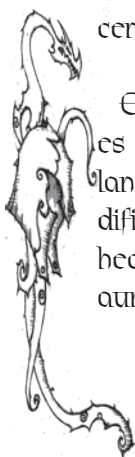
LA PÚA

Esta antigua fortaleza troll se alza imponente sobre un risco, casi colgando sobre un peligroso acantilado cortado a pico. Un camino de piedras gastadas termina al frente de sus puertas, flanqueadas por dos enormes estatuas de caballeros trolls de antaño.

- Las Tumbas de los Trolls de Hierro: Se trata de media docena de túmulos pelados y azotados por un viento frío y desagradable, donde solo crecen algunos arbustos secos y espinosos. En su interior reposan los restos de grandes caballeros trolls de la antigüedad. Desde la pérdida de su cuerpo físico, Rey Sauce ha intentado, sin tregua, animar estos seis cadáveres. Con ellos a buen seguro arrasaría Bosque sin dejar rastro de vida.

- Los Barracones: Se sitúan en la base de la Púa y son unos grandes almacenes donde trabajan los konstruendes. Aquí llegan montones de chatarra, madera, piedra y productos alquímicos y son convertidos en maquinas salvajes y destructivas, o artilugios tan peligrosos como enrevesados.

EL BOSQUE



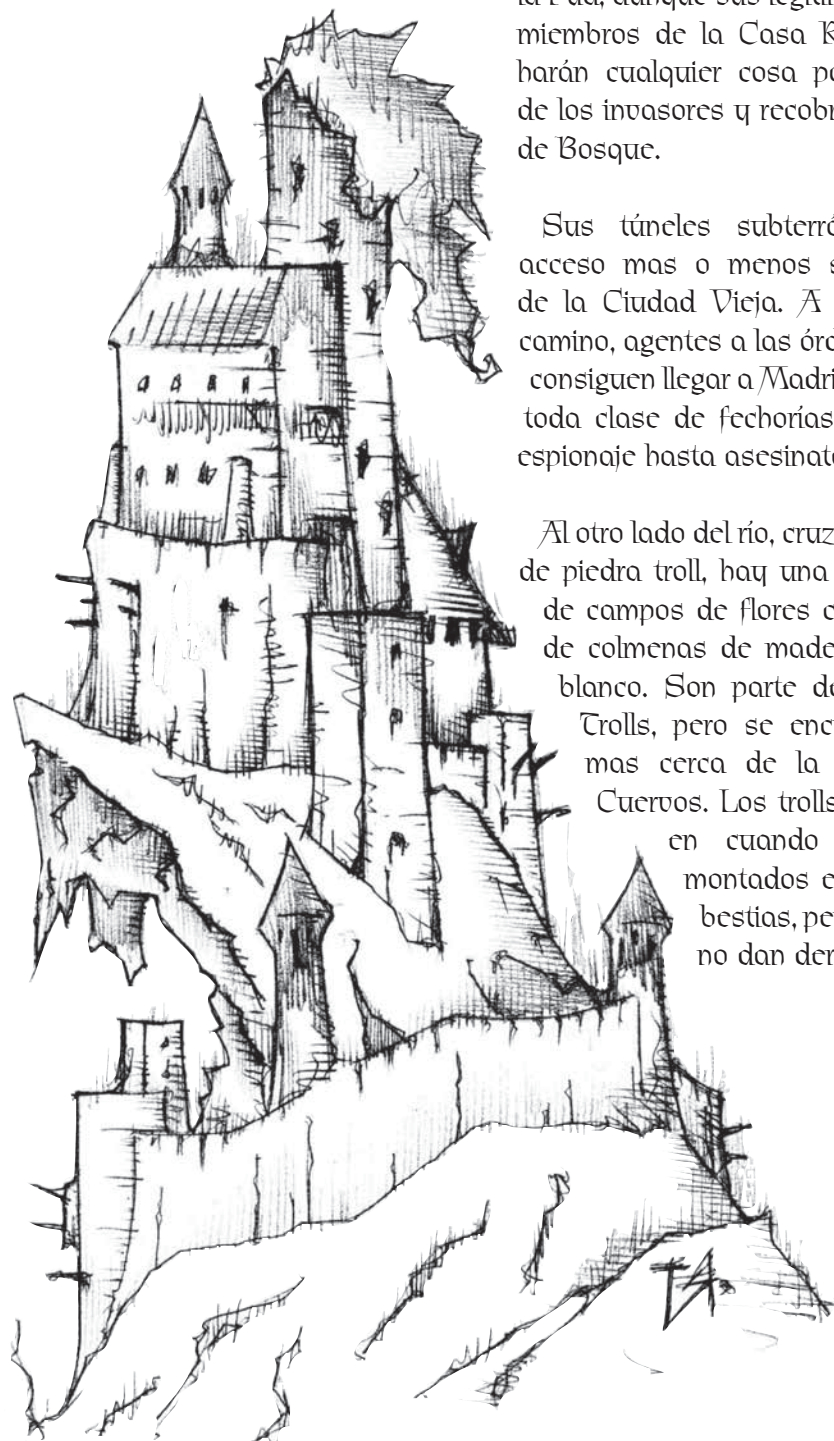
Ruadakaart es el maestro ingeniero, mas máquina que duende. Numerosos accidentes de trabajo lo han obligado a sustituir gran parte de su cuerpo por ingenios mecánicos tachonados de púas y afiladas cuchillas.

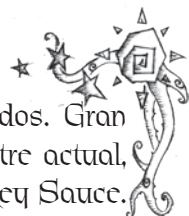
PICO DE CUERVOS:

Antigua torre de vigilancia construida sobre una loma artificial. Durante los años ha cambiado constantemente de dueño, unas veces a favor de la Guardia y otras de Rey Sauce. En la actualidad está bajo los cuidados de los siervos de la Púa, aunque sus legítimos dueños, los miembros de la Casa Remontavientos, harán cualquier cosa para deshacerse de los invasores y recobrarla en nombre de Bosque.

Sus túneles subterráneos son un acceso mas o menos seguro a parte de la Ciudad Vieja. A través de este camino, agentes a las órdenes de Sauce consiguen llegar a Madriguera y realizar toda clase de fechorías, desde robo o espionaje hasta asesinato.

Al otro lado del río, cruzando un puente de piedra troll, hay una gran extensión de campos de flores con una decena de colmenas de madera pintadas de blanco. Son parte de la Granja de Trolls, pero se encuentran mucho mas cerca de la Torre Pico de Cuervos. Los trolls vienen de vez en cuando a saquearlas montados en sus ruidosas bestias, pero por lo general no dan demasiado la lata.





RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- La Casa Remontavientos: Cualquier duende de esta casa tiene como deber principal (aparte de proteger Bosque), el reconquistar los ancestrales dominios de los Remontaviento. Toda otra consideración personal debe quedar aparte.

Algunos dicen que las pretensiones de la casa poco tienen que ver con el honor, y mucho con el tesoro que aun permanece oculto en la torre, en una habitación secreta protegida por encantamientos de ilusión y engaño. La guarnición de Pico de Cuervos es notablemente numerosa, engrosada cada cierto tiempo por nuevos lobos y duendes. Actualmente, el capitán de la torre es un duende con FORMA Y ESPÍRITU de murciélago, un diestro hechicero llamado Nervankalaar. Utiliza a sus subordinados para espiar a los trolls de la granja y mantenerlos bajo cierto control, aunque ni Gondralor ni Zimbakias les tienen mas aprecio que al resto de los duendes de Bosque.

- Asalto a Las Colmenas: La reina de una de las colmenas ha mandado una petición de ayuda al Senescal. Enjambres de avispas y avispones se dedican a atacar sin descanso las indefensas colmenas, asesinando a incontables abejas. Estos enjambres provienen de Pico de Cuervos, enviados por su maligna guarnición en busca de la preciada miel que elaboran las colmenas.

FOSO DE LOBOS:

Al pie del risco sobre el que se eleva La Púa, dentro de un conjunto de cuevas, se crían camadas de lobos de lomo negro,

ojos brillantes y dientes afilados. Gran Lobo Ragantakur es su maestre actual, siempre bajo las órdenes de Rey Sauce. Unos veinte lobos adultos y un centenar de duendes tenebrosos luchan y se entrenan aquí.

RUMORES, MENTIRAS Y AVENTURAS:

- La camada de Erektul: Algunos lobos nacen con el lomo plateado, como sus ancestros, libres del dominio de Sauce. Generalmente son encerrados en una cámara lejos del resto de cachorros, para ser sacrificados al poco tiempo.

Rescatarlos del Foso es una tarea solo para auténticos héroes.



EL OTRO LADO:

Se trata de un nexo entre reinos, un lugar de paso para muchos tanto como un verdadero hogar para unos pocos. Las almas de todos los seres vivientes pasa por aquí antes de continuar su camino hacia..., bueno, hacia donde quiera que vayan las almas. A veces permanecen durante un tiempo, otras solo unos instantes.

En este vasto y oscuro océano, brillan unas pocas islas como estrellas en el manto de la noche. Se trata de los Protectorados, también conocidos como Dominios. Solitarios o agrupados en archipiélagos constituyen la única tierra inmutable dentro de la cambiante fisonomía del Otro Lado.

A veces las almas no desean seguir o simplemente no encuentran una razón para marcharse (quizá aguarden el alma de algún ser amado para continuar juntos el viaje, cosas así). Se convierten en Viajeros del Otro Lado, vagando de un Protectorado a otro. Si te adentras en este reino, querrás tener a alguno a tu lado, pues son los únicos capaces de orientarse en estas tierras y conocen bien sus peligros. Eso sí, sus servicios siempre tienen un precio.

Desgraciadamente, una pequeña porción de las almas que por aquí transitan se dejan llevar por la desorientación y la ira. Perdidos y sin nadie que les ayude, quizá aun bajo el trauma de una muerte injusta y dolorosa, se transforman en espectros. A partir de entonces se dedican únicamente a extender el sufrimiento, como si eso les aliviase de su propia rabia.

Para alguien vivo, el Otro Lado es un sitio ciertamente muy peligroso:

- Es imposible orientarte dentro de sus fronteras. Esto requiere un sexto sentido que generalmente solo se adquiere cuando morimos y que pocos poseen estando en vida. Es por ello que todas los comerciantes y embajadores de los Protectorados (y de cualquier reino en tratos con ellos) cuentan con uno o mas Viajeros en su séquito.
 - Es el hogar de bestias terriblemente peligrosas, expulsadas de otros reinos en su mayoría, que deambulan aquí a sus anchas sin nade que les ponga freno.
 - Los espectros acechan donde menos te lo esperas. No tienen el menor interés en las almas de los difuntos, probablemente ni siquiera los vean, pero los vivos, y sobre todo el dolor y el sufrimiento, los atraen como la miel a las moscas.
 - Muchos son los dioses que tienen su morada en el Otro Lado. Generalmente son seres olvidados, antaño fueron adorados pero hoy nadie los recuerda. Esto hace que muchos pierdan la cordura y se vuelvan mezquinos y resentidos con quienes antes les rendían adoración. Siguen siendo muy poderosos, así que ándate con ojo delante de ellos.
- Algunos de estos dioses, los mas poderosos, han establecido sus propios Protectorados donde gobiernan según su voluntad, a veces con justicia, pero las mayoría con rencor y tiranía.



EL PAISAJE:

Es un tremendo caos. El mismo viaje que haces de ida surcando las dunas de un desierto abrasador puedes hacerlo de vuelta a través de una jungla densa y húmeda, poblada de gorilas carnívoros. A los Viajeros esto parece no desconcertarles en absoluto, y se ríen bastante con las caras de quienes acompañan. Siempre saben que ruta tomarán antes de partir, por lo que déjate aconsejar por ellos en cuanto al equipo (si te dicen que lleves ropa de abrigo, llévala aunque veas el sol brillar y resbalen por tu frente gotas de sudor).

A veces verás viejas ciudades en ruinas, otras inmensos glaciares entre enormes montañas o incluso las profundidades del océano. Según el Senescal, estos podrían ser los recuerdos de los muertos que cruzan el otro lado, o incluso las almas de lugares destruidos por el paso del tiempo, las guerras o los desastres naturales.

PROTECTORADOS:

- Archipiélago de Azufre: Se trata de un conjunto de infames Protectorados gobernados por señores demoníacos. Solo la perpetua guerra que mantienen entre ellos ha evitado que asolen el resto de Protectorados del Otro Lado o cualquier reino a su alcance. Ejércitos de demonios se enfrentan en campos de fuego, bajo cielos en llamas o en océanos de lava ardiente. Es un mal lugar para irte de vacaciones.



EL BOSQUE



Una historia de Bosque: La leyenda de Sauce

I

Érase una vez un Bosque en algún lugar de la tierra, mas allá de las tierras de los trolls. Por altos árboles y densos helechos, enmarañado espino y arrollo sinuoso de aguas frías estaba formado.

En el gobernaba Reina Dríade con gracia y sabiduría, sentada en el trono de roble milenario, rodeada de su corte de duendes y hadas, animales grandes y pequeños, espíritas de los bosques y seres del Otro Lado.

Eran los tiempos del Verano Eterno, y ningún copo de nieve se atrevía a posarse sobre la hierba verde y fresca, ningún frío viento otoñal osaba desnadar a sauces y hayas sin recibir la aquiescencia de la Reina.

Las largas noches discurrían felices entre música, historias y chanzas entre amigos, alumbradas por la luz de la Luna, las estrellas y pequeñas bandas de luciérnagas juguetonas. El amanecer los recibía a todos sumidos en un profundo sueño mágico tejido por la Reina Dríade. Despertaban poco a poco, descansados y satisfechos, y solo o en compañía partía cada cual a sus nido, cabil o madriguera deseando que llegara de nuevo el ocaso.

Pero no todo era felicidad. En un rincón oscuro y tenebroso de Bosque, sumido en la sombra de enormes hayas

crecía un sauce de corteza negra y retorcida, llena de oscuros nidos y recovecos donde moraban enjambres de avispas y bandadas de marciélagos.

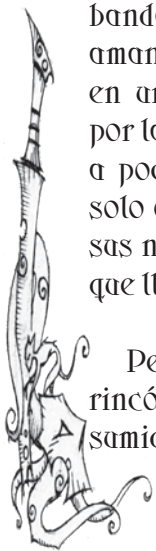
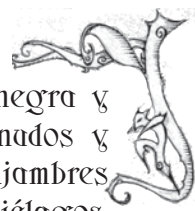
A veces, el viento viajero traía a este rincón tenebroso de bosque lejanas voces procedentes de una torre donde hechiceros trolls utilizaban la magia negra para invocar seres del Otro Lado. No seres inofensivos o bondadosos, sino malvados espectros y crueles demonios de alas de fuego. Sauce comenzó a aprender tales encantamientos con avidez, pues era de corazón codicioso y envidiaba el poder que la Reina Dríade ejercía sobre Bosque.

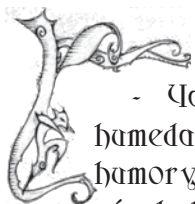
Pasaron los años y Sauce aprendió mas de lo que le convenía. Una noche en que la Luna se alzaba roja como la sangre se desenraizó y tomo la forma de un humano de cuerpo retorcido y piel de corteza. Se vistió con una capa vieja que encontró en un zarzal y, guiado acaso por el infame Destino, se encamino rumbo a la Púa.

Una lechaza que andaba de caza por allí voló raada a informar a la Reina Dríade, que no veía con buenos ojos que los árboles fuesen caminando de aquí para allá en medio de la noche, y menos de una noche tan sombría.

La Reina Dríade dejó su corte y fue con la lechaza en busca de Sauce. Lo encontró muy cerca de la Púa, en el linde de Bosque. Apenas parecía un árbol.

- ¿No te parece, querido Sauce, que estas muy lejos de tu hogar? ¿Acaso no echan de menos tus raíces la tierra blanda y húmeda?





- ¡Ya me harté de sombras y hamedades - Replicó Saace con mal humor y palabras torpes, pues no estaba aún habituado a hablar en voz alta. Quiero vivir, y moverme y ver, tocar y sobre todo poseer. Los trolls me han enseñado, aun sin saberlo, sortilegios para llamar a gente del Otro Lado, no mensajeros ni bahoneros de cosas prestadas, sino gente poderosa de verdad.

- Haz como te plazca, pues no pienso detenerte - Dijo la reina con cierto enfado y no poca tristeza. Has aprendido la falsa magia de los trolls, no las verdades de la tierra, la luna y las estrellas, los árboles y las viejas piedras, sino las mentiras de las sombras y los seres que en ellas medran. Solo ten claro que si te vas, no podrás volver a Bosque nunca jamás. Y pronunció esto en el lenguaje de los sortilegios, capaz de atar como una cadena de acero.

Saace agacho la cabeza, apretó los dientes con rabia y continuó su camino hacia el castillo encantado, allá lejos, colgando sobre el risco, seguido de una banda de pequeños marciélagos alalantes.

- Volveré a Bosque aunque sea sobre tu cadáver, mi reina - Marmaraba -. Todo será mío cuando me sienta en el Trono Nadoso y mi poder se extienda como la sombra y la tormenta...

No pasaría mucho tiempo antes de que la reina se arrepintiese de dejar marchar a Saace.

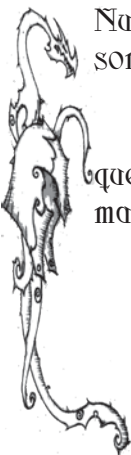


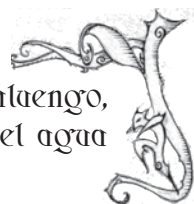
II

En aquel tiempo, como hoy en día, los lobos no formaban parte de Bosque. Vivían al norte, lejos en sus vastas praderas. Saace había convocado al Señor de Lobos a una reunión en su fortaleza, con la intención de captarlo para su caasa.

Allí se encontraba Saace, ataviado con sus mejores galas saqueadas de las abandonadas estancias de La Púa, sentado en un trono de madera astillada y telarañas en el salón principal del castillo. Frente a él, relamiéndose las fauces, estaba Erakatal, Señor de Lobos. Orgulloso, de pelaje largo y plateado, era una cabeza mas alto que sus congéneres. Tras él formaban sus mejores cazadores, dos docenas de lobos de brillante lomo gris y colmillos afilados. Erakatal fue el primero en hablar, y lo hizo con claro desprecio:

- Te presentaste ante mi como rey, Saace, pero solo eres rey de arañas y marciélagos. Tu reino es un viejo castillo de trolls y tus regios ropajes no son mas que harapos comidos por las polillas. Te equivocas si piensas que nosotros, orgullosos lobos hijos de las





praderas interminables, te seguiremos en tus inútiles correrías...

Ante esto Saace alzó una mano de dedos retorcidos mientras pronanciaba las extrañas palabras de la brajería troll, y un gran estruendo inandó el salón. Llamas altas y rojas, calientes como el mismo Sol, rodearon a los lobos que gimoteaban como cachorros recién nacidos. Algunas saltaban sobre ellos y bailaban en sus lomos con deleite, provocándoles dolorosas quemaduras. Saace se levanto del trono, ceñado, y hablo con la voz del traeno:

- Este es mi poder, despojos de lobo. Yo no construyo, yo destruyo - y alzó aun mas la voz, hasta asemejarse a un traeno retambante- Me serviréis, vosotros y vuestra estirpe, hasta el fin de los días.

A una señal saya, las llamas se introdujeron reptando por las bocas de los lobos, por el hocico y a través de su piel. El hedor a pelo quemado era nauseabundo. Los animales chillaban y se retorcían pero toda resistencia resaltaba vana. Pronto quedaron inmóviles. Su pelaje gris y plateado se había tornado negro allí donde las llamas habían penetrado en ellos. Al poco comenzaron a moverse de nuevo, pero ya no eran el orgulloso Erekatul y sus guerreros, sino seres terribles de ojos brillantes y lomo negro, entregados en cuerpo y alma a la causa de Rey Saace.

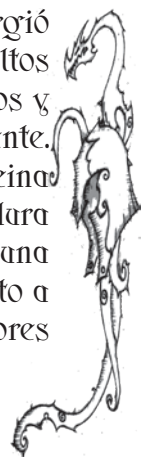
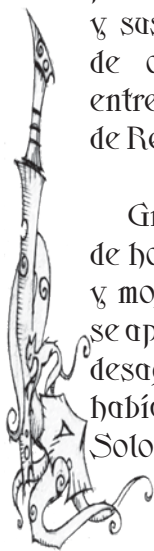
Graesas gotas de lluvia colgaban de hojas y ramas. La tierra olía fresca y mojada, y los habitantes de Bosque se apresuraban a reparar los pequeños desaguisados que la reciente lluvia había sembrado en sus madrigueras. Solo sapos y ranas cantaban felices a

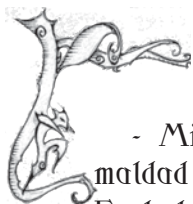
orillas del crecido arroyo Cristalaengo, ahora gordo y brillante por el agua recogida.

En la distancia se oyó un profundo aullido, seguido de otros muchos. Y los lobos atacaron. Colgando de las negras y atezadas greñas de sus lomos venían duendes y hadas salvajes, armados con largas lanzas de espinos y pintados con ranas mágicas. Gritaban desafíos a sus primos de Bosque. Estas criaturas vivían fuera de los dominios de la Reina, en grietas y agujeros, en pozos abandonados, bajo puentes de piedra y antiguas torres de trolls. Odiaban a sus primos con la furia que dan la sinrazón y la envidia. Saace había aprovechado estos sentimientos destructivos para atraerlos a su causa.

Ante el rápido ataque poco pudieron hacer los habitantes de Bosque. Los afortunados pudieron correr a ocultarse en sus nidos y madrigueras, mientras que el resto era masacrado por el ejército invasor. En el linde de Bosque aguardaba Saace, hilvanando encantamientos en favor de los lobos y sus salvajes jinetes. No podía traspasar este límite, al menos no mientras la Reina Driade continuara con vida.

Pronto llegó el ejército invasor ante el Círculo de Espinas y allí se plantó, con boca y lanzas y garras manchadas de sangre. De entre sus filas surgió Erekatul, con ojos y fauces envueltos en llamas escapió sobre los espinos y estos comenzaron a arder rápidamente. Pero tras ellos aguardaba la Reina Driade, vestida con una armadura de hojas y ramas y armada con una larga lanza de panto de roble. Junto a ella formaba su guardia, sus mejores guerreros.





- Mi corazón se encoge ante la maldad de Saace -Dijo la Reina-. Noble Erekatul, antaño señor orgulloso de los lobos plateados, ahora no eres mas que un títere, la marioneta de un loco.

- Pues corta con tu lanza las cuerdas que me atan, debes saber que lacho contra mi voluntad, aunque sin poder evitarlo -Dijo el Señor de Lobos-. Para mi la muerte no será mas que la liberación de las llamas que consamen mi interior.

Y sin mediar mas palabra el lobo cargo contra la Reina de Bosque, con las fauces ardiendo de rabia. La Reina Dríade evitó el ataque con un simple gesto, mientras respondía con un golpe de su lanza. Erekatul lanzó un gruñido y salto de nuevo sobre ella, clavando garras y colmillos. La Reina, haciendo caso omiso al dolor, hincó su lanza en el lomo de la bestia. De la herida comenzaron a surgir pequeñas llamas maléficas que reptaron por el arma hasta las manos de la Reina Dríade. Sin embargo, no aflojó y continuo sosteniendo la lanza con una firmeza increíble para su esbelta figura hasta que el Señor Lobo aflojó el mordisco y finalmente murió. Las llamas salieron de su cuerpo, cayendo sobre el suelo mojado por la reciente lluvia y extinguiéndose casi al instante.

Mientras sus líderes batallaban, lobos y duendes combatían y morían. Macho dará la batalla, como atestiguan las crónicas escritas en los huesos de Malakostar, allá en la Panza del Dragón. Machos, de ambos bandos, cayeron en la contienda despedazados por garras, dientes y armas afiladas, formándose un lodazal de tierra y

sangre donde podías handirte hasta las rodillas. Pero finalmente los lobos perdieron empuje y pocos lograron hair de las armas de los defensores.

La Reina Dríade, de paso ligero, siguió a los supervivientes con la lanza rota y quemada en la diestra hasta el límite de sus dominios. Allí Saace escrutaba la espesura, viendo con horror como los restos de su ejército habían en desbandada.

Sin dudar lo lanzó su arma directa al corazón de Saace, clavándola firmemente a la altura del corazón. Pero no había corazón que matar en aquel pecho hueco.

- Por ahora has vencido, mi reina - Sasarro Saace con la mas venenosa de las iras destilada en sus palabras-. Pero no me detendré ante nada, nunca, hasta poseer lo que es tuyo.

Luego, se alejó renqueando rumbo a su fortaleza, acompañado de los lobos y duendes supervivientes.

III

Algunos años mas tarde un caballero troll se internó en Bosque, a lomos de su caballo y ataviado de acero gris. Cabalgó por las sendas secretas que solo los animales conocen hasta llegar al Círculo de Espinas. Una vez allí desmonto y clavo su espada en el suelo húmedo. Acto seguido se internó en la maraña de afiladas púas, pero ninguna hendió su carne, pues era voluntad de la Reina que llegara sano y salvo a su presencia.

Y en el centro del círculo de espinas, a los pies del Trono Nadoso, se deshizo



el caballero del yelmo en forma de cabeza de león e hincó la rodilla en tierra y mantuvo la vista baja como maestra de respeto.

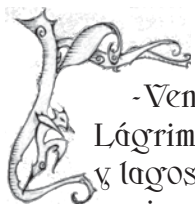
Pues allí sentada estaba la Reina de Bosque. Ataviada de sedas verdes como la hierba y azules como el cielo, dejaba su largo cabello similar a una enredadera de hojas pequeñas y brillantes derramarse sobre el trono hasta el mismo suelo. Su rostro, pintado con diminutas espirales, parecía cincelado en suave mármol verde. Nadie la acompañaba, ni guardias ni consejeros, pues ni de los años ni de los otros precisaba.

La Reina Dríade observó al troll con una leve sonrisa en sus verdes labios. Con una mano apartó un mechón de su cabello, pequeñas hojas entrelazadas y brillantes de rocío.

- Alza la vista caballero troll y cuéntame que asuntos te traen a estos, mis dominios.

El caballero levantó la cabeza hasta que su mirada se cruzó con la de la Reina. Por un momento su boca se secó y, tal era la belleza de la visión que tenía ante él, que casi olvidó la misión que lo había traído a Bosque. Al fin, consiguió tartamudear:





- Vengodesde mas allá del Océano de Lágrimas, cruzando desiertos de hielo y lagos de fuego, retando a demonios y gigantes con mi acero encantado, para enfrentarme a Malakostar, el Último Dragón y vencerle en buena lid para probar mi valor. Por ello, y por encontrarme en estas tierras, pido me concedas tu real permiso para la batalla.

La Reina rió ante el desconcertado caballero, y sarisa sonó como pequeñas campanillas tocadas por la mas leve de las brisas. Sus ojos, verdes y hermosos como esmeraldas, se posaron en el caballero antes de contestar.

- Vuelve tus ojos al este, joven troll. Mira aquella colina que se eleva sembrada de viejos árboles y verde hierba, salpicada de afiladas piedras blancas - Dijo mientras señalaba con una de sus gráciles manos de largos dedos-. Son los huesos de Malakostar. Es todo lo que queda del dragón muerto hace ya mucho, y no por espada troll. Pues aunque era longevo, la muerte es un perro de presa incansable que una vez nos olfatea no cesa de perseguirnos hasta devorar nuestra carne y verter nuestra sangre.

Aloírse semejante noticia el caballero troll clavó sus paños en el saelo con tristeza y rabia. Tras cruzar el mando en busca de una gesta digna de su valor, batallando contra peligrosas criaturas y sufriendo grandes desdichas y penalidades, se enteraba que todo había sido en vano, sin dada una broma pesada del destino aliado con el jaglar borracho y farsante que le hablo del poderoso Malakostar.

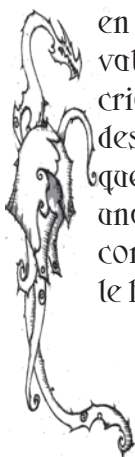
La Reina bajó del Trono Nadoso y con paso grácil y ligero se plantó ante él. Hizo que se levantara. A su lado, el troll asemejaba un feo gigante metálico de rostro furioso. Con voz dulce, y por cierto hilada con pequeños sortilegios, dijo:

- Esperabas un dragón como digno adversario, pero en Bosque hay rivales mas peligrosos. Allí en un castillo que tu raza construyó y abandonó hace siglos, quizá por embrujado, se oculta una sombra, un ser maligno hecho de madera oscura y retorcida, encantamientos y malevolencia.- Conforme hablaba plantó un ligero beso en la mejilla del caballero, otro diminuto hechizo- Desea mi mal y el de Bosque, pero tu serás mi defensor, mi paladín.

- Mi reina, a partir de ahora mi acero batallará por ti - Acertó a marmarar el caballero troll, atardido tanto por los hechizos como por la propia Dríade.

- Mis labios se niegan a pronunciar un nombre troll, así que a partir de ahora serás mi Espino, pues eres frío y afilado, peligroso, pero defiendes con valor aquello que te encomiendan.- Y el caballero entregó de buen grado nombre y voluntad a la reina de Bosque.

Pero, ay, ciertos encantamientos, sobre todo los que ocurren entre hombre y mujer (sean trolls, hadas o espíritas del Otro Lado) tienen un precio. Pues así como la voluntad del troll quedó ligada a la Reina, entregó esta casi sin darse cuenta su corazón al caballero, y esta era una eventualidad para la que ella no estaba preparada.



Mientras la Reina conseguía nuevos aliados, no era afín a la naturaleza de Saace permanecer ocioso.

Desde su derrota había criado lobos mas fuertes, grandes y fieros en las perreras de La Púa. Había reforzado su dominio sobre enjambres de avispas y avispones (aunque no sobre las laboriosas abejas de los campos del oeste, aun fieles a Reina Driade), e incluso algún oso solitario se encontraba entre sus secuaces.

Pero no eran estos los mas extraños y poderosos de sus esclavos...

Saace limpió el cachillo de hoja afilada con un extremo de su capa. Sobre una mesa vacía el cadáver, encadenado en hierro frío, de una náyade de las Islas Pico Estrella. Su sangre, procedente de un millar de pequeñas heridas meticalosamente realizadas, caía hacia el suelo de losas de piedra donde fluía a través de un conjunto de líneas delicadamente cinceladas formando un complicado diseño rúnico.

Había necesitado el señor de La Púa varias horas para completar el ritual y no poca habilidad con el cachillo para que la ondina no muriese antes de terminarlo. Miró en derredor, aguardando alguna señal.

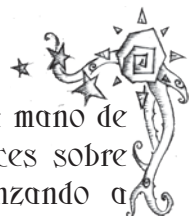
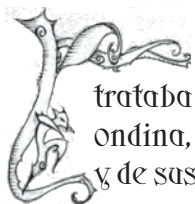
Se encontraba en la torre principal del castillo, en su laboratorio alquímico mas secreto al que solo podía accederse a través de un arco de estrechos escalones resbaladizos y traicioneros. Las paredes estaban atestadas de frascos, botes y redomas, cada uno con

un componente mas repugnante que el anterior. En una marmita, sobre el fuego, barbajeaba un extraño brebaje que inundaba la habitación de un ligero humo amarillento. Un escarabajo se posó, carioso, sobre el cadáver de la náyade. Su caparazón era negro como noche sin luna, pero despedía brillos verdosos a la escasa luz reinante.

Saace comenzaba a impacientarse rápidamente. Alargó la mano para aplastar al pequeño insecto, pero se detuvo en seco cuando sintió como el aire se cargaba de estática. De la marmita descargaban pequeños arcos voltaicos al suelo o hacia otros objetos metálicos.

Súbitamente un rayo cayó sobre la torre, haciendo volar por los aires el destartado tejado de forma cónica, esparciendo tejas de pizarra y fragmentos de madera por todo el patio inferior. Por unos instantes el fuego prendió en las viejas telas, los estantes desvencijados y los apolillados muebles, saltando alegremente de un lado a otro. Se extendió por los compuestos alquímicos, estallando frascos y redomas con travesera infantil. Pero pronto las llamas se extinguieron, se diría y no erróneamente, que por encantamiento. Un frío gélido se apoderó de las ruinas del laboratorio, tan intenso como para formar una fina y quebradiza capa de escarcha incluso sobre Saace, que se había refugiado bajo la mesa durante la deflagración.

Del cadáver de la náyade surgieron pequeñas volutas de humo que rápidamente se condensaron a cierta altura, formando una silueta traslúcida, una copia fiel y a la vez macabra del cuerpo yacente sobre la mesa. Se



trataba del espírita tortarado de la ondina, preso de la voluntad de Saace y de sus maléficos sortilegios.

- Mi señor -dijo con voz agada y melodiosa, fría y cruel como el granizo pero también cargada de un profundo pesar-. Estoy preparada para ejecutar vuestra voluntad.

V

Un súbito estremecimiento recorrió Bosque de una punta a otra.

Los poderosos árboles de Bosque, robles, hayas, sauces y fresnos, contrajeron sus ramas asustados y afianzaron aun mas sus raíces al suelo. Los pájaros se ocultaron en las espesas copas, con las plumas erizadas. Mientras, los animales se pegaban al suelo y agudizaban el oído, tratando de pasar desapercibidos.

Los huesos de Malakostar se agitaban inquietos, las ranas con las que estaban grabados se retorcieron unas sobre otras como tortaradas por una poderosa magia.

En el Círculo de Espinas el jaglar apago su voz sin saber la causa, dejando la historia a medio contar. Daendes y hadas de la corte se miraban unos a otros, presintiendo que algún tipo de mal se cernía sobre los dominios de su reina. El caballero troll sentado a los pies de Reina Dríade, se levanto echando mano de la empuñadura de la espada, movido por su instinto guerrero.

Incluso el Cristalaengo refrenó su discarir unos instantes, expectante, conteniendo la respiración.

Un viento gélido como la mano de la Maerte se abatió entonces sobre el Círculo de Espinas, lanzando a daendes y hadas a diestro y siniestro, agitando las hojas del Trono Nadoso. Reina Dríade se irguió, sus ojos relampagueaban con fuego verde.

- Maéstrate, Viento de Maerte, aparta tus frías garras de nuestros corazones - Dijo, y en su voz había un gran poder.

El furioso vendaval remitió en parte y una figura femenina, translúcida, se formó en el centro del claro a pocos pasos de la reina de Bosque. Se trataba del espírita de la náyade, esclavizado por los conjuros de Saace. El suelo a su alrededor se cubrió de pequeñas placas de hielo.

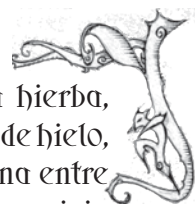
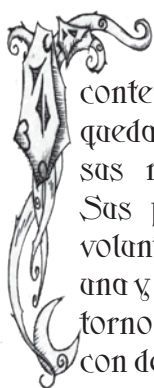
- Grande es tu magia dentro en tus dominios - Dijo la recién llegada. Su rostro mostraba una mueca de enfado en la que destacaba una boca poblada de apretados dientes pantiagados como finos carámbanos de hielo. - Pero ningún poder tienes sobre mí.

La náyade espectral se lanzó sobre la reina, profiriendo un agudo grito de rabia capaz de hacer estallar los tímpanos. La mayoría de los presentes se vieron arrojados al suelo, tapándose las orejas con manos, patas o enterrando la cabeza en la hierba del claro.

El caballero troll terminó de desenvainar la espada y se interpuso entre el espectro y su reina. El acero adquirió un brillo cegador, producto de los sortilegios atados a su filo. La náyade desplegó diez garras afiladas, formadas por hielo y magia, ira y desesperación a partes iguales. Ambos

EL BOSQUE





contendientes chocaron bratualmente, quedando trabadas sas armas y sas rostros a escasos centímetros. Sas poderes, sas habilidades y sas volantes fueron paestas a prueba ana y otra vez, mientras giraban ano en torno al otro lanzado golpes y conjaros con destreza y rapidez sobrenatural.

Pero la náyade no era rival para el troll, con la experiencia de mil y ana batallas y el poder de sa espada encantada.

El arma troll traspasó la forma casi insastancial de la náyade a la altara del corazón. Los hechizos de la espada absorbieron sa poder y toda sa fuerza, dejando la forma inerte de la ondina espectral sobre un retazo de hierba que rápidamente se cabrió de fino polvo de hielo. El caballero envainó el acero con gesto rápido y elegante: la lucha había concluido.

La Reina Dríade observó el duelo en pie a pocos pasos del Trono Nadoso. A sa término camino hacia la forma del espectro. En sa rostro no había enfado, tan solo tristeza y férrea determinación. Posó delicadamente la mano sobre el cuerpo de la náyade caída.

- La maldad de Saace no conoce fin. No le bastó dominar con demonios y fuego al noble Erekatul y a sa pueblo. No tiene bastante con engañar a daendes y hadas para que actúen en nuestra contra. - Dijo, elevando poco a poco la voz hasta que todos en el claro padieron oírla. - Ahora sacrifica a los nuestros en horribles rituales de oscura magia y los esclaviza en la muerte como no puede esclavizarlos en vida.

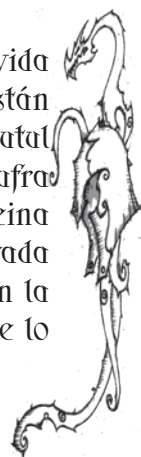
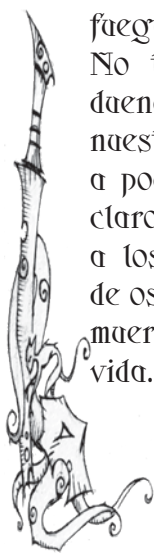
La reina se sentó sobre la hierba, rompiendo apenas la fina capa de hielo, acanando la cabeza de la ondina entre sas brazos mientras recitaba un viejo conjaro.

- Dame tu pesar, mi pequeña, déjame tu angustia. No debes soportar mas esa carga por mi culpa, pues mío es el error de dejar con vida a ese engendro cuando puede haber paesto fin a sas maleficios. - En un instante absorbió el dolor y la angustia que la pequeña hada del agua había padecido durante sa tortura a manos de Saace, limpiando sa espíritu y haciéndolo volar libre de ataduras hacia el Otro Lado. Cayó inconsciente por el dolor y el esfuerzo, sostenida delicadamente por sa paladín.

La reina de Bosque despertó algunas horas mas tarde tendida en un pequeño claro, cerca del Cristalengu. En la frente tenía un trozo de tela blanca y limpia empapado en agua fresca del arroyo. A sa lado permanecía sa protector, con el rostro contraído por una sincera preocupación. Dríade experimentó una extraña aunque agradable sensación dentro de sí.

- Podías haber muerto durante el conjaro, mi reina. Así me lo ha confirmado Krokokoar - Dijo el troll con la mirada gacha y la brasquedad de quien tan solo conoce el campo de batalla.

- Soy la reina de Bosque. Mi vida y mi poder son míos. Mis manos están manchadas con la sangre de Erekatul y no consentiré que nadie mas safra por mi caasa - Contestó la reina orgullosa, y sin embargo alagada por la preocupación que traslucían la palabras del caballero, mas allá de lo impuesto por juramento o conjaro.





EL BOSQUE

- Mi misión, mi deseo, es protegerte. No permitiré que Saace te vuelva a hacer daño, aunque deba empeñar mi vida en ello.- El troll se arrodilló junto a su reina. Sus rostros se acercaron lenta y deliberadamente. Dríade enmarcó el rostro duro y severo del caballero con sus finas manos, atrayéndolo hacia sí. Cuando sus labios estaban a punto de tocarse algo maligno irrumpió en el pequeño claro.

las defensas arcanas de Bosque permanecían mermadas por el estado de inconsciencia de su regente, para penetrar profundamente las fronteras del reino. Con él viajaban agazapados en las sombras sus mejores cazadores, seis lobos con enormes garras encantadas. En la lúnde de Bosque aguardaba el resto de su ejército invasor, aguardando para avanzar y sembrar la muerte y el caos.

VI

Al tiempo que la reina yacía inconsciente, Rey Saace hizo su movimiento. Aprovechó que

Saace hizo una seña a sus secuaces y estos cargaron moviéndose como una única criatura. Serpentearon entre los árboles, salvando la distancia que los separaba de sus presas en



pocos segundos. En el último instante saltaron, abriendo las fauces con voracidad, pero el troll reaccionó movido por el instinto y años de batalla. Desenvainó su acero, trabando las fauces de tres de los lobos con un solo mandoble. Otros dos recibieron sendas patadas y refrenaron su avance, el último se ganó un duro pañetazo que le partió varias costillas.

Las bestias retrocedieron, grañendo desafiantes mientras el caballero se interponía entre ellas y la Reina Dríade. Saace apareció en el claro, permaneciendo a una prudente distancia del filo del troll y atento a los encantamientos de la reina de Bosque.

- Parece que mi pequeña náyade camplió con su deber, aunque no de la manera que yo esperaba.

- Ni el fuego con que contaminaste a Erekatál, ni el frío de la muerte que la náyade traía con ella han podido conmigo- Contestó la Reina Dríade desafiante, aunque aún estaba débil y lejos de la plenitud de su poder.- Espero que hallas aprendido que nada puedes contra mí.

- ¡He aprendido que si quiero que mueras, tendré que aplastarte yo mismo!

Rey Saace se hundió un palmo en la tierra de Bosque. Sus raíces horadaron el suelo blando y rico, extrayendo su fuerza y vitalidad. Plantas y árboles a su alrededor se encogieron y marchitaron en apenas unos segundos, conforme la figura de Saace crecía en tamaño y de su corteza surgían afiladas pías venenosas. Su boca se pobló de peligrosos dientes aserrados,

y en sus dedos crispados nacieron garras largas y afiladas.

El monstruo se irguió en toda su altura, casi cuatro metros de dura corteza negra y malevolencia, torso amplio y miembros largos y fuertes con varias articalaciones. Habló con voz ronca, resonante:

- Estás más débil que nunca. Me podido extraer la vida de Bosque ante ti sin que puedas evitarlo, y esa misma vida será la que emplearé para aplastarte.

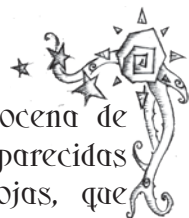
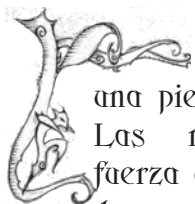
Reina Dríade alargó la mano hacia el tronco de una haya. Del árbol surgió una lanza larga de madera clara y palida, con una punta afilada de doble hoja.

- Como siempre, te equivocas. Bosque me dará lo necesario para derrotarte, aunque te empeñes en convertirte en un monstruo. Esta vez no habrá misericordia para ti.

El tiempo pareció dilatarse mientras la reina y Saace se miraban el uno al otro. Si sus miradas hubiesen sido de acero, ambos habrían muerto ensartados. El monstruo Saace cargó, tambaleándose ruidosamente, derribando árboles y aplastando helechos a cada paso. De su boca nauseabunda y peligrosa surgía un rugido grave, totalmente ensordecedor.

El caballero troll continuaba combatiendo a la jauría de lobos. Sin embargo su atención estaba puesta en la lucha que Dríade mantenía con el monstruoso Saace y sus constantes distracciones eran aprovechadas por las astutas bestias. En un momento uno de los lobos consiguió aprisionarle





Una pierna con un certero mordisco. Las mandíbulas apretaron con fuerza colosal, aplastando armadura, desgarrando tendones y carne y astillando hueso. El troll lo agarró del cuello y de un potente zarandeo se lo quebró con un seco crujido, como si se tratara de un pañado de astillas. Haciendo caso omiso a su pierna malherida, empuñó la espada con ambas manos. De un mandoble partió a un lobo por la mitad. La sangre surgió como en un sartidor manchando la hierba verde, mientras las vísceras se desparramaban por el suelo.

La Reina Dríade estaba en serios apuros, agotada y dolorida. Los largos y poderosos miembros de Saace la acosaban a diestra y siniestra. Su boca hedionda lanzaba gruñidos y mordiscos. Los poderes mágicos de Saace habían desaparecido con la transformación, al igual que gran parte de su inteligencia, pero su determinación permanecía intacta. Un poderoso golpe la lanzó a través del claro, contra un viejo nogal. El árbol, viendo a su reina en problemas, la atrapó suavemente con sus ramas más blandas y flexibles, previniéndola de cualquier daño. Saace vociferó algo ininteligible, y cayó sobre el nogal, arrancando ramas y trozos de corteza con sus garras.

Súbitamente la lanza de Dríade surgió de entre las hojas del árbol, penetrando en el cráneo de Saace a través de uno de sus pequeños y malévolos ojos y saliendo por la parte posterior con un sonoro crujido. El monstruo gritó y manoteó, retrocediendo torpemente. Dríade se recostó exhausta sobre el tronco del roble. Estaba al límite de la consciencia.

Del suelo surgieron una docena de fuertes y flexibles lianas, parecidas a látigos cubiertos de hojas, que aprisionaron los miembros de Saace. El monstruo estaba atrapado.

La reina sapo que era hora de poner fin a la maldad de su adversario. Recogió su lanza de haya veteada y se acercó, a trompicones, al aprisionado monstruo. A dos pasos elevó su arma, dispuesta a terminar con su vida, pero las fuerzas le fallaron. La lanza resbaló en sus manos y ella misma cayó de rodillas, con la cabeza gacha y el rostro perlado de gotas de sudor.

Saace veía con su ojo sano como su odiada enemiga se aproximaba a él. Observó con una mezcla de terror y rabia como levantaba su lanza, presta a matarlo sin más ceremonia. Apenas creyó su buena fortuna cuando Dríade dio de rodillas con el suelo, casi inconsciente. Liberó su brazo derecho haciendo acopio de todas sus fuerzas, desgarrando las fuertes lianas que lo aprisionaban. Lanzó su paño, cuajado de espinas, contra el cuerpo de la desprotegida reina de Bosque.

El caballero, malherido, aplastó la cabeza del último lobo con sus botas de acero. El monstruo Saace había arrinconado a la reina y está, sin duda, iba a morir si no hacía nada por evitarlo. Corrió, cojeó y se arrastró por el claro, desangrándose a cada paso. En el último momento se interpuso entre Saace y su reina. Sabía esto sería su fin, pero apenas le importó con tal de proteger aquello que más quería.

El brutal golpe atravesó armadura, desgarró la carne y destrozó los huesos. La sangre de la herida salpicó



a la reina, dejando pequeñas gotas brillantes como rabíes en su rostro. Sin embargo, Saace no había conseguido dañarla, el caballero había detenido su ataque con su último aliento.

De las manos inertes del troll cayó la espada, estrellándose contra el suelo como un simple trozo de metal. Saace trató de sacar el brazo del pecho destrozado, pero la armadura se le enganchó en alguna de las púas de su brazo, dejándolo casi inmovilizado.

Dríade vio la espada del troll en el suelo brillante y peligrosa, llamándola a través de las bramas de la inconsciencia, manchada de sangre de lobo tanto como con la de su propietario. Sin pensarlo apenas, asió la empuñadura del acero. Los encantamientos de la espada reaccionaron ante ella, caasándole graves quemaduras, pero manteniéndola en pie. Los crueles sortilegios trolls no dejarían que cayera inconsciente, aunque fuera a través del dolor.

La espada voló como un rayo, la reina saplió con velocidad y una furia mas allá de toda medida su falta de habilidad con la espada. Saace trató de defenderse, pero el cadáver del caballero aprisionaba su único brazo libre. El arma hendió el pecho de Saace, quebrándolo como un simple trozo reseco de corteza. Por la profunda grieta se desparramaron un pañado de gordos gusanos blancos, retorciéndose como repugnantes entrañas. La Reina asió el arma con ambas manos, aunque su mero contacto formaba ampollas en su piel y golpeo aún con mas saña. Su rostro centelleaba con las lágrimas y la roja sangre de su amado paladín aun fresca.

Atravesó la frente de Saace con el acero troll, forjado con potentes encantamientos. Estos rechinaron ante las defensas arcanas del señor de La Púa, antes de destrozarlas totalmente junto con su cráneo de corteza podrida. Ahora sí, el cadáver del caballero resbaló por el brazo de Saace, tiñéndolo de rojo oscuro.

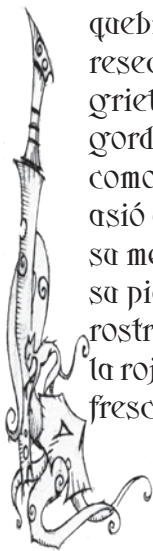
La espada arrancó su malévolos espíritu del cuerpo con dolor, odio y furia. Lo lanzó a los cuatro vientos, desgarrando el alma de Rey Saace y destruyendo su envoltura física por siempre jamás.

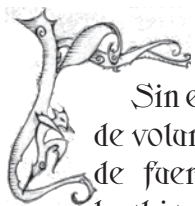
EPÍLOGO

Los cuatro viejos hechiceros se reunieron alrededor del recién llegado. Una vez habían sido seres poderosos, poseedores de la Grandes Ranas Olvidadas.

Cada uno había comandado a un ejército de esclavos a la muerte tan solo por dirimir quien era el mejor mago. Todos habían sido expulsados de Bosque por la treta del dragón Malakostar y luego por los poderes de la Reina Dríade.

Ante sus inquisitivas, frías miradas, se extendía un espíritu desgarrado, desecho. Una vez fue un instrumento de malevolencia, saturado de las energías de una brajería corrupta heredera de las Grandes Ranas. Pero la espada troll, la infame Hierro Sin Nombre, lo había despedazado tanto en cuerpo como en espíritu.





Sin embargo aun había un resquicio de voluntad, poco mas que una mancha de fuerza vital en esos restos. Un hechicero enarcó una de sus cejas, multiplicando las ya infinitas arrugas de su rostro y pronunció una sola palabra en la lengua ránica. Los restos de Saace se sacudieron, atravesados por el dolor, ante lo que los hechiceros soltaron unas risas tan crueles como el aguijón de una avispa.

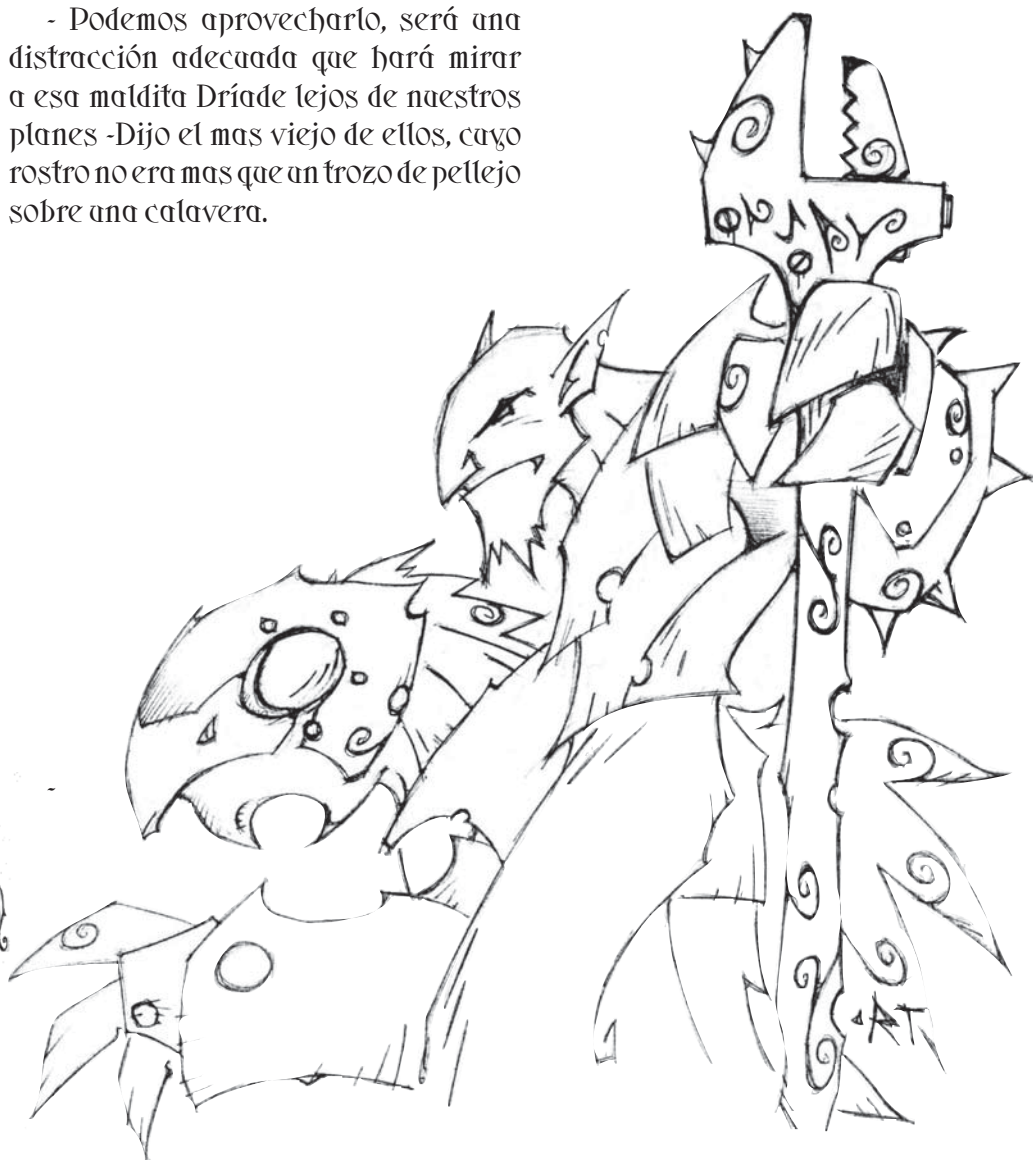
- Todavía lucha, hermanos -Dijo uno de ellos.- El odio, solo el odio es capaz de mantener a algo así.

- Podemos aprovecharlo, será una distracción adecuada que hará mirar a esa maldita Dríade lejos de nuestros planes -Dijo el mas viejo de ellos, cuyo rostro no era mas que un trozo de pellejo sobre una calavera.

Escúchanos Saace. Tu cuerpo a sido destrozado por esa espada troll, pero tu espíritu puede ser aprovechado -comenzó quien había hablado por vez primera- te convertiremos en un señor de los espectros y podrás volver a aterrorizar Bosque, serás capaz de encontrar tu venganza. Pero necesitamos saber si estas dispuesto a ello.

Un ronco alarido de ultratumba se dejó oír tras un instante. Entre gemidos quejambrosos, los hechiceros pudieron distinguir una única palabra: Muerte.

EL BOSQUE



BESTIARIO

CRATURAS CIERTAMENTE COMUNES DE BOSQUE

GUSARONES:

Estos tímidos gusanos gigantes son los últimos guardianes de las ancestrales Runas Olvidadas. Aunque amables y dóciles, son capaces de desplegar una furia inusitada si alguien trata de hacerse a través de malas artes con los conocimientos que atesoran

INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal
FÍSICO: Grande

RASGOS:

- Estudioso de las Grandes Runas
- Visión en la oscuridad
- Garras y Colmillos
- Patas adherentes
- Aspecto amenazante [P]
- Hábitos nocturnos [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

- Aguante: +2
- Averiguar intenciones: 0
- Artesanía [Dibujo]: +1
- Artesanía [I]: +2
- Conocimiento mágico: +1
- Conocimientos [Música y leyendas]: 0
- Conocimientos [Historia]: +1
- Conocimientos [Lugares de Bosque]: 0
- Conocimientos [Idiomas]: +1
- Esquivar: +2
- Oratoria: 0
- Pelea: +2
- Persuasión: +1
- Trepas: +1

CONJUROS:

- Conocen gran cantidad de runas comunes y algunas Grandes Runas Olvidadas. Solo utilizarán estas últimas en caso de extremo peligro, aun a costa de sus vidas.

HABILIDADES ESPECIALES:

- Hilo de Gusarón: segregan por la boca un resistente y pegajoso hilo capaz de inmovilizar a sus adversarios. Cualquiera que sea impactado por el ataque de un Gusarón deberá hacer una prueba de FÍSICO a nivel Bueno para no quedar inmovilizado e indefenso. Si llega a incapacitado habrá sido totalmente enrollado.

DUENDES DE BOSQUE:

Son los duendes comunes que viven dentro de los límites de Bosque, ocupándose pacíficamente (o no) de sus tareas.

FORMA Y ESPÍRITU: Varía, generalmente cualquiera de los comunes

FÍSICO: Normal

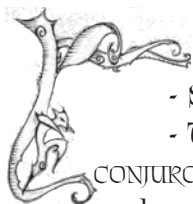
INSTINTO/ TEMPLANZA: Variable, aunque tienen al equilibrio

RASGOS: Obtienen los debidos a su FORMA Y ESPÍRITU

HABILIDADES: Dependen de su profesión.

Algunos ejemplos son:

- Comerciante:
 - Averiguar Intenciones: 0
 - Persuasión: 0
 - Tasar: +1
- Artesano:
 - Artesanía (dos cualquiera): +1
 - Tasar: 0
- Cazador:
 - Aguante: +1
 - Conocimiento [Animales y plantas]: 0
 - Percepción: +1
 - Rastrear: +1
 - Sigilo: 0
 - Tiro con arco: +1
- Ladrón:
 - Lanzar: 0
 - Robar: +1



- Sigilo: +1

- Trepar: 0

CONJUROS: Un par de ellos, dependiendo de su actitud y profesión

PUNTOS DE FAVOR: 2

ÁRBOLES:

Las características de los árboles de Bosque son tan variadas como las especies a las que pertenecen, pero a vista de duende, casi todos tienen los suficientes puntos en común como para considerarse un solo tipo de criatura.

TAMAÑO: Legendario

INSTINTO/TEMPLANZA: Pobre/ Grande

RASGOS:

- Enraizados a Bosque: No pueden moverse bajo ningún concepto, pero moverlos por la fuerza es asimismo increíblemente difícil, por no decir imposible.

- Dormilones: Duermen mucho mas que otros seres. A veces permanecen aletargados durante meses o años, y es muy difícil sacarlos de este sopor.

- Duros como rocas: Cualquier árbol es capaz de soportar daños que destrozarían a cualquier otro ser. Por ello su escala de daño es muy diferente y sufren penalizaciones mas reducidas por heridas. Además, son capaces de curarse en la mitad de tiempo incluso de los daños mas terribles.

[1-7] Tocado 0000000

[8-10] Herido 00000 [-1]

[11+] Incapacitado 0

- Almacén del conocimiento: A veces parecen extraer el conocimiento del aire y la tierra. La habilidad Conocimiento (cualquier especialización) comienza al nivel de TEMPLANZA -1, en vez de -2.



HABILIDADES:

- Averiguar Intenciones: +1

- Conocimiento (cualquiera): entre +1 y +3

- Hechicería (Árborea): +1

- Oratoria: +2

- Percepción: 0

- Persuasión: +1

CONJUROS:

Los árboles cuentan con un tipo de hechicería especial procedente del mismo corazón de Bosque. Esta magia es mas fuerte cuanto mas cerca están de La Arboleda (y por tanto mas viejos son). Todos los árboles cuentan con entre 2 y 5 sortilegios adecuados.

PUNTOS DE FAVOR: de 2 a 4, algunos incluso mas.

CRIATURAS DEL REY SAUCE

Se trata de los seguidores y esclavos del maligno espectro. Algunos le rinden pleitesía por obligación, pero la mayoría acata sus órdenes de forma voluntaria. Al ser enemigos de la Reina Oriade, no cuentan con Puntos de Favor, pero lo suplen con Puntos de Malevolencia, idénticos en funcionamiento pero concedidos por el Rey Sauce y su magia troll.

OSOS:

Media docena de osos sirven a Sauce por propia voluntad. Viven en un gran salón cerca de Los Barracones, un lugar oscuro y hediondo donde permanecen todo el día comiendo.

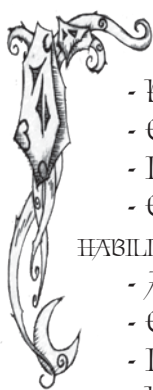
INSTINTO/TEMPLANZA: Bueno/Mediocre

FÍSICO: Legendario

RASGOS:

- Zarpas y colmillos





- Pellejo Duro de Pelar
- Estómago de Hierro
- Imprudente [P]
- En Invierno, a Dormir [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

- Aguante: +2
- Esquivar: 0
- Intimidar: +2
- Pelea: +2
- Percepción: +1
- Rastrear: 0
- Supervivencia: +2

PUNTOS DE MALEVOLENCIA: 1

LOBOS:

Se trata de los descendientes esclavizados de Erektul. Sauce los ha transformado en criaturas grandes de miembros fuertes, con el lomo cubierto de pelo erizado y negro como el carbón. Su líder actual, Ragantakur Señor de Lobos, sirve a Sauce por propia voluntad. Es con mucho el mas despiadado de los jefes de manada en las perreras de La Púa.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Grande/ Pobre

FÍSICO: Excelente

RASGOS:

- Zarpas y colmillos
- Cazadores Natos
- Sentidos Agudos
- Peleones y conspiradores [P]
- Indisciplinados [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

- Aguante: 0
- Esquivar: +1
- Intimidar: +2
- Pelea: +2
- Percepción: +2
- Rastrear: +2
- Supervivencia: +1

PUNTOS DE MALEVOLENCIA: 2



ENJAMBRES:

Avispas y avispones son parte de los ejércitos de Sauce. Carecen de la sabiduría de las abejas, pero lo suplen con muy malas intenciones. De todas formas, y aunque en gran número son enemigos mas que formidables, su misión es la de espiar dentro de las fronteras de Bosque y luego informar en La Púa de todo lo visto y oído.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Grande/ Pobre

FÍSICO: Pobre

RASGOS:

- Aguijón Venenoso
- Volador
- Malas Intenciones [P]

HABILIDADES RELEVANTES:

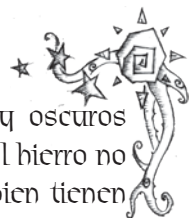
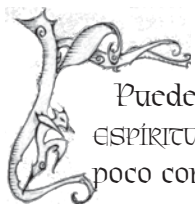
- Pelea: +1
- Esquivar: +1
- Intimidar: +1
- Percepción: +2
- Sigilo: +2

PUNTOS DE MALEVOLENCIA: 1

DUENDES Y HADAS TENEBROSOS:

A simple vista son muy similares a los duendes de Bosque, pero un examen mas detallado revela su autentica naturaleza. Su creación es muy similar a la de un duende normal, inclinándose mas al INSTINTO que a la TEMPLANZA. En su mayoría son algo mas grandes y fuertes, pero no poseen demasiado dominio sobre la magia de Bosque. Por otro lado no se ven especialmente afectados por el hierro y otras aleaciones férricas debido a su frecuente contacto con elementos del mundo troll. Todo esto provoca que no sean demasiado diestros en los sortilegios, por lo que tan solo cuentan con uno o dos conjuros y su habilidad Hechicería comienza a -2.





Pueden tener cualquier FORMA Y ESPÍRITU, aunque predominan las Formas poco comunes.

EJEMPLO DE DUENDE TENEBROSO:

FORMA Y ESPÍRITU: Murciélago

FÍSICO: Normal

INSTINTO/ TEMPLANZA: Bueno/ Mediocre

RASGOS:

- Sentido de Radar
- Volador
- Grandullón
- Cegado por la luz [P]
- Corroído por la envidia [a los duendes de Bosque] [P]

HABILIDADES:

- Combate con armas: +1
- Esquivar: +1
- Hechicería (INSTINTO): +1
- Intimidar: +1
- Pelea: +2
- Percepción: +2
- Robar: +0
- Sigilo: +2
- Supervivencia: +1

CONJUROS:

- Crecimiento
- Piel de dura corteza

Puntos de malevolencia: 1

Equipo:

- Armadura de pieles (+1 FO)
- Espada de hueso (+2FO)

CONSTRUKIENDES:

Esta deformada raza de duendes es feliz entre cosas viejas y aparentemente inútiles, trasteando en la chatarra o desarrollando los mas enloquecedores aparatos. Venidos de otro reino, sirven a Sauce desde que revivió como espectro hechicero. Son similares a trolls de pequeño tamaño, con la piel verdosa y sin pelo, largas narices

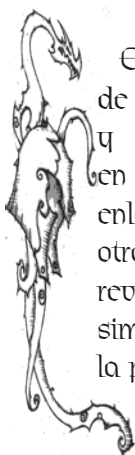
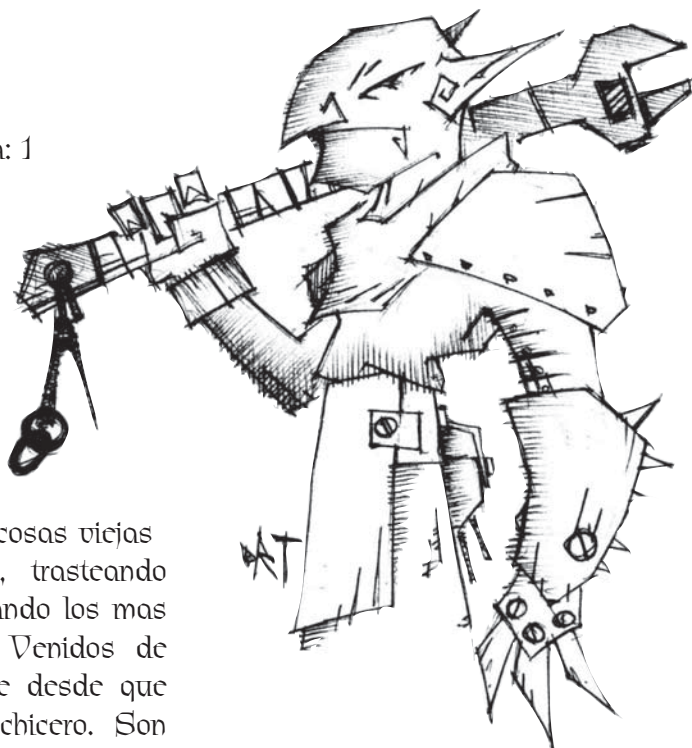
ganchudas y ojos pequeños y oscuros de mirada siempre nerviosa. El hierro no les causa daño alguno, mas bien tienen una afinidad natural con este elemento y son expertos en su forja.

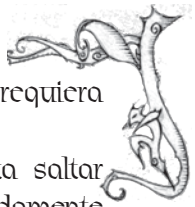
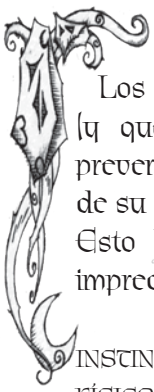
Tremendamente impulsivos, a veces da la impresión de que están perpetuamente de mal humor. No se contienen a la hora de mentir y manipular a los demás con tal de alcanzar sus objetivos. Les encanta gritar, criticar y ponerse verdes los unos a los otros por simple diversión. Tan solo guardan las formas, a duras penas, ante Sauce.

Maestros artesanos, se muestran capaces de diseñar máquinas increíblemente complejas, con las que pueden comunicarse de manera innata y obligarlas a obedecer sus órdenes.

Por el contrario, su conocimiento mágico es escaso y fragmentado, orientándose casi en exclusiva a la mecánica y sus derivados.

EL BOSQUE





Los constantes accidentes que sufren (y que pocas veces se molestan en prevenir) hacen que deban sustituir partes de su cuerpo con reemplazos mecánicos. Esto los hace aún más peligrosos e impredecibles en cualquier circunstancia.

INSTINTO/TEMPLANZA: Mediocre/Bueno

FÍSICO: Normal

RASGOS:

- Artesanos y constructores
- Astutos y manipuladores
- Impulsivos [P]

HABILIDADES:

- Averiguar Intenciones: +1
- Artesanía (Alquimia): +2
- Artesanía (Mecanismos): +2
- Artesanía (Forja): +1
- Combate con armas: 0
- Conocimiento (Artefactos trolls): 0
- Esquivar: +1
- Persuasión: +2
- Oratoria: +1
- Trepar: +0

PUNTOS DE MALEVOLENCIA: 1 o 2

EQUIPO:

- Herramientas: Ningún construido sale de su casa sin ellas. Cuentan como una daga (+1 FO) en combate.
- Partes mecánicas: Desde brazos y piernas, chapas en la cabeza, ojos artificiales y un sinfín de reemplazos para sus partes perdidas. Suelen ser una ayuda tanto como un estrobo, por ejemplo:
 - Brazo mecánico: Frecuentemente tachonado de púas de hierro, es mas fuerte que uno natural, capaz de levantar objetos pesados y aplastar cosas con facilidad (+1 a FO y se considera el físico en un nivel superior a la hora de levantar objetos). Sin embargo es torpe en las tareas delicadas y no tiene la mas mínima sensibilidad (-1 a

cualquier prueba que requiera habilidad manual).

- Pierna mecánica: Facilita saltar grandes trechos y es tremendamente fuerte (+1 a Saltar y +1 a FO pegando patadas), pero siempre se va cojeando ruidosamente (-1 a Sigilo).

- Chapa en la cabeza: Ofrece una buena protección en una parte delicada (+1 FO), pero su injerto puede afectar al cerebro. De hecho, quien la tenga sufre un nivel de penalización en cualquier tirada de Conocimientos.

Puedes inventar reglas similares para cualquier otro implante que se te ocurra.

MECANOCOSAS:

Son las mascotas de los konstruendes, bichos mecánicos de tamaño variable, casi siempre pequeños, que les acompañan donde quiera que van. Algunos son capaces de volar, otros correatan velozmente por el suelo o trepan por las paredes. Son capaces de imitar ciertos conjuros en su funcionamiento, para ayudar a sus amos y a veces también para estorbarles con travesuras. Aunque no saben hablar y no suelen ser demasiado útiles, los konstruendes les tienen un gran cariño y pocas veces verás alguno sin uno de estos bichejos.

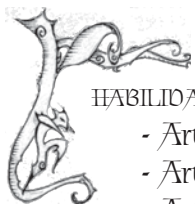
INSTINTO/TEMPLANZA: Bueno/Mediocre

FÍSICO: Mediocre

RASGOS:

- Resistentes a los golpes
- Seres mecánicos
- Veloces o Voladoras
- Traviesas [P]
- No saben hablar [P]





HABILIDADES:

- Artesanía [Alquimia]: -2
- Artesanía [Mecanismos]: -1
- Artesanía [Forja]: -1
- Esquivar: +2
- Pelea: 0
- Percepción: +1
- Rastrear: 0
- Saltar: +1
- Sigilo: 0
- Trepar: +2

EQUIPO: Muchas mecanocosas contienen equipo integrado en sus cuerpos de madera y bronce, como llaves, sopletes, palancas, cizallas y muchas otras cosas mas que los konstruendes consideran indispensables para la vida.

LOS TROLLS Y SUS ALLEGADOS

Se trata de feas criaturas gigantescas, desgarbadas pero con una fuerza considerable (comparado con un duende). Como no tienen mas pelo que una ridícula mata en la cabezota, se visten con telas de colores chillones y extraños diseños, muy poco adecuados para la vida a la intemperie.

Hablan un extraño idioma de gruñidos guturales simplemente desagradable y casi incomprensible. No pueden comunicarse de manera fluida con animales y plantas, y por supuesto no entienden la lengua de Bosque.

La poca agudeza visual de los trolls adultos hace que sean incapaces de verte si permaneces totalmente inmóvil, aunque estés justo delante y no tengas donde ocultarte. Y aun en el caso de que te vieras forzado a moverte, lo mas probable es que te confundieran con una alimaña cualquiera. Eso sí, ten presente

que los trolls jóvenes son mucho mas avisados y observadores.

Sin embargo no son enemigos desdeñables. Poseen una extraña hechicería y habilidad en la construcción, son maestros en el uso de trampas y venenos, tienen artefactos mágicos capaces de matar a distancia, veloces criaturas de metal y guardianes de pesadilla expertos en la caza de duendes. Por si fuera poco no respetan el Orden de las Cosas y a veces matan por simple capricho, sin tener en cuenta las consecuencias. Mantente tan lejos de ellos como puedas, eso es la mejor garantía para seguir vivo.

TROLLS GRANDES:

Los dos trolls adultos son muy altos y decididamente feos. Se pasan gran parte del día viajando sobre su bestia metálica de aquí para allá, cuidando vacas y vigilando el huerto con mirada aviesa y desconfiada. Para ellos los habitantes de Bosque no son mas que alimañas, poco mas las ratas del granero.

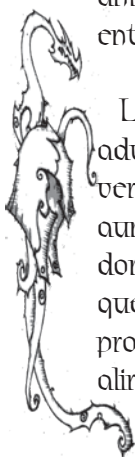
INSTINTO/TEMPLANZA: Mediocre/Bueno
FÍSICO: Excelente

RASGOS:

- Astucia troll
- Afines a las máquinas
- Cegatos a los duendes [P]

HABILIDADES:

- Artesanía [Cosas de trolls]: +1
- Conocimientos [Trolls]: +2
- Esquivar: 0
- Intimidar: +2
- Liderazgo: +1
- Pelea: 0
- Percepción: 0





TROLLS PEQUEÑOS:

Son los cachorros de los trolls anteriores.

INSTINTO/TEMPLANZA: Bueno/Mediocre

FÍSICO: Bueno o Grande

RASGOS:

- Astucia Troll
- Escurridizo
- Imán para los problemas [P]

HABILIDADES:

- Conocimientos (Música y leyendas): +1
- Conocimientos (juegos): +2
- Esquivar: +1
- Pelea: 0
- Percepción: +1
- Saltar: 0
- Sigilo: +1
- Trepar: +1

PERROS:

Son animales ligados a los trolls. Acostumbran a ser fieles, decididos y tremendamente testarudos.

INSTINTO/TEMPLANZA: Bueno/mediocre

FÍSICO: Suelen ser Grandes o Excelentes, pero también los hay mas grandes y mas pequeños.

RASGOS:

- Garras y colmillos
- Sentidos Agudos
- Testarudos [P]

HABILIDADES:

- Aguante: +1
- Averiguar Intenciones: -1
- Esquivar: 0
- Intimidar: +1
- Pelea: +2
- Percepción: +2
- Rastrear: +3
- Supervivencia: 0

GONDALOR:

Es el monstruoso perro guardián de la granja troll, temido incluso por los secuaces de Sauce.

INSTINTO/TEMPLANZA: Bueno/mediocre

FÍSICO: Excelente

RASGOS:

- Garras y colmillos
- Severo pero justo
- Sentidos Agudos
- Testarudo [P]
- Amenazador [P]

HABILIDADES:

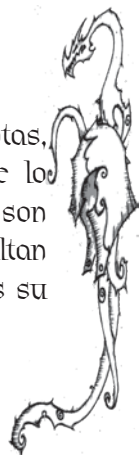
- Aguante: +2
- Averiguar Intenciones: +1
- Conocimientos (Trolls): 0
- Conocimientos (Animales y plantas): 0
- Esquivar: +2
- Intimidar: +3
- Pelea: +4
- Percepción: +2
- Persuasión: 0
- Rastrear: +3
- Saltar: 0
- Sigilo: +1
- Supervivencia: +2

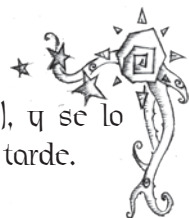
POSESIONES:

- Collar rúnico que acero: Es un artefacto troll que le salvaguarda de la magia nociva. Todos los conjuros que se dirijan contra el aumentan de un nivel su dificultad y hacen el doble de mellas a su lanzador si resultan fallidos.

GATOS:

Los trolls creen que son sus mascotas, aunque los gatos opinan realmente lo contrario. Aunque caprichosos, no son malvados por naturaleza y resultan compañeros leales una vez te ganas su amistad.





INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal
FÍSICO: Generalmente Bueno, pero también los hay Grandes

RASGOS:

- Garras afiladas
- Ver lo Invisible: Son capaces de ver seres y objetos invisibles con poca dificultad. Los conjuros de ilusión son menos efectivos a los ojos de un gato, y su nivel de dificultad aumenta en un grado para afectarles.
- Caprichosos [P]

HABILIDADES:

- Aguante: 0
- Averiguar Intenciones: +1
- Conocimiento mágico: 0
- Esquivar: +1
- Intimidar: 0
- Oratoria: 0
- Pelea: +1
- Percepción: +2
- Persuasión: +1
- Rastrear: 0
- Saltar: +2
- Trepar: +2

ZIMBAKÍAS:

Guardián del Pórtico, Señor del Granero y Umbrío Ronroneador son sus Tres títulos favoritos, todos inventados por el mismo, todo hay que decirlo.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal
FÍSICO: Bueno

RASGOS:

- Garras afiladas
- Ver lo Invisible: Son capaces de ver seres y objetos invisibles con poca dificultad. Los conjuros de ilusión son menos efectivos a los ojos de un gato, y su nivel de dificultad aumenta en un grado para afectarles.
- Hablar convincente
- Caprichoso [P]

- Todo tiene un precio [P], y se lo cobrara mas pronto o mas tarde.

HABILIDADES:

- Aguante: +1
- Averiguar Intenciones: +3
- Conocimiento mágico: +2
- Conocimientos (Lugares de Bosque): 0
- Conocimientos (Idiomas): +1
- Conocimientos (Otro Lado): +1
- Conocimientos (Criaturas sobrenaturales): +2
- Esquivar: +2
- Hechicería (INSTINTO / TEMPLANZA): +1/ +2
- Intimidar: +1
- Oratoria: +3
- Pelea: +2
- Percepción: +2
- Persuasión: +3
- Rastrear: 0
- Saltar: +2
- Trepar: +2

CONJUROS:

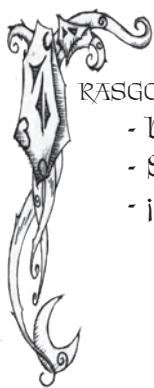
- Afiladura de la garra
- Pisadas de fantasma
- Ilusiones
- Invocar al fuego y al trueno
- Sugerencias

RATAS:

Estos inteligentes animales viven, entre otros lugares, dentro de las paredes de La Púa y en el granero de la Granja de Trolls. Se trata de unas supervivientes natas, capaces de vivir con toda comodidad en lugares peligrosos y malsanos. En todo caso no acostumbran a acercarse demasiado a Bosque, la vida es mas fácil junto a los descerebrados trolls que al raso.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Bueno/ Mediocre
FÍSICO: Normal





RASGOS:

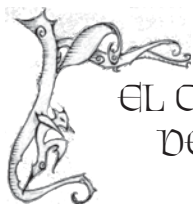
- Dientes roedores
- Sentido del Peligro
- ¡¡Me encanta la basura!! (P)

HABILIDADES:

- Aguante: 0
- Esquivar: +2
- Pelea: 0
- Percepción: +2
- Rastrear: +1
- Supervivencia: +1

Bestiario





EL OTRO LADO Y ALGUNO DE SUS HABITANTES

MORADOR INFERNAL:

Se trata de demonios de la menor categoría, infantería prescindible para los señores demonio del Archipiélago de Azufre. Tienen la piel roja y cubierta de una sucia capa de pelos enmarañados, patas de cabra y un par de pequeños cuernos. Sus ojos son pequeños y amarillos, como sus afilados dientes y garras.

INSTINTO/TEMPLANZA: Bueno/Mediocre
FÍSICO: Normal

RASGOS:

- Inmunes al fuego
- Garras y colmillos
- Sucios y traicioneros [P]

HABILIDADES:

- Aguante: +1
- Averiguar intenciones: 0
- Conocimientos [Otro Lado]: 0
- Conocimientos [Demonios]: +1
- Esquivar: +1
- Pelea: +1
- Percepción: 0
- Persuasión: 0

DEMODUENDE:

Esta impia mezcla es afortunadamente muy rara. Se trata de un híbrido de duende y demonio, con los atributos mas peligrosos de cada especie. No están al servicio de nadie en particular y vagan por los reinos alquilando sus habilidades al mejor postor. A veces es visto en Madriguera uno de estos individuos, un tal Elikanekun Cabeza Lameante, conversando en oscuros rincones con miembros de la Alcaldía. Que puede desear Sandrokoval de alguien como el es un misterio.



INSTINTO/TEMPLANZA: Normal/Normal
FÍSICO: Normal
RASGOS:

- Inmunes al fuego
- Garras y colmillos
- Voladores
- Sin lealtad mas que al dinero [P]
- Mala Fama [P]

HABILIDADES:

- Aguante: +2
- Averiguar intenciones: 0
- Brujería: +1
- Combate con armas: +1
- Conocimiento mágico: +1
- Conocimientos [Otro Lado]: +1
- Conocimientos [Demonios]: +1
- Esquivar: +2
- Hechicería [INSTINTO]: +1
- Hechicería [TEMPLANZA]: +1
- Pelea: +2
- Percepción: +1
- Persuasión: +1
- Sigilo: +1
- Supervivencia: +2
- Robar: +1
- Tiro con arco: +2

CONJUROS:

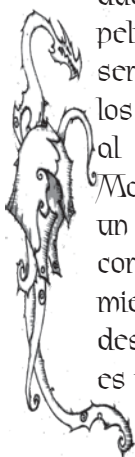
- La forma de la Bestia
- Conocimiento infernal
- Confusión
- Ilusiones

PUNTOS DE MALEVOLENCIA: 3

ESPECTROS:

Viven solo para causar el mal y llevar tristeza y desesperación a aquellos que tienen la desgracia de cruzarse en su camino. No conocen la piedad ni podrás encontrar en sus frías almas el mas leve rastro de remordimiento.

Poseen una magia muy particular, casi siempre destructiva, que emplean con gran maestría.





INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal
FÍSICO: Casi siempre Grande o Excelente,
aunque pueden variar de tamaño
libremente.

RASGO:

- Intangible: Los espectros no pueden ser tocados normalmente. Cualquier intento los atraviesa sin causar efecto alguno. Solo las armas rúnicas, encantadas o conjuros son capaces de causarles daño alguno. Pueden atravesar objetos y personas sin que dificulten su movimiento. No son capaces de volar, pero flotan muy bien en cualquier dirección. Por otro lado pueden hacerse casi invisibles e inaudibles a voluntad, sumando +2 a sus tiradas de Sigilo.

- Toque agotador: Cuando golpean a alguien no causan heridas normales. En su lugar extraen la energía de su víctima hasta dejarla inconsciente. Las mellas que causan con sus ataques son generalmente de Cansancio, no de FÍSICO. Además se ignora cualquier armadura física no mágica para calcular el FD.

- Visión espectral: Los espectros son capaces de ver en la oscuridad absoluta tan bien como a la luz. Además el alma de sus seres vivos brilla a sus ojos con luz cegadora, haciendo muy difícil esconderse de ellos. Las tiradas que se realicen con este objetivo sufren dos niveles de penalización.

- Espíritu de los muertos: No son seres vivos, y por tanto no se cansan ni precisan comer, dormir o respirar. Utilizan la Escala de Daño común, pero tan solo sufren un único tipo de mella, se cual sea el origen del daño. Puedes marcar esta mella en la Escala de Daño como X. Un espíritu solo se recupera de sus mellas con tiempo. A nivel Tocado

tarda un día en reponer un nivel. En Dañado el tiempo se alarga hasta dos semanas. En el nivel Herido la recuperación es de un nivel al mes. Cuando llegan a Incapacitado necesitan un año para reponerse, pero si reciben un nuevo ataque son Expulsados y regresan de inmediato al Otro Lado donde deben permanecer por diez años y un día.

- Corazón negro (P): Son irremediabilmente malignos, no importa cual sean sus opciones, siempre tratarán de sembrar el mayor mal posible. Su malevolencia les precede, por lo que se aprovechan de un +1 a las tiradas de Intimidar, pero sufren un -1 en Oratoria y Persuasión.

Acabar con ellos en combate no precisa gastar un Punto de Favor, pero tampoco mueren. En su lugar son Expulsados de Bosque y el resto de reinos por diez años y un día.

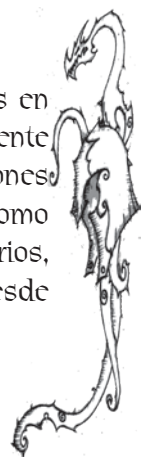
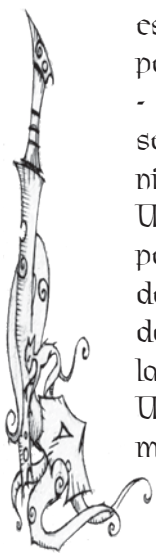
HABILIDADES:

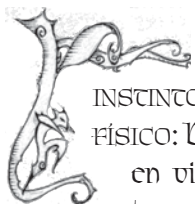
- Averiguar Intenciones: +1
- Conocimiento mágico: +1
- Conocimientos (El Otro Lado): +2
- Esquivar: +1
- Hechicería espectral: +2
- Intimidar: +3
- Oratoria: 0
- Pelea: +3
- Percepción: 0
- Persuasión: +1

VIAJEROS DEL OTRO LADO:

Estos espíritus errantes son almas en tránsito que han decidido voluntariamente permanecer en el Otro Lado por razones que solo ellos conocen. Sirven como guías en sus cambiantes territorios, llenando caravanas de mercancías desde un Protectorado a otro.

Bestiario





INSTINTO/ TEMPLANZA: Normal/ Normal
FÍSICO: Depende de la criatura que fueran en vida, aunque pueden cambiar de tamaño libremente.

RASGO:

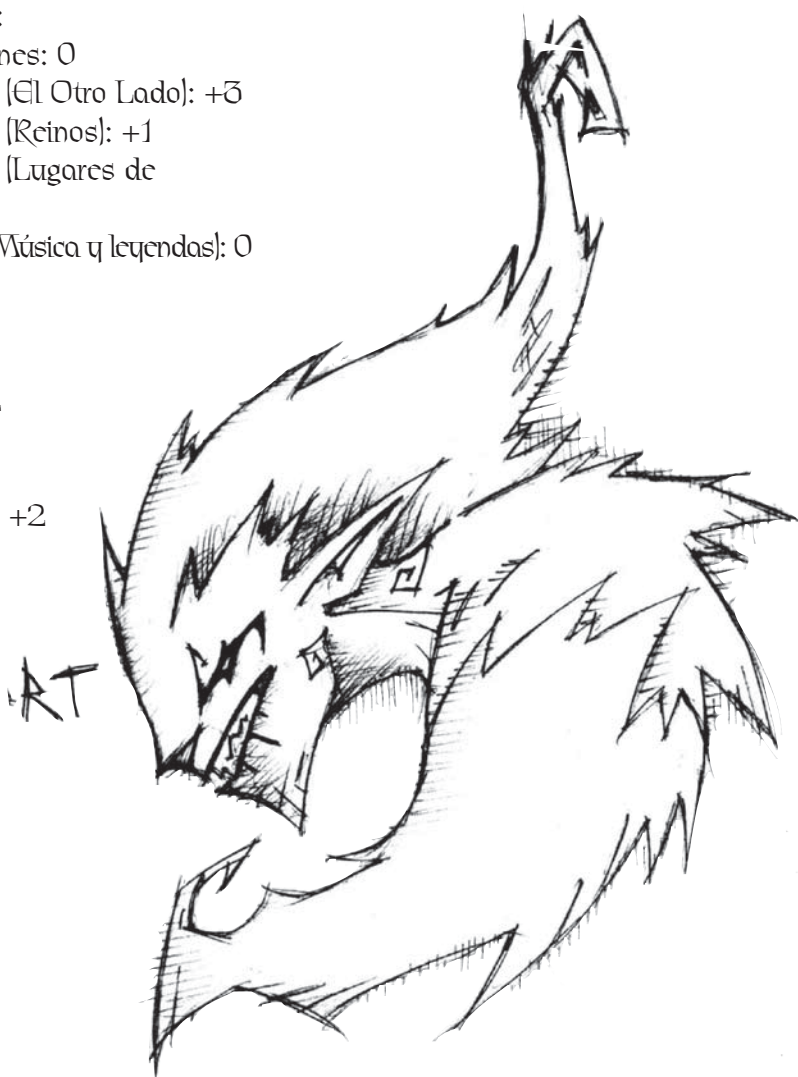
- Intangible
- Orientación precisa: Nunca se pierden, ni siquiera en lugares donde nunca hayan estado con anterioridad.
- Espíritu de los muertos
- Oscuro secreto (P): Representa las razones por las que decidió permanecer en el Otro Lado. A veces es algo bueno o inofensivo, pero otras veces se trata de antiguos sucesos misteriosos que es mejor no sacar a la luz.

HABILIDADES:

- Averiguar Intenciones: 0
- Conocimientos (El Otro Lado): +3
- Conocimientos (Reinos): +1
- Conocimientos (Lugares de Bosque): +1
- Conocimientos (Música y leyendas): 0
- Esquivar: +1
- Oratoria: +1
- Pelea: 0
- Percepción: +2
- Persuasión: 0
- Rastrear: +1
- Supervivencia: +2
- Tasar: 0

Actualmente Sauce es un espectro. Su cuerpo fue destrozado por Hierro Sin Nombre, la infame espada forjada por trolls. Sin embargo no es un espectro corriente ni mucho menos. Sus habilidades y conocimientos son muy superiores, y es diestro en el uso de la brujería troll y la hechicería arbórea. Sin embargo no puede penetrar en las tierras de Bosque bajo ningún concepto ni interferir en el salvo a través de sus secuaces.

EL BOSQUE



AT






Fue una noche de lana llena

(Una historia de raptos y huidas precipitadas)

La Torre de Agua era un lugar de ensaño. Se la conocía así, porque fue construida sobre un manantial sagrado donde los antiguos habitantes de Las Islas Pico Estrella adoraban a una diosa ignota, muy antigua. El Duque Nablado, uno de los antecesores del actual rey del reino de las Islas Pico Estrella quedó encaprichado del maravilloso lugar, pues estaba situado en un risco no muy escarpado, desde lo alto de éste se podía contemplar el océano. Además, se trababa del único linde del bosque con la costa situado dentro de él. Un lugar absolutamente inexpugnable, salvo por mar. Mandó construir allí una fortaleza, y en su proyecto entraba la sepultura del manantial, ya que era muy poco caudaloso, en algunas zonas, casi seco, y mandó erigir sobre su nacimiento una Torre de Zafiros Azules, que sería su vivienda donde se instalaría con su familia.

Sus planes se fueron al traste, pues en la primera luna plena, cuando la torre se hallaba solo construida en la base de la última de sus 9 plantas. La Diosa del Agua despertó de su letargo, su furia y su tormenta cayeron sobre la fortaleza e hizo estallar la montaña devolviendo la vida al manantial moribundo y haciendo que sus aguas destrozasen la base de las plantas de la torre y fluyesen entre sus piedras y zafiros. El Duque Nablado, pidió perdón a la Diosa y le prometió contar con ella en su proyecto,



así pues, la torre fue modificada, dejando que el agua cayese y fluyese por sus habitaciones, a veces como cascada, a veces como pacífico arroyo. Terminó su obra rematando las paredes exteriores de brillantes azules zafiros. Y la hizo llamar la Torre del Agua, sus habitaciones sirvieron como santuario a la diosa y se fundó la Orden de las Náyades Luminosas que la siguen adorando hoy día y son las que la habitan desde hace siglos.

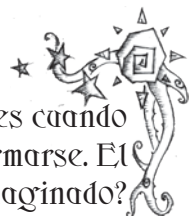
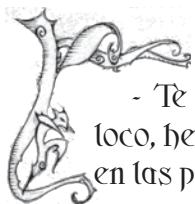
I

Fue una noche de luna llena en las Islas Pico Estrella. Una de esas noches en la que en la Torre de Agua se redoblaba la guardia, y todos ponían el más grande cuidado en cada raido, en cada crujido del suelo de madera, en cada piedrecilla que cae. Pues las noches de plenilunio el poder de las criaturas mágicas y los espíritus se hace más intenso, y los conjuros aumentaban su efectividad, se deja sentir ese olor metálico propio de la magia salvaje. Siempre había la posibilidad de que criaturas malignas enviadas por el temido rey Saace viniesen a hacer de las suyas.

Aquella noche, eran dos guardias los que velaban por la seguridad de la princesa Aalmia a la puerta de sus aposentos. Birack dio un respingo, que hizo que el sombrero se le encajara en la frente y casi deja caer la alabarda.

- ¿Qué ha sido eso? - Dijo a su compañera, entre asustado y molesto.

- ¿Qué ha sido qué? Birack, no puedes estar horrorizado por la primera polilla que rasque las vigas. - La pequeña hada pasó los ojos en blanco.



- Te digo que lo he oído, no estoy loco, he oído ratas. Ratas en el techo y en las paredes.

- Ratas. Sabes muy bien que desde los tiempos del rey Aaltamarak no hay ratas en las Islas. Ni ana, y si la hubiera sería detectada. Las hermanas Náyades y los brajos de la fortaleza, nos protegen esta noche, no hay nada malo que pueda pasar y si no para eso estamos nosotros.- Le sonrió pícaro, y tras una pausa dijo entre dientes- ¡Cobarde!

- Está bien, déjame ir. Oigo algo y no estoy tranquilo, voy a echar un vistazo.

- Vale, ¡límpiame el trasero cuando termines!! - Tavo que reprimir una gran carcajada, y cuando él dobló la esquina tras dedicarle un gesto de antipatía, recuperó la compostura frente a la puerta.

Los pasos de Birack se perdieron escaleras arriba, y todo quedó en silencio. Un frío y misterioso silencio. Primero fue un golpe seco. Justo al final del pasillo, y algo que empezaba a arañar la madera débilmente. Una corriente de aire frío inandó el lagar. Por un momento se le erizó el pelo, como un soplo en la naca. ¿Eran imaginaciones sayas? Sí, debían de serlo.

“Brrr, cuanto frío de repente.- pensaba mientras se encogió sobre sí misma- Qué sensación más extraña. Debe ser una rama contra una ventana o el simple viento.”

Notó como algo corría sobre el tejado de madera, se acercaba hacia ella y paraba en seco a unos metros

sobre su cabeza. Fue entonces cuando la guardiana comenzó a alarmarse. El sonido paró. ¿Se lo habría imaginado? Más silencio. Los segundos se ralentizaban. Y fue entonces cuando pudo oírlas claramente. Primero un leve temblor, después pudo sentir como recorrían claramente el interior de los maros y el techo, como un ejército implacable. Se acercaban desde el fondo del pasillo, hasta ella. Un sador frío empezó a recorrer su espalda, la garganta se le quedó absolutamente seca y su lengua inmóvil incapaz de gritar. El pasillo se puso tan helado, que la única reacción que podía tener, pues sus piernas se volvieron e inútiles, como dos pesados bloques de cemento, era un temor incontrolable. No había escapatoria. El sonido de su alabarda y la cota que hacía temblar su cuerpo. Se iban acercando, no podía verlas, qué era eso que producía el ensordecedor sonido de un ejército acercándose y rodeándola.

- ¡¡¡Birack!!!- gritó aterrorizada a su compañero. Y todo cesó. Al fondo del pasillo, le pareció ver la cola de un gato atigrado perderse escaleras arriba. ¿Lo habría imaginado?

Ante ella apareció una pequeña duendecillo de cabellos dorados y mofletes sonrosados, encandilándola con su encantadora sonrisa y su resplandor amarillo. Vestía un trajecito blanco y celeste adornado con pequeñas escamitas de plata, llevaba colgado un bolsito hecho con una hoja verde, y llevaba en la cabeza una campanilla rosa a modo de gorrito. Le sonreía dulcemente y esto pareció tranquilizar al hada.





- ¡Hola, bonita...- empezó a hablarle como quien habla a un niño pequeño.- ¡Pero qué preciosa eres! Menos mal que has venido, estaba muy asustada, tenía miedo de estar aquí sola. ¿Qué haces aquí?

- ¡Vengo a ver a la princesa! - Dijo en tono decidido que enterneció aún más a la guardiana, que ni se reconocía a sí misma.

- Lo siento, macho pequeña. La princesa está durmiendo, ¿Por qué no vuelves mañana?

- ¡Quería verla hoy! - Se pone algo inquieta, abre su bolsito y saca de él una pequeñísima flauta plateada. Mientras le hace pacheros.- ¡Hasta le había compuesto una canción!

- ¡Ay... mira- la cogió entre sus manos con cuidado- Si eres buena y te vas a dormir, mañana mismo le diré a la princesa que quiere verla, además le diré que le quiere tocar una canción, seguro que ella estará deseando oírlo. Pero tienes que ser buena, eh?

- ¡Yo no puedo ser buena - dijo, con una voz fría como el hielo.

Los ojos de la duendecilla se volvieron fríos y un resplandor rojizo, iluminó su pequeña figura. Asió la flauta con las dos manos y la separó en dos partes, se trataba de un cachillo, que al desenvainarse se hizo tan grande como un machete y que la duende manejaba con total maestría. De un solo tajo cercenó la garganta de la sorprendida y algo hechizada hada, no le dio tiempo a defenderse y daba sus últimos espasmos en medio de un charco de sangre oscura, cada vez más

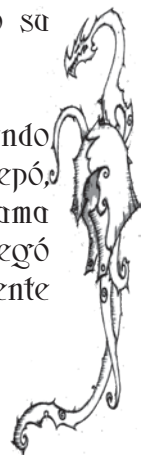
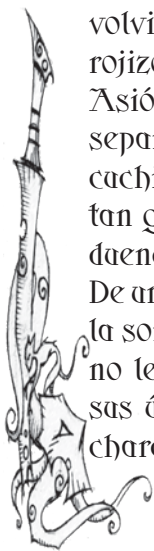
grande. Y las antorchas del pasillo se apagaron a la vez. La duendecillo se transformó en un gato de ojos verdes y pelaje atigrado y corrió a esconderse en el recoveco de la puerta.

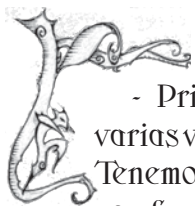
Unos pasos se acercaban a la puerta del dormitorio de la princesa. Los pasos se aceleraron al iluminar con la antorcha el cadáver de la guardiana.

- ¡Mierda! ¡Mierda! - Exclamó, Birack.

Su primera reacción tendría que haber sido gritar con todas sus fuerzas para alarmar al resto de los guardias, pero la duendecillo, ya sabía que este mequetrefe cumpliría con su papel a la perfección. Abrió de golpe la puerta, y un gato se coló tras de él sigilosamente y cerró la puerta tras de sí después. Pero, el guardia, se quedó algo más tranquilo al comprobar que la princesa Aalmia dormía plácidamente entre las mullidas almohadas y ricas colchas bordadas. En seguida pensó en su compañera asesinada y en llamar a sus compañeros. No le dio tiempo. Al volverse vio un gato atigrado lanzarse sobre él, y de repente se transformó en un abrir y cerrar de ojos en una luz rojiza y cegadora que le sorprendió. Una hoja de acero cortó el aire y su garganta, y quedó falminado en el suelo, sangrando abundantemente y retorciéndose entre espasmos de dolor, contemplando su propia muerte.

La pequeña duendecillo, emitiendo ya su encandiladora luz amarilla, trepó, entre las colchas y subió a la cama donde reposaba la princesa. Llegó hasta la almohada y le tocó suavemente la nariz.





- Princesa... - Dijo con voz dulce, varias veces hasta despertara Aalmia.- Tenemos que irnos, ven conmigo, por favor. Estoy muy sola.- Paso cara triste.

La princesa un poco adormilada y ahora encantada, se incorporó lentamente.

- Por favor, princesa. Ven conmigo. Vas a ser buena conmigo, vas a ser mi amiga y me llevarás a casa, ¿verdad? - insistió la pequeña duende.

- No te preocupes, pequeña. - La cogió entre sus brazos.- Yo te llevaré a casa.

Y empezó a caminar lentamente, llevándola hasta un barco de madera tallado, que se balanceaba lentamente en el arroyo, a un lateral de la habitación. La princesa se montó en la pequeña embarcación, con una duendecillo con ojos de resplandor rojizo y sonrisa triunfal entre los brazos. La princesa hizo unos leves pases mágicos y pronunció algunas palabras ininteligibles y el barco empezó a navegar hacia abajo entre las habitaciones dormidas de la torre. En la quietud de la noche. Mientras navegaba, abrazaba a la pequeña duende maligna.

- No te preocupes, pequeña. Pronto estaremos en casa. Se buena y duérmete.

II

Las aguas del manantial eran tranquilas y la brisa de la noche invitadora. Navegaron entre los pisos de la torre, la barca, tenía forma de pluma así, cuando se acercaba a un

salto en altura descendía suavemente y se posaba sobre la superficie del agua. Por tanto, era absolutamente silenciosa, y en el tramo en el que navegaban por los corredores y estancias de la Torre nadie pudo ver a oír nada. La princesa arrullaba a la duendecilla en su regazo.

Atrás iban quedando los altares, los jardines interiores, los patios de contornos redondeados con sus fuentes blancas, las habitaciones de grandes vidrieras, donde los mosaicos en tonalidades azuláceas y blanquecinas, mostraban la historia acontecida en la torre y de cómo fue construida con honores a la Diosa del Agua. Los zafiros incrustados en la piedra resplandecían bajo la luz de la luna.

En su encantamiento, Aalmia no podía ver el reguero de sangre que había dejado tras de sí la duende a su alrededor. Varios guardias que vigilaban el recorrido que tendría que hacer la embarcación, yacían en el suelo en medio de un gran charco de sangre. La duendecillo, no pudo reprimirse al pasar por la puerta y contemplar su "obra". Los guardias que custodiaban la puerta colgaban boca abajo de una de las vigas del techo. Sus cadáveres estaban envueltos en un hilo cortante casi invisible que les había desangrado al forcejear y tratar de liberarse de sus ataduras, y alguien se había ocupado de rajarles el gazarate. La triunfal duende no pudo reprimir una sonrisa, se alegraba mucho de haber gastado su mayor potencial mágico en aquello. La princesa, con unos pases mágicos hizo elevar el portón enrejado que separaba la fortaleza del bosque y la embarcación avanzó despacio rumbo al corazón del bosque.





El Verano Eterno reinaba en las Islas Pico Estrella. La luna en su plenitud se reflejaba sobre las tranquilas aguas del estanque, la brisa desprendía el dulce aroma de las flores y la hierba fresca y las colgantes campanillas se mecían al compás del viento. Unos ojos oscuros como noches cerradas, acechaban entre los nenúfares a un incauto viajero que intenta sin éxito conciliar el sueño en la orilla.

Los negros ojos se acercan sigilosamente entre el agua, como el cazador que vigila a su presa, espera el momento justo para lanzarse sobre él y devorar su carne. El viajero apartó el sombrero de ala ancha que tapaba su rostro, dejando entrever sus cabellos rabiosos y desordenados, la barba de varios días, las ropas polvorientas y manchadas de barro.

Los ojos negros se tornaron azules intensos, sin pupilas, conforme salía del agua una cabeza y mostraban una melena larga y negra y un rostro de mujer pálido, de labios fríos y marmóreos. Llegaba su hora. Empezó a nadar, ya sin ocultar su posición, hasta llamar la atención del joven de la orilla. Le miró con fingida sorpresa, como si no hubiera advertido su presencia desde el mismo momento en que se paró a descansar en su estanque y se acercó hacia la orilla donde se encontraba. La noche estaba llena de delicados perfumes de flores silvestres.

- Hace años que vengo a nadar a este estanque y nunca me había encontrado con nadie.- dijo ella con voz aflautada.

- Tampoco esperaba yo ver a nad... - tartamudeo un poco, al ver que ella salía del agua desnada- Nad... Ninguna

mujer bañándose sola a estas horas de la noche.- respondió el joven intentando no ser descarrado, pero sin poder bajar la mirada.

- ¿U es desagradable? - Mientras hablaba se iba acercando cada vez más, clavando su mirada en él.

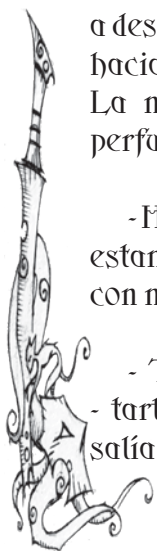
- No...no, Evidentemente no se esperaba algo como esto.- Ella empezó a rodearle, sin perder la distancia. Si la situación hubiera sido otra hubiese podido percibir la frialdad que emanaba su cuerpo, aquel extraño resplandor blanquecino de su piel lechosa.

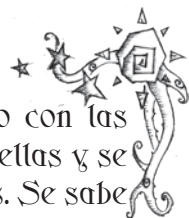
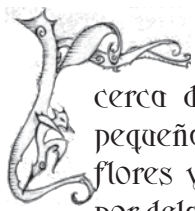
- Si vos fuereis un caballero, me ofreceríais algo con qué secarme...- Su voz se convirtió en susurro mientras se acercaba despacio para que él notase su aliento cálido en la nuca- Más no lo sois, y eso me gusta.- Al decir esto, empezó a pasar uno de sus dedos por su hombro, él pudo notar la frialdad del agua, y dio un respingo.

- ¿Qué os ocurre? - La joven del agua no dejó que se distanciara de ella, y no perdió un segundo en abrazarle por la espalda, apoyando su cabeza en su hombro. Era bastante excitante notar su piel mojada incluso a través de la ropa.- ¿No os resalta grata mi compañía? - Sus caricias se volvieron cada vez más descaradas, directas y explícitas- Mmmm... yo... diría que sí- Con la mano que tenía libre le volvió la cara hacia ella y empezó a besarle primero despacio, y cuanto menos ropa había entre ellos más descontroladamente.

III

Una figura esbelta de ropajes blancos se movía entre los árboles,





cerca del estanque siguiendo a una pequeña luz que saltaba entre las flores y ramas a may poca distancia por delante de ella.

- Pequeña duende, ¿porqué nos hemos bajado de la barca? - La princesa estaba soñolienta y bastante cansada para caminar por el bosque en plena noche, no podía evitar bostezar.

- Mi casa no queda lejos, cruzando el bosque en aquella dirección. - Mintió la duende - ¿Quieres que descansemos un poco? - Recordó poner su voz dulce para continuar influyendo encantadoramente sobre su cautiva. Podemos descansar junto a ese estanque.

Avanzaron hasta encontrarse en un pequeño claro, que bordeaba una quieta y cristalina masa de agua, la superficie estaba lisa como un espejo. La duende acomodó a la princesa bajo un saace florón, cuyas ramas tocaban el agua en sus extremos, la hierba estaba alta, y pudo acomodarla sin mucho esfuerzo entre las flores. Se acurrucó entre sus brazos, interpretando su papel, pero seguía atenta a cada movimiento, a cada sonido que se producía a su alrededor. Habían andado casi toda la noche, se habían alejado bastante del curso del manantial y de la barca. Se había preocupado de ocultar su rastro de la mejor manera posible. Dentro del bosque había completa seguridad, además había decidido descansar en un lugar a donde nadie se acercaba. Sabía que en este estanque vivía una náyade.

Se sabe que hay algunas buenas, las sacerdotisas de la Torre del Agua, son una prueba de ello, pero la mayoría son seres solitarios que no se

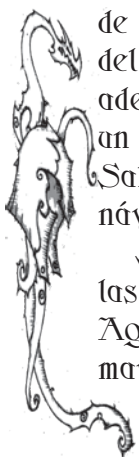
suelen relacionar demasiado con las hadas, no se sabe mucho de ellas y se ramorean historias horribles. Se sabe que son seres caprichosos e irritables, se sabe que son presa fácil de los celos y no daban en ahogar a sus amantes si daban de su fidelidad. Así que ellas dos no corrían peligro, la náyade decidía acercarse tendría que verse las con la pequeña duende.

La duendecillo empezó a moverse sigilosa, necesitaba recoger algo de polen de nenúfares y lotos, tuvo la precaución de moverse siempre por la orilla y sin alejarse demasiado del lugar en donde estaba dormida la princesa. Siguió buscando entre la maleza hasta que vio dos bultos de aspecto humano que parecían dormir sobre la hierba. No pudo evitar que los ojos se le pasaran como platos, no esperaba algo así esta noche. Quiso poner pies en polvorosa, se giró y empezó a correr para despertar a la princesa y continuar su viaje lejos que esta laguna maldita. Algo la detuvo y la levantó por los aires por sus ropas.

- Pero, ¿Qué tenemos aquí? Una ratita entrometida ¿Cómo te atreves a vagar por mis dominios. ¿Pretendías robarme? - La náyade no demudó la expresión en su rostro blanquecino. La volvió para ver su cara mientras seguía cogiéndola del vestido.

La duende aprovechó para hacer lo que mejor sabía: Engañar. O al menos intentarlo. Puso la cara de tristeza más creíble que pudo y volviendo a emitir su resplandor amarillo, tornando sus ojos azules y brillantes.

- Señora... me he perdido por el bosque y...



- ¿Pretendes librarte de una hechicera por medio del arte que mejor domina?

- ¡Maldita cacaracha! ¡Saétame ahora mismo! - la daendecillo se puso a gritar furiosa y empezó a patallar, la náyade seguía sin soltarla mirándola con odio.

- ¡Cállate, enana! Vas a ver lo que les pasa a los que me hacen enfadar... - empezó a avanzar hacia el agua. La daendecilla no quería que su cadáver fuese devorado por los peces y dejar sus huesos blanquearse en el fondo del estanque de la bruja que la había capturado. Tenía que ser rápida. Se transformó en gato, cogiendo a la náyade por sorpresa y saltó sobre su cara, haciéndole un profundo arañazo. El gato corrió hasta donde estaba la princesa.

- ¡Daerme! - Ordenó la náyade herida señalándole con el dedo. Y el gato cayó fulminado y volvió a su forma original.

- ¡Daendecilla! - Gritó la princesa y corrió hacia el lugar donde yacía.- ¿Qué le has hecho?

- ¿Pero no solo se conforma con robarme encima trae a otra mujer a mis dominios? - La dama del Agua empezó a sentirse mal al comprobar que la princesa era muy hermosa, no podía soportar algo así y se ahogó.- ¡Ahora sí que voy a matarte! ¡No soporto que haya intrusos en mi estanque!

- ¿Princesa Aalmia? - Llamó el viajero, que había sido despertado por los gritos, y se acercaba tambaleante al lugar.

- ¡Daerme! - Ordenó la dama del agua

y cayó al suelo, pero sus ojos seguían abiertos. La náyade se dio cuenta de que había algo que hacía que el viajero no sacambiera al hechizo.- ¡Daerme! ¡Daerme! - Repitió, hasta que el viajero cayó al suelo. La náyade se volvió hacia la princesa con rabia, se acercó a ella y la agarró por el vestido.- Ahora te vas a venir conmigo. Voy a enterrarte para siempre.

La princesa se vio arrastrada sin remedio por la náyade que la llevaba a la orilla para hacerla desaparecer. No tenía fuerza para escapar y un sador frío recorría su frente, empezaba a estar aterrorizada, a gritar. La influencia de la náyade sobre la daende desapareció.

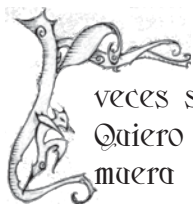
- ¡Cállate! ¡Cállate!

La daende reaccionó a tiempo. Se concentró y movió sus manos en círculos delante de ella mientras pronunciaba unas palabras mágicas. Cuando terminó la princesa dejó de patallar y gritar y cayó al suelo como si fuese un peso muerto. Esto desconcertó a la náyade que se volvió irritada.

- ¿Qué has hecho?

- He hecho que se calle, como tú has pedido... - la daendecillo le habló tranquila- Dime, ¿De qué te sirve ahogarla, tendrás que ver como se la comen los peces, aun así quedará su esencia sobre las aguas? ¿Quieres mancillarlas? Siglos y siglos de huesos de hombres que han sido castigados por tí. ¿Pondrás entre ellos los de una mujer?

- Esta mujer ha influido en mi amante. Me tenido que repetir mi hechizo muchas



veces sobre él para que funcionase. Quiero que desaparezca, quiero que maera

una zona desértica, que les llevaría tiempo en cruzar camino de La Dúa, su destino.

- ¿O puedo ayudarte. ¿Quieres al hombre? Para ti. Necesito llevármela a ella, jamás regresará a estas tierras, jamás te molestará. Y las dos ganamos.

- ¿Cómo puedo creerte?

- ¿Mas oído los sasarrros del viento? Ella es la princesa secuestrada de la Torre del agua

- le sasarró - y esto es un pacto de hermanas - Sonrió.

La nágade miró por un momento al viajero que seguía en el saelo. Saspiró. Después de todo ella le amaba mucho más que cualquier princesa humana.

- Bien. Llévatela. No quiero volver a verla.- Se sentó en el saelo, junto al viajero a acariciarle el rostro y a velarle mientras dormía.

La daendecilla despertó a la princesa y las dos hayeron rápidamente por el bosque.

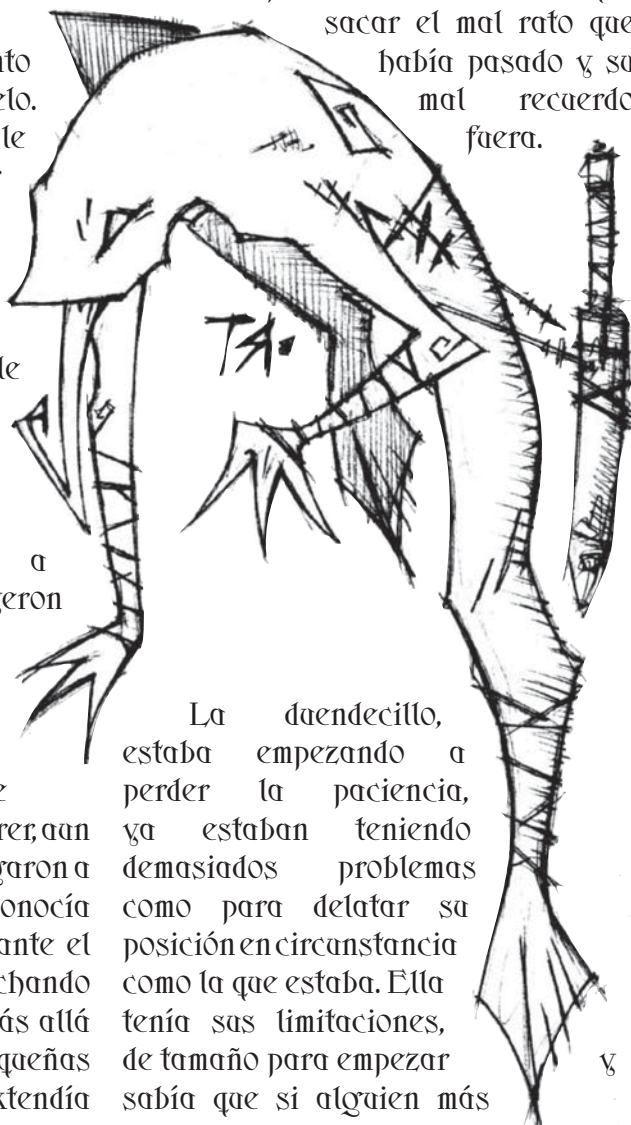
IV

La princesa y la daende hayeron por el bosque a todo correr, aan tenían el sasto en el cuerpo. Llegaron a anas colinas, donde la daende conocía una cueva para descansar durante el día y segair marchando aprovechando del frescor de la noche. Paes más allá de la linde del bosque y de las pequeñas colinas que lo rodeaban se extendía

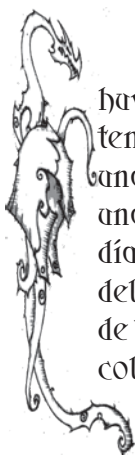
- Princesa, ya hemos llegado. En ésta cueva no nos va a molestar nadie, aquí pasaremos la noche segaras.

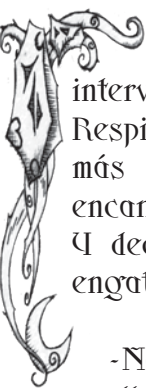
Cansada por la haída, la princesa de la Torre del Agua, cayó de rodillas al saelo de roca y no pudo evitar ponerse a sollozar, haciendo demasiado raido para el gusto de la daende. Tras pasar tanto miedo, no podía quitarse de la cabeza cuando la braja del estanque quiso ahogarla y se paso a llorar sin poder evitarlo. Tenía que sacar el mal rato que había pasado y su mal recuerdo fuera.

EL BOSQUE



La daendecillo, estaba empezando a perder la paciencia, ya estaban teniendo demasiados problemas como para delatar su posición en circunstancia como la que estaba. Ella tenía sas limitaciones, de tamaño para empezar sabía que si algaien más





intervenia todo se podía ir al traste. Respiró hondo, pues ya no le quedaban más fuerzas para continuar el encantamiento, necesitaba descansar. Y decidió utilizar su carisma, para engatusar a la chica.

- ¡Nollores más, todo pasó. - Se acercó a ella y le hablaba cariñosamente. Hemos escapado de la braja esa, estamos muy lejos de su apesosa ciénaga llena de huesos. Nada puede hacernos ya.

- ¿De verdad?

- Claro, ahora duérmete tranquila. Cuando he estado viajando con mi familia, hemos parado a descansar en esta cueva. Casi nadie la conoce, nadie puede venir a molestar. - Conforme fue hablando iba perdiendo la paciencia -. Pero, mejor que dejes de llorar y gritar y alertar que estamos aquí si no...

- Si no, alguien podría enterarse de que la enana secuestradora está aquí y que todos sus planes se irían a la mierda.

- Continuó una voz desde el fondo de la cueva, unos ojos grandes y amarillos se fueron acercando desde la oscuridad. La luz de la luna descubrió a un hombre con orejas puntiagudas, y piel morena vestido con una capa marrón oscuro que se movía silenciosamente como un gato. Si no hubiese hablado, la duendecilla jamás se hubiera dado cuenta de su presencia. - Eres muy graciosa, Sarimah, siempre me lo has parecido.

- ¡Ah! - Se volvió hacia la princesa - Duérmete. - Y ésta cayó otra vez fulminada al suelo. La duende se acercó al Zorro. - ¿Qué haces aquí? ¿Qué sepas que el trofeo es mío! Ni tú ni nadie me lo va a

robar, ¡esto lo he conseguido yo sola! Así que lárgate si no quieres que te corte el cuello.

- Eeh, tranquilita, ¿eh? Enana. sonrió prepotente el duende, y se agachó a la altura de Sarimah. - Te echaba de menos, guisante. Solo quería venir a ver cómo estabas, por supuesto que el premio es todo tuyo. ¿A caso ya no confías en tu maestro? ¿Por qué iba a traicionarte?

- ¡Porque me dejaste tirada! ¡Siempre me dejas tirada! Y ahora apareces para chantajearme ¡vete a la mierda!

- Eh, eh... -acercó uno de sus dedos a su pequeña cara.

- ¡No me toques, o te mato!

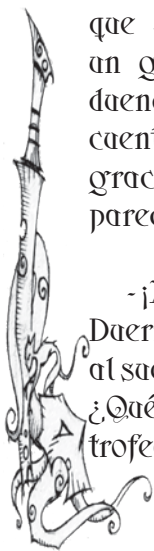
- Tranquilita, baf... ¿Qué orgulloso estoy de ti, has hablado toda la seguridad de la Torre del Agua y has traído a la princesa hasta aquí... Eres buena, aprendiste muy bien de mí.

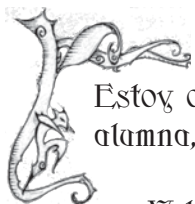
- ¿Cómo que de ti? - Exclamó iracunda, comenzaba a sentirse entre la espada y la pared. - ¿Qué escarabajos haces aquí?

- Querida niña, te noto muy tensa. Hace mucho que no nos vemos. ¿Qué es de tu vida, bonita?

- Pues muy bien, gracias... Ahora, si me disculpas. - Le hizo un gesto con la mano para que se fuera, sin tan siquiera mirarlo.

- Un momento. Cómo te lo montas, enana. ¿Esto lo has hecho tú sola? Vaya... - Dijo señalando a la princesa que dormía en el suelo tranquilamente.





Estoy orgulloso de ti. Eres mi mejor alumna, sin duda.

- Vete a la infierno.

- No seas desagradable conmigo que no te conviene.

- No te pases si no quieres acabar mal.

- ¡Qué graciosa eres! - Le dice mientras le acaricia la cabeza, revolviéndole un poco el pelo -. Bueno, dime por quién estás montando todo esto.

- No te importa, lárgate o te corto el gaznate.

- Te he dicho que no te conviene. A ver, dime cuánto me vas a dar para que no te venda y devuelva a tu amiguita a su torre.

- No te atrevas, mal bicho - Le dijo la pequeña daende entre dientes -. Vale está bien, pactemos. - Aceptó mientras ganaba algo de tiempo y pensaba como deshacerse de su incómodo acompañante.

- Dime una cosa. ¿Cómo pensabas irte tú sola por el desierto con la princesita? Déjame que os ayude a llegar...

- Eh, eh... Que conste que no necesito tu ayuda, me estás chantajeando. Mira, te doy la quinta parte de lo que saque y va que arde, que si me acompañas encima querrás cobrar un mas. ¿Como se puede ser tan rain?

- Tú lo aprendiste bien de mí, nena. Mi silencio te va a costar algo más... y mira que no lo había pensado, pero....

- ¡Es mentira! ¡¿Lo sabes!

- Decidido, acompañaré a las damitas...

La daendecillo no tuvo más remedio que callarse, sabía que el astuto zorro le sacaría panta a todo lo que dijese para su propio beneficio. Ya se libraría de él mas adelante. Por ahora se aprovecharía de su ayuda. Él las llevaría por camino seguro mientras tengan que cruzar el desierto, así evitarían tener que enfrentarse a los monstruos de la arena.

Así fue como la princesa, la daende y el zorro cruzaron el desierto por ruta segura, bajo la luz de la luna y las estrellas. Las cambiantes danas acanadas por el viento le llevarían a las ruinas de la Ciudad de los Pilares, eran muy pocos los que conocían el camino y menos los que tenían la astucia de cruzar el desierto sin toparse con ninguna colonia de gusanos carnívoros o algún otro monstruo de las arenas.

Tuvieron suerte, o eso o el zorro era realmente bueno y en la mitad de la segunda luna alcanzaron ver una cúpula medio derruida. Algunas esquirlas doradas brillaban bajo las estrellas. Solo los más altos edificios sobresalían entre las danas, cientos de capiteles que rodeaban lo que quedaba de los edificios.

- Daendecillo, ¿ya hemos llegado a tu casa? - Pregantó Aalmia.

- Tú prisionera es muy bella, me gustaría conocerla sin hechizar - Le sasarró el zorro a la daendecilla.



- Ella es una princesa y tú un cerdo.

- Soy un zorro, por si no te has fijado ¿Estás celosa?

- ¡Oh, sí! Me tienes perdidamente enamorada... - ignoró al zorro y recuperó su luz amarilla.- Princesa, tenemos que cruzar un portal aan, y llegaremos a Bosque.

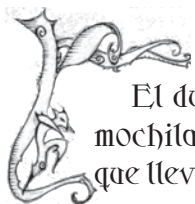
Aalmia se había adelantado a cariosear entre las rainas de arenisca amarillenta y marrón que sobresalían entre la arena. El edificio que parecía más grande era una cúpula semicircular fabricada en piedra pálida, de una sola pieza. Las agresiones de las tormentas de arena y los siglos a la intemperie habían arrancado el

baño dorado que antaño la cubría, pero aan quedaban algunos restos de escamas brillantes. Las ventanas de los edificios se situaban desordenadas sobre las fachadas que quedaban visibles, circulares, y multiangulares de diferentes tamaños, muchas abiertas que dejaban entrar la arena al interior de las construcciones.

- Bueno... ¿Dónde tenemos que empezar a cavar?

- Empieza por aquí - Le respondió distraídamente. Sacó un mapa de su pequeño zarrón- Sí tenemos que cavar ahí hasta encontrar una puerta- Avanzó hasta el gran edificio de la cúpula circular.





El duende zorro se quitó la pesada mochila y empezó a desatar una pala que llevaba.

- ¿Sabes, Sarimah? Éste sitio es alucinante, quien sabe la de secretos que esconderán éstas ruinas. Solo se oye el viento...

- ¡¿Hay tesoros!

- ¡Eres tan insensible y tan codicioso! ¿No lo notas? El sobrecogimiento cósmico, la historia que emana estas piedras, el nacimiento y el ocaso de ésta civilización. Cómo se puede ser tan barra. - Y empezó a cavar, mientras una sombra pequeña y siniestra se cernía sobre él. Un dardo cruzó el aire y se clavó en su caello, el zorro cayó fulminado al instante. Samirah se fue rápidamente a buscar a la princesa y ambas entraron a uno de los edificios por una de las ventanas abiertas, medio taponadas por la arena.

Si la duendecillo y la princesa hubieran tenido interés habrían contemplado los grabados de las paredes y habrían conocido datos sobre la historia del lugar y los habitantes y tradiciones de aquella ciudad, pero no tenían tiempo ni interés.

El lugar era bastante frío y húmedo absolutamente oscuro salvo por la luz que desprendía la duendecilla. La princesa tenía miedo y no se despegaba de su pequeña guía. Atravesaron los corredores y habitaciones de dispares formas en planta y altares. Hasta llegar al portal, situado en una majestuosa sala cuyas vigas

y columnas eran la gigantesca caja torácica de un ser titánico, los huesos estaban tallados con símbolos de escritura caneiforme y en su parte más estrecha, casi se unían, justo en el extremo de la habitación y sabiendo por una escalinata de piedra negra que estaba iluminado tenuemente con la luz verdosa del portal.

Lo atravesaron rápidamente, sin temor y el portal les condujo a un lugar maravillo, el hogar de duendes, animales y magia salvaje: Bosque.

EL BOSQUE



DINERITO, ARMAS Y EQUIPO

En este juego no tendrás que preocuparte del dinero. Se buscan aventureros, no urracas cuenta calderillas. Siempre tendrás gemas suficientes para una buena comida, reponer tus armas y armaduras o pasar la noche en una posada de Madriguera. Cosa diferente son los objetos especiales. Son especiales, aparte por sus capacidades mágicas, porque solo pueden conseguirse en una aventura, ya sea como premio, encontrándolo en algún lugar peligroso o incluso robándoselo a su, probablemente, ilegítimo dueño.

ARMAS:

Algunos duendes no cuentan con armas naturales con las que defenderse, o prefieren un estilo de lucha más refinado. Si eres uno de ellos puedes utilizar cualquiera de estas armas, realizadas en madera o hueso:

- Arco: +2 FO
- Daga: +1FO

- Espada, hacha o maza: +2 FO
- Lanzas y armas llevadas a dos manos: +3FO

ARMAS DE ACERO ESTELAR: las armas de hierro estelar suman un punto adicional a la FO, y hacen daño tanto a seres sólidos como espectros o fantasmas. Son herramientas extrañas, bastante difíciles de forjar y cuyo material base, el acero estelar, tan solo puede conseguirse las Islas Pico Estrella, formadas a partir de meteoritos de este metal caídos desde el cielo.

ARMADURAS:

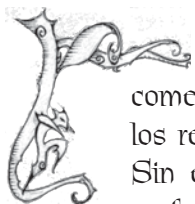
Pocos duendes se atreven a luchar sin una buena protección. Estas son las más comunes, están diseñadas para ser resistentes, y lo bastante livianas para no dificultar el movimiento.

- De hojas entrelazadas: +1FO
 - Coraza de corteza de roble: +2FO.
- Esta armadura es un poco ruidosa, al estar compuesta de placas que entrechocan entre sí. Por ello tendrás un nivel de penalización en Sigilo y será más fácil que alguien te oiga.

BIENES Y OBJETOS UN POCO MÁGICOS:

- **AGUARDIENTE DE SETAS:** Se trata de una de las bebidas más fuertes que puedas echarte en el gazarate. Originario de las grutas más profundas del reino de Rocacspino, se obtiene por la destilación de ciertos champiñones.

- **GEMAS:** El trueque es la base del



comercio en Bosque y casi todos los reinos y dominios del Otro Lado. Sin embargo, hay veces en que es preferible ir ligero de peso, y para ello nada mejor que un puñado de gemas con las que comprar mercancías y objetos cuando y donde te hace falta. Son aceptadas en cualquier lugar, con pequeñas diferencias de valor irrelevantes.

- VINO DE BAYAS: Es un tipo vino suave, de sabor y aroma dulce, muy apreciado en otros reinos. Las bayas con las que está realizado proceden de unas espesas matas plantadas cerca de Círculo de Espinas y cuidadosamente cultivadas por Akarkaramok, el maestro jardinero. Tal es su pericia, que son capaces de dar dos y hasta tres cosechas al año.

- CUERDA DE SEDA DE ARAÑA: Esta magnífica cuerda no necesita gancho para adherirse a una rama o al alfeizar de una casa. Su extremo se vuelve pegajoso a voluntad es capaz de anclarse a cualquier superficie. Además, trepar por ella es sorprendentemente sencillo, tanto que la dificultad disminuye en dos niveles.

Para fabricarla es necesaria una prueba de Artesanía (Alquimia) a nivel Bueno, para la materia prima, y otra de Artesanía (Sastrería) Normal para trenzar la cuerda.

- CAPA DE INVISIBILIDAD: Es una capa tejida tanto con hilo como con encantamientos de ilusión, que hacen parcialmente invisible a su portador. Este recibe dos niveles adicionales en Sigilo para evitar ser visto, que no pueden acumularse con ningún conjuro pero sí con cualquier Rasgo

adecuado.

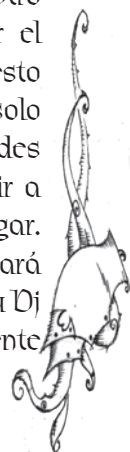
- TIZAS DE LAS SIETE LEGUAS: Son un juego tizas bastante útiles para viajar, pero que pueden meterte en mas de un aprieto. Dibuja con ellas una puerta y te llevarán exactamente a siete leguas en la dirección en que esté orientada.

- FILTRO DE AMOR: Si te interesa seducir a alguien este es tu gran aliado. Si consigues que el objetivo de tus amores se la beba (sola o mezclada con comida o bebida) recibes dos niveles adicionales en Persuasión siempre que sea para seducir a esta persona. Además el resultado en cualquier eventual Tirada de Reacción en el plazo de una semana no podrá ser inferior a Expectación.

Como ves, el filtro es una buena ayuda, pero el trabajo mas importante aun tendrás que hacerlo tu mismo.

- LLAVE DE LAS MUCHAS PUERTAS: Se trata de una pesada llave de hierro de buen tamaño, capaz de abrir sin esfuerzo las puertas comunes y bastantes puertas mágicas. Cuando la utilices la llave recibes tres niveles en Robar, utilizando la habilidad para abrir cerraduras. Si se trata de una puerta protegida mágicamente, tan solo recibes un nivel.

Adicionalmente puedes recurrir a la llave para intentar abrir una puerta hacia otro reino o incluso hacia el Otro Lado, sin necesidad de conocer el sortilegio que la comanda. Pero esto es un negocio arriesgado, ya que solo tienes un tercio de probabilidades (un + en una tirada de 1dF) de ir a donde efectivamente quieres llegar. Tu destino si fallas la tirada quedará en manos de la benevolencia de tu Dj (mucho ojo, que puede ser realmente



cualquier lugar...).

Ni que decir tiene que las puertas de la Tesorería y del Callejón Vagante están especialmente protegidas contra este adminículo, pero tampoco son infalibles.

- **NUECES RÚNICAS:** Tan solo crecen en un nogal de La Arboleda, y únicamente cada cinco años. Comer una de ellas regenera tanto el cuerpo como el espíritu, y borra cualquier mella de la Escala de Daño.

- **PALO ESPANTAGIGANTES:** Se trata en apariencia de una vara común, tan larga como un duende, tallada en madera de fresno de buena calidad. Su superficie, muy pulida, se encuentra llena de pequeños agujeros interconectados y tiene un silbato en un extremo.

Toca este silbato y toda criatura mas alta que tu deberá hacer una prueba de su Actitud mas alta a dificultad Normal o saldrá huyendo un minuto por cada nivel de diferencia en

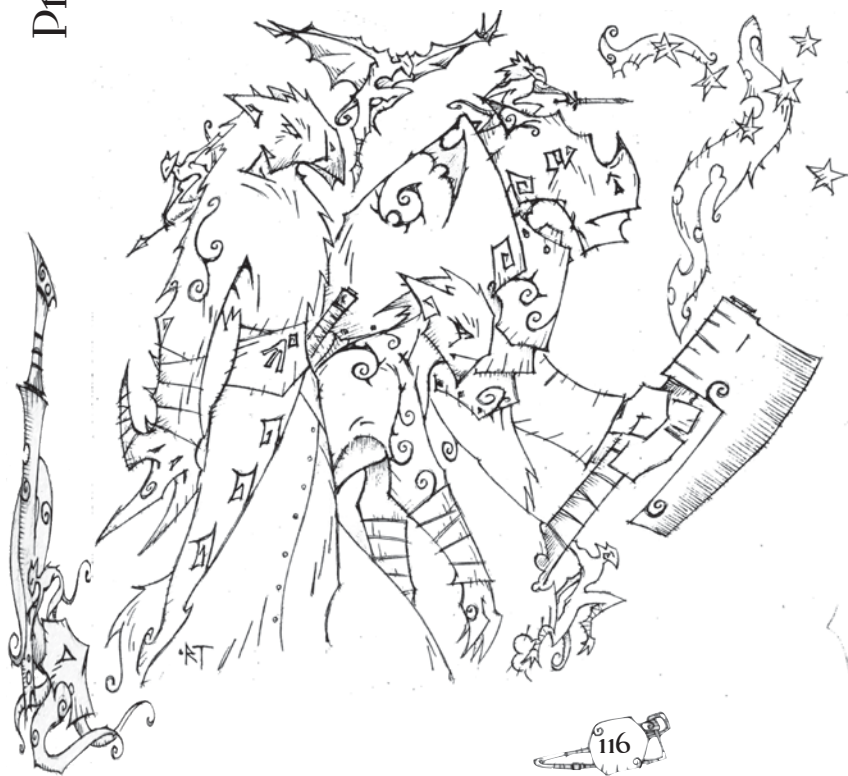
tamaño.

- **LIBRO DE LOS SECRETOS SUSURRADOS:** En algún lugar de un reino muy lejano hay una librería misteriosa y antigua, construida en los mismos inicios de Tiempo. Allí atentos escribas toman cumplida nota de cualquier secreto que susurramos en cuanto sale de nuestros labios, inscribiéndolos en un grueso tomo de hojas amarillentas.

Pese a estar custodiado por peligrosas trampas, algunos ladrones asombrosamente hábiles han conseguido llegar hasta el y copiar un puñado de los secretos que contienen. Hay personas capaces de pagar una fortuna por estas copias y la información que contienen.

- **VELO DE LUZ DE ESTRELLAS:** A simple vista parece un retazo rectangular de tela semitransparente, pero cuando se expone a la luz de las estrellas se desvela su autentico poder. Entonces, si te envuelves con el, tu figura se transforma en traslucida y disfrutas del rasgo Intangible (como un espectro) durante el resto de la noche.

- **MASCARA DE NAZAIPOTEK:** Es una antigua máscara mortuoria de metal dorado, muy elaborada. Está imbuida de la magia de la muerte, por lo que da a su portador el dominio de uno de los conjuros de magia espectral. Cada máscara es diferente y su poder debe ser elegido por el Dj.





PREMIOS Y EXPERIENCIA

Para jugadores astutos

Al final de cada aventura el Dj repartirá unos pocos puntos de experiencia con los que podéis mejorar vuestro personaje de distintas formas. También es posible que os de otras recompensas en forma de valiosos Puntos de Favor o fabulosos objetos y sustancias mágicas.

Aumentar el valor de una habilidad: Puedes gastar tus puntos para mejorar el uso de una habilidad según la escala siguiente

- De -2 a -1: 1 Punto de experiencia.
- De -1 a 0: 1 Punto de experiencia.
- De 0 a 1: 2 Puntos de experiencia.
- De 1 a 2: 3 Puntos de experiencia.
- De 2 a 3: 6 Puntos de experiencia.
- De 3 a 4: 10 Puntos de experiencia.
- De 4 a 5: 15 Puntos de experiencia.

Adquirir un conjuro o runa: Cuestan cada uno cuatro puntos de experiencia y no se obtienen de manera automática. Debes buscarte a alguien que te lo enseñe y convencerlo de que lo haga.

Cambiar tu relación de actitudes básica: Cuesta dos puntos de experiencia, siendo el límite Grande/ Pobre. Recuerda que si aumentas una actitud debes disminuir la otra en el mismo grado.

Con el permiso del Dj e interpretándolo debidamente, puedes cambiar tus rasgos, uno positivo por uno positivo o uno peculiar por uno peculiar.

Sin embargo esto debe ser algo excepcional y con un buen motivo.

Cuando lo hagas te enfrentarás a una penalización especial: perderás de manera definitiva un Punto de Favor.

EL BOSQUE





Una Pequeña Aventura...





UNA PEQUEÑA AVENTURA PARA BUENOS INQUIETOS...

PRÓLOGO: LA PROFECÍA

Faltan tan solo un par de días para la llegada del invierno. Muchos de los árboles de Bosque ya han perdido todas sus hojas y presentan un aspecto desnudo y gris. El Senescal, el Capitán de la guardia o quizá alguna Casa ha enviado a los Pjs a la madriguera de Erekschala, la vieja bruja cuervo dotada del poder de vislumbrar el tiempo mas allá del presente.

Según una antigua leyenda, tan solo la última hoja caída en Bosque tiene el poder de traer de nuevo la primavera a partir del solsticio de invierno. Si esta se perdiera, los días se harían aun más cortos cada vez hasta que finalmente la noche sería eterna y el invierno jamás cesaría. Cada otoño se escoge a un grupo de duendes para encontrarla, este año la responsabilidad cae en los Pjs.

“Estáis en una antigua madriguera situada al norte de la Colina del Dragón. Os sentáis sobre el suelo cálido y arenoso, alrededor de una piedra plana. Erekschala, la anciana bruja cuervo, lanza al aire un puñado de cortezas de abedul talladas con delicadas runas. Caen ruidosamente sobre la roca, unas pocas boca abajo, otras boca arriba. Con un rápido gesto de su pata coge tan solo las caídas boca arriba y las dispone formando una figura determinada.

- La última hoja del otoño, la última. Ella será la que traiga de nuevo la primavera a las tierras de la Reina. - murmura la bruja, mas para si que para

vosotros. Luego os da a cada uno una de las runas. Os sorprende comprobar que no sobra ni falta ninguna.

- Es la hora de que os presentéis, pues a partir de ahora sois hermanos en una búsqueda de la que depende el resurgir de la vida en Bosque - Dice la bruja.”

Este es un buen momento para que los Pjs presenten a sus duendes. Bastará con el nombre y una pequeña descripción, aunque si alguno tienen algo mas que contar siempre será bienvenido. Tras esto, la bruja vuelve a hablar:

“- Ya sabéis lo importante que es encontrar la hoja. Las ranas me han hablado. La hoja aun cuelga de la rama más alta de un olmo al sar de La Arboleda. Cuando estéis cerca, las ranas que os he dado se iluminarán, mas intensamente cuanto mas cerca os encontréis.- La voz de la cuervo se vuelve un susurro - . Sin embargo algo maligno anda al acecho. Detecto la magia de La Púa en este asunto. Sed prudentes.”

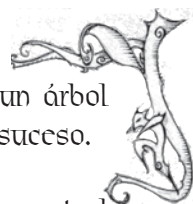
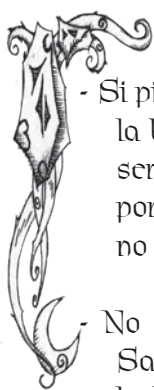
Puede que los Pjs tengan alguna pregunta que realizar. Esta es la información que pueden sacar:

- Erekschala no conoce la naturaleza exacta de la amenaza, pero habla de algo reptante y maligno, de más allá de estas tierras.

- Una vez obtenida la hoja, deben llevarla al Circulo de Espinas. Allí estará segura bajo la vigilancia los miembros de La Guardia.

EL BOSQUE





- Si piden ayuda para realizar la misión, la bruja se reirá de ellos. Si no creen ser capaces de hacerlo ellos solos, por sus propios medios, quizá es que no tienen alma de duende.
- No siempre, pero otras veces el Rey Sauce ha intentado robar o destruir la hoja por medio de sus secuaces. Nunca antes lo ha conseguido, pero a veces se ha quedado demasiado cerca de lograrlo.

PRIMERA PARTE: CONFRONTACIÓN EN LA ARBOLEDA

Una Pequeña Aventura...

Aún quedan un par de horas para que se ponga el sol cuando los Pjs salen de la guarida de la bruja. El camino a Arboleda es largo, y a menos que tengan algún medio rápido de locomoción llegarán poco después de la caída de la noche.

La sinuosa y perversa Verkoshha ha llegado antes que los pjs al lugar donde está la hoja, guiada por sus propias runas y acompañada de un par de duendes murciélago. Usando sus poderes de dominación mental ha conseguido despertar al olmo Ormekonosar, en cuya mas alta rama aguardaba la tan preciada hoja. Justo tras arrebatársela, ha visto como los Pjs se acercaban al árbol y ha decidido quedarse prendida en su tronco, inmóvil y perfectamente camuflada, para ver que es lo que tramán.

Cuando los Pjs lleguen junto a Ormekonosar esto es lo que pueden encontrar:

- Detectar a la serpiente y a sus secuaces requiere una tirada Excelente de Percepción. Los murciélagos se

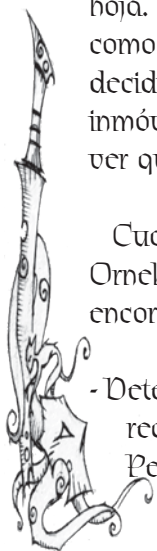
han colgado de la rama de un árbol cercano, atentos a cualquier suceso.

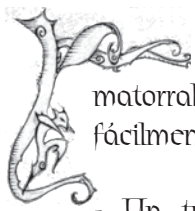
- Una prueba de Percepción a nivel Bueno revela unas pocas huellas en el suelo. Con una prueba de Rastrear a nivel Mediocre se puede averiguar que son de serpiente. Si las siguen comprobarán que provienen del este, de las Tierras del Oscuro Sauce.
- Una prueba de Percepción a nivel Grande revela que la tierra en la base del olmo está removida, como si hubiesen enterrado algo entre sus raíces. Si tratan de desenterrarlo el olmo se despertará con un sonoro crujido. El suelo se agitará como en un terremoto.

El olmo, bajo la influencia de Verkoshha, atacará a los Pjs mediante una enredadera creada con el conjuro de Hechicería Arbórea Ataque de Enredaderas [P. 63]. Como el árbol se resiste a hacer daño a unos duendes amigos, el nivel en Pelea de la enredadera se reduce a mediocre, y esta actúa lenta y erráticamente.

Mientras los Pjs combaten, la serpiente usará el conjuro Dominación para influir en las acciones de alguno de ellos, mas para molestar que para otra cosa. Si la descubren usará a los murciélagos como distracción y huirá, usando sus avanzados conocimientos sortílegos si es preciso. Puede crear ilusiones para que los Pjs las persigan o sencillamente borrar sus huellas y ocultarse en algún agujero, pero a buen seguro logrará fugarse.

Atada a su cuerpo lleva una pequeña bolsa de cuero. Durante su huida y persecución por parte de los Pjs, esta se romperá y quedará colgando de unos





matorrales. Los Pjs pueden dar con ella fácilmente. En su interior encontrarán:

- Un trozo de papel con un dibujo. Representa una especie de estatua o algo así con forma de oso.
- Un colgante con colmillos y garras, todos con pequeñas runas taladas. Se trata de los instrumentos de adivinación de Verkosh, que solo ella puede usar.
- Una gema de color rojo, ovalada en forma de ojo y muy pulida. Si se mira a través se verá todo teñido de rojo, sin ninguna cualidad especial.
- Unas pocas gemas de escaso valor.

De la hoja no hay rastro. La serpiente la ocultó astutamente dentro de la boca, bajo su lengua viperina.

Tras la pelea y la huida de Verkosh, Ormekosar recuperará su personalidad. Le pedirá perdón a los Pjs por haberlos atacado, y se ofrecerá a ayudarles en lo que pueda. Esta es la información que puede proporcionarles:

- No sabe nada sobre la hoja. A estas alturas del año se encontraba durmiendo y no esperaba despertar hasta bien entrada la primavera, una vez estuviese cubierto de hojas de nuevo.
- Una voz silbante y desagradable lo despertó a la fuerza, como si lo zarandearan. Luego no fue capaz de dominar sus acciones, parecía que no fuera más que un simple espectador de sus actos.
- Hay algo enterrado entre sus raíces que le impide dormir de nuevo. Si los Pjs lo desentierren comprobarán que es un trozo de carbón muy caliente al tacto. Tras desenterrarlo se apagará y se convertirá en polvo. Una tirada de Conocimiento Mágico a nivel Normal

revela que fue parte del ritual para despertar al olmo. Tan solo los trolls y otros seres igualmente perversos emplean estas prácticas.

En cuanto a los murciélagos, se rendirán en cuanto las cosas se pongan demasiado feas. Si no se les hace más daño contarán lo poco que saben:

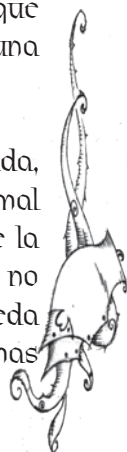
- Tienen su guarida entre las vigas de la Casa de la Bruja. Fueron llamados por Sauce para que acompañaran a Verkosh hasta La Arboleda.
- Su jefa es una bruja del Este, de más allá de La Púa. Lleva un par de meses viviendo en un claro cerca de la Casa de la Bruja.
- La serpiente ha estado viéndose con un duende hace un par de horas. Hablaron durante un rato sobre la hoja.
- El duende era pequeño y sigiloso, no parecían provenir de La Púa. Se cubría con una capa oscura con capucha, que ocultaba cualquier rasgo de su cuerpo.

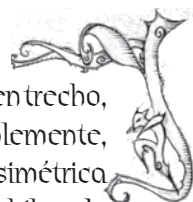
EL BOSQUE

SEGUNDA PARTE: EL CUBIL DE LA SIERPE

En la zona marcada en el mapa hay un pequeño claro. A un lado hay un tronco hueco y ennegrecido. En su interior se encuentra una estrecha entrada a un túnel subterráneo, apenas lo bastante amplio para un duende, pero más que de sobras para el sinuoso cuerpo de una serpiente.

Dentro, a poca distancia de la entrada, hay un par de esqueletos de animal con los huesos aplastados, restos de la digestión de la serpiente. Sin embargo no son nada recientes y lo único que queda de Verkosh es su hedor. Un poco más





adelante el túnel se abre formando una cámara, de la que surgen un par de corredores relativamente anchos.

Estas son las cosas que pueden averiguar los Pjs:

- Una prueba de Percepción a nivel Normal revela un libro disimulado bajo un montón de hojas secas. Está escrito en los horrendos caracteres que usan los trolls, quizá se trate de un libro de brujería.
- Una prueba de Percepción a nivel Bueno permite ver unas huellas en uno de los túneles, el de la izquierda.
- Del túnel de la derecha proviene un hedor aun mas desagradable que el de la serpiente. Parece que baja en una empinada pendiente.

EL TÚNEL DE LA IZQUIERDA: En su suelo se aprecia una antigua pavimentación en losas de piedra verde, un poco deteriorada. Siguen distinguiéndose las huellas impresas en la arena caída del techo durante años.

Estas huellas pertenecen a Nim-Lendai, una duende proveniente del reino oriental de Shia Shin, donde se dice que una montaña sostiene el cielo del mundo a modo de inmenso pilar. Su misión en Bosque es detener a Verkosh y, si es posible, llevarla de nuevo a Shia Shin donde permanecerá por diez años y un día.

- Una prueba de Conocimiento (Lugares de Bosque) o de Conocimiento Mágico revela que tiene símbolos parecidos a los de la Ciudad Vieja.
- Una prueba de Rastrear en las huellas del suelo permite averiguar que se trata de un duende de FORMA Y ESPÍRITU de ardilla, de pequeño tamaño, muy sigiloso y de andar ligero.

El túnel continúa durante un buen trecho, descendiendo casi imperceptiblemente, hasta llegar a una gran cámara simétrica tallada en la roca. Está llena de hilos de Gusarón y telarañas.

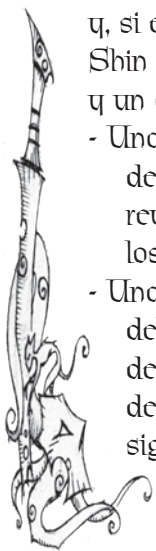
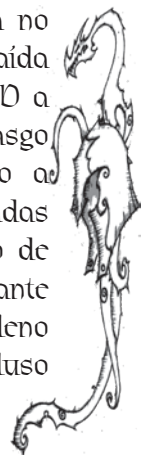
- De uno de los hilos cuelgan unas pocas campanillas, una trampa para dar la alarma. Verla a tiempo requiere una prueba de Percepción a nivel Grande. Si no se fijan en la trampa, acabarán alertando a Nim Lendai que tratará de evaluarlos antes de encontrarse con ellos.

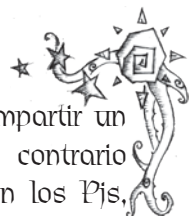
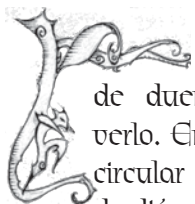
- Tras un montón de hilaturas de gusano hay un saco de dormir oculto, una mochila con algún equipo de viaje y una espada de asta de ciervo, muy afilada: en su filo, escrito en lengua rúnica puede leerse *Aire, agua, piedra o fuego, nada mella tu filo.*

Buscando bien en la mochila, se encuentran tres rollos de pergamino. Dos están escritos en la lengua rúnica de oriente, mientras que el tercero es un mapa de Bosque muy antiguo y algo impreciso.

- Si cogen a Nim Lendai desprevenida, estará atareada limpiando sus ropas y su capa junto a un estanque subterráneo.

EL TÚNEL DE LA DERECHA: Desciende primero poco a poco, pero pronto son necesarias pruebas de Tregar para no despenarse (toma el daño de la caída como 4dF -1, sin restar ninguna FD a excepción de las debidas a algún Rasgo oportuno). El hedor aumenta poco a poco hasta hacer provocar arcadas y hacer lagrimear los ojos. Al cabo de un rato llegáis a una cámara bastante grande e irregular. El suelo está lleno de viejos huesos, de animales e incluso





de duendes, tanto que es imposible verlo. En el techo se aprecia un agujero circular bien trabajado, de medio metro de diámetro, y bajo el una cabeza de oso de piedra.

El ojo izquierdo del oso es una gema casi idéntica a la de la bolsa de la sierpe. El ojo derecho es tan solo una cuenca vacía.

- Los huesos caían a través del pozo a la cámara. En su origen eran los restos de las criaturas que la bruja troll usaba para sus experimentos.
- La gema parece que puede encajar a la perfección en el hueco del ojo.
- Una prueba de Supervivencia de buena dificultad permite saber que la cámara está situada mas o menos bajo lo que sería la Casa de la Bruja.
- La cabeza del oso parece ser parte de una estatua enterrada en cientos de huesos. Esta manchada de sangre seca muy, pero que muy antigua.
- El pozo asciende unos cinco metros y luego termina en una pesada placa metálica circular con agujeros, por la que se filtra un líquido pegajoso y repugnante de origen desconocido. Una prueba de Artesanía (Alquimia) revela que son los restos de un compuesto alquímico en mal estado.
- Si algún Pj tiene la feliz idea de hacer encajar la gema en la cabeza del oso tan solo notará una ligera vibración durante unos instantes. Volver a sacar la gema requiere una prueba de Artesanía (Tallar y Esculpir) bastante difícil.

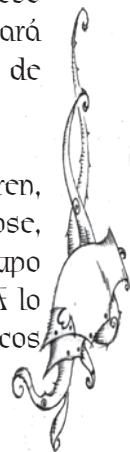
Nim Lendai tratará de evitar la lucha armada, pero tampoco se trata de una damisela indefensa precisamente. Si los Pjs la tratan irrespetuosa o amenazadoramente no tardará en usar

el Asta del Gran Rojo para impartir un poco de educación. En caso contrario colaborará de buen grado con los Pjs, presentándoles un permiso de su señor, el príncipe Shao Sha Huawan, para perseguir a Verkosha a través de los reinos. Esta es la información que los pjs pueden averiguar:

- Hace unas horas se vio con Verkosha para que reconsiderara su postura y volviera pacíficamente a Shia Shin. Al finalizar la discusión la bruja le pidió un plazo de unas pocas horas para pensárselo. Parece decisión ya estaba tomada y solo quería ganar tiempo.
- No sabe donde está la serpiente en este momento. La perdió en el la espesura, donde utilizó sus poderes ilusorios y de dominación para huir.
- Verkosha ha aprendido brujerías de los troll, y quizá cosas mas peligrosas (si las hay). No sabe para que puede querer la hoja, pero seguro que tiene un ritual en mente para alguna clase de maldad.

El objetivo de Verkosha es corromper los poderes de la hoja como instrumento para la regeneración. Cree que así como es capaz de devolver la vida a Bosque tras el invierno será capaz de traer de nuevo la vida a las criaturas del pozo, eso sí, bajo su dominio. Mas adelante tratará de hacer lo mismo con los caballeros de los Tumulos al pie de La Púa.

Cuando los Pjs menos se lo esperen, escucharán unos pasos arrastrándose, rascando el suelo. Se trata de un grupo de criaturas alzadas por la sierpe. A lo lejos se escuchan unos cánticos ronc





y silbantes, provenientes del pozo de huesos. Allí la bruja serpiente está usando la hoja manchada en la sangre de un sacrificio reciente para cumplir sus planes.

Pronto aparecen varios esqueletos de duendes y animales, con restos de piel seca como pergamino. Una tenue luminosidad los envuelve mientras avanzan lenta pero inexorablemente, alzando a veces la cabeza como si husmearan el ambiente. Atacan a cualquier ser vivo nada mas verlo, y cargarán contra los Pjs en cuanto tengan ocasión.

Una Pequeña Aventura... TERCERA PARTE: EL DESPERTAR DEL DIOS OSO

Para llegar al pozo de huesos será necesario sortear algunos grupos de esqueletos. No siempre debe ser mediante una pelea, los esqueletos no son muy buenos dándose cuenta de las cosas y es relativamente fácil ocultarse de ellos.

En la cámara de los huesos, sobre la cabeza del oso, Verkoshka canta su conjuro. Uno por uno los esqueletos se levantan, como marionetas, para marchar por el túnel en dirección a la superficie. Bajo se ve ya la mayor parte de la estatua del oso, liberada de la mayoría de osamentas que la cubrían.

La sierpe tratará de defenderse de los Pjs mandándoles pelotón tras pelotón de criaturas alzadas sin cesar. Rodeada de un mar de huesos que se agitan y atacan a cualquiera que se acerque esta bastante bien protegidas. Si algún jugador llega hasta ella, volando por ejemplo, o consigue dispararle una flecha o una

lanza, se romperá su concentración y los huesos cesarán de moverse. Durante ese turno, todos los esqueletos sufrirán una penalización de -1 a todas sus acciones. La bruja puede optar por dejar de dominar a sus criaturas y utilizar sus poderes contra los jugadores.

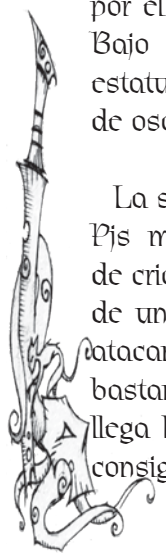
- Si la gema en forma de ojo está puesta sobre la cuenca ocular de la cabeza del oso, la estatua empezará a vibrar cada vez mas fuerte. Runas luminosas en forma de espiral se dejaran ver sobre la piedra, que comenzará a moverse como si estuviera viva. Verkoshka saltará de su cabeza en intentará escabullirse entre los huesos.

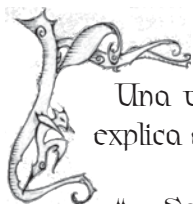
El oso destrozará a los esqueletos con sus zarpas y con un rugido mágico que hará temblar la tierra, terminará con el conjuro de la sierpe hechicera y todos sus secuaces.

- Si no está la gema en la cabeza del oso, el Pj que la tenga escuchará en su mente una voz instándole a colocarla en la cuenca vacía. Le dirá que es su única esperanza de sobrevivir, cosa que a la vista de la cantidad de esqueletos y los poderes de Verkoshka puede parecer cierto.

Cuando la gema esté en la cabeza del oso (para lo que hay que llegar hasta ella de alguna manera), este se levantará como en el punto anterior.

Verkoshka intentará, en la medida de lo posible, no combatir en cuerpo a cuerpo. No es demasiado buena y prefiere usar sus hechizos de dominación mental e ilusión. Si se ve acorralada sin esperanza alguna (por el oso de piedra, por ejemplo) se rendirá y aceptará cualquier Sanción que se le imponga.





Una vez acabado el combate, el oso explica su historia:

“- Soy Melaknaar de Rocaespino, siervo del rey ogro Farnakonar. Quedé preso por los designios de una malvada braja troll hace muchas lanas. Me arrancó un ojo para asegurarse de que no la atacaría, pues sin el no soy mas que simple roca.

Os agradezco que me hayáis liberado de mi cautiverio. Y mi agradecimiento sería completo si me mostraseis un camino para llegar a mi reino.”

El oso no cabe ni por el túnel ni por el pozo. Si alguien lo señala, se transformará en un colgante de piedra en forma de cabeza de oso, con los dos ojos gema reluciendo engarzados.

-Espero que así os sea mas fácil.

Con ayuda del Senescal, el oso puede regresar a su reino a través de la Puerta de Merliade, en el Círculo de Espinas. Nim Ledai y Verkosha, prisionera y obligada mediante Sanción a no huir ni conspirar, también retornarán a su reino de Shia Shin.

La hoja les será devuelta a los Pjs, en perfecto estado, por lo que podrán cumplir con su misión.

En esta aventura los Pjs habrán conseguido dos buenos aliados, uno en Rocaespino y otro en Shia Shin, que pueden resultarles de alguna utilidad en el futuro. Si su comportamiento ha sido heroico, como es de suponer, también pueden recibir un Punto adicional de Favor de manera permanente, además de reponer los usados.

PNJS:

VERKOSHA, LA SINUOSA

Se trata de una letal serpiente de cuerpo largo y sinuoso. Aunque no es venenosa, al menos físicamente, es una poderosa hechicera conocedora de peligrosos conjuros, sobre todo de ilusión y dominio mental. Proviene del reino oriental de Shia Shin, donde fue consejera del mismo emperador. Con los años se ha vuelto mas codiciosa y ya no le basta la magia natural del sol y las estrellas que se practica en su reino.

Del brazo de Sauce ha aprendido algo de magia troll y está comenzando a pagar su precio, pues se ha transformado en un ser envidioso, taimado y rencoroso.

ACTITUD: Mediocre/ Bueno

FÍSICO: Bueno

CASA: Antiguamente Principado de Shao Sha Huawan en Shia Shin, pero ahora al servicio de Sauce.

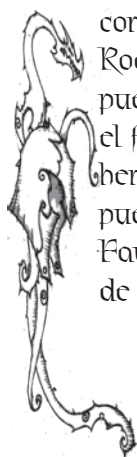
RASGOS:

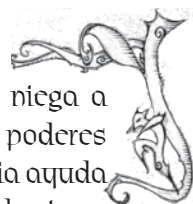
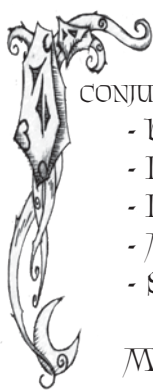
- ¡Dura como escamas de dragón!
- Constrictora
- Maestra de la dominación
- Mala Fama [P]
- Envidiosa [P]

HABILIDADES:

- Averiguar intenciones: +1
- Esquivar: +1
- Brujería troll: +1
- Conocimiento mágico: +1
- Conocimientos (El Otro Lado): 0
- Conocimientos (Música y leyendas): +1
- Hechicería (INSTINTO / TEMPLANZA): +1/ +2
- Oratoria: 0
- Pelea: 0
- Persuasión: +1

EL BOSQUE





CONJUROS:

- Dominio (Troll)
- Ilusiones
- Invocar al fuego y al trueno
- Mirada Asesina (Troll)
- Sugerencia

MURCIÉLAGOS SECUACES:

Son un par de descerebrados al servicio de Sauce, un par de guías para que Verkosha no anduviera dando vueltas por Bosque. Son un poco cobardes y para nada se jugarán la vida por la bruja.

ACTITUD: Bueno/ Mediocre

FÍSICO: Normal

CASA: Pertenecen a La Púa

RASGOS:

- Voladores
- Sentido de radar
- Cegados por la luz [P]

HABILIDADES:

- Conocimientos (Lugares de Bosque): +1
- Esquivar: +1
- Pelea: 0
- Percepción: +1
- Robar: +1
- Sigilo: +2
- Supervivencia: 0

NIM-LENDAL

Es una aguerrida guerrera mística de Shia Shin, armada con la legendaria Asta de Gran Rojo. Enviada por un príncipe del reino de Shia Shin, su misión es detener a Verkosha y traerla de vuelta.

Sufre la maldición de portar la espada Asta del Gran Rojo, con lo que atrae sobre sí la atención de numerosos demonios del Otro Lado. Sin embargo la espada

tiene una fijación con ella y se niega a abandonarla. Por otro lado, sus poderes le proporcionan una extraordinaria ayuda en su misión como cazadora de brujas.

ACTITUD: Normal/ Normal

FORMA Y ESPÍRITU: Ardilla listada, similar a la ardilla común pero con cuatro franjas negras en la espalda y cola mas corta.

CASA: Principado de Shao Sha Huawan en el reino oriental de Shia Shin

RASGOS:

- Salto prodigioso
- Trepa como araña
- Experta espadachín
- Espíritu curioso [P]
- Compañera de demonios [P]

HABILIDADES:

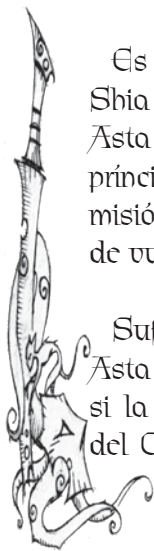
- Aguante: 0
- Averiguar intenciones: 0
- Combate con armas: +1
- Conocimiento mágico: 0
- Conocimientos (Reinos): +1
- Conocimientos (El Otro Lado): 0
- Hechicería: +1/ +1
- Esquivar: +2
- Pelea: +1
- Persuasión: 0
- Rastrear: +1
- Robar: -1
- Saltar: +1
- Sigilo: +2
- Supervivencia: +1
- Tiro con arco: +1
- Preparar: +1

CONJUROS:

- Piel de dura corteza
- El viento invisible
- Regeneración
- Rastrear a la presa

EQUIPO:

- Asta de Gran Rojo: Tallada a partir de la cornamenta de un alce rojo, esta espada contiene el poder de un demonio, encerrado en su filo



eternamente como castigo por sus malvados actos. Además del daño normal causa +2 FO por golpe, y es capaz de oler la hechicería cualquiera que sea su origen. Puede hablar y conoce el conjuro Saber Demoníaco, que puede lanzar a discreción de su portador. Posee algunos poderes misteriosos mas, si bien no han sido aún revelados.

- Equipo diverso de viaje.

ESQUELETOS ANIMADOS

Estos cadáveres no son mas que instrumentos en las manos de Verkoshka. No poseen alma ni voluntad y son inmunes a los conjuros de ilusión o dominación. Sus movimientos son torpes y espasmódicos, por lo que solo poseen dos acciones por turno y no pueden correr.

No es necesario emplear un Punto de Favor para dejarlos fuera de combate definitivamente, basta con destrozarlos hasta que queden en nivel Incapacitado.

ACTITUD: Bueno/ Mediocre

FÍSICO: de Mediocre a Bueno, Normal para la mayoría.

INSTINTO/ TEMPLANZA: Bueno/ Mediocre

RASGOS:

- Aterradores
- Garras y Colmillos
- Lentos [P]
- Escala de Daño para Pnjs [P]

HABILIDADES:

- Intimidar: 0
- Pelea: 0
- Percepción: -1
- Trepar: 0

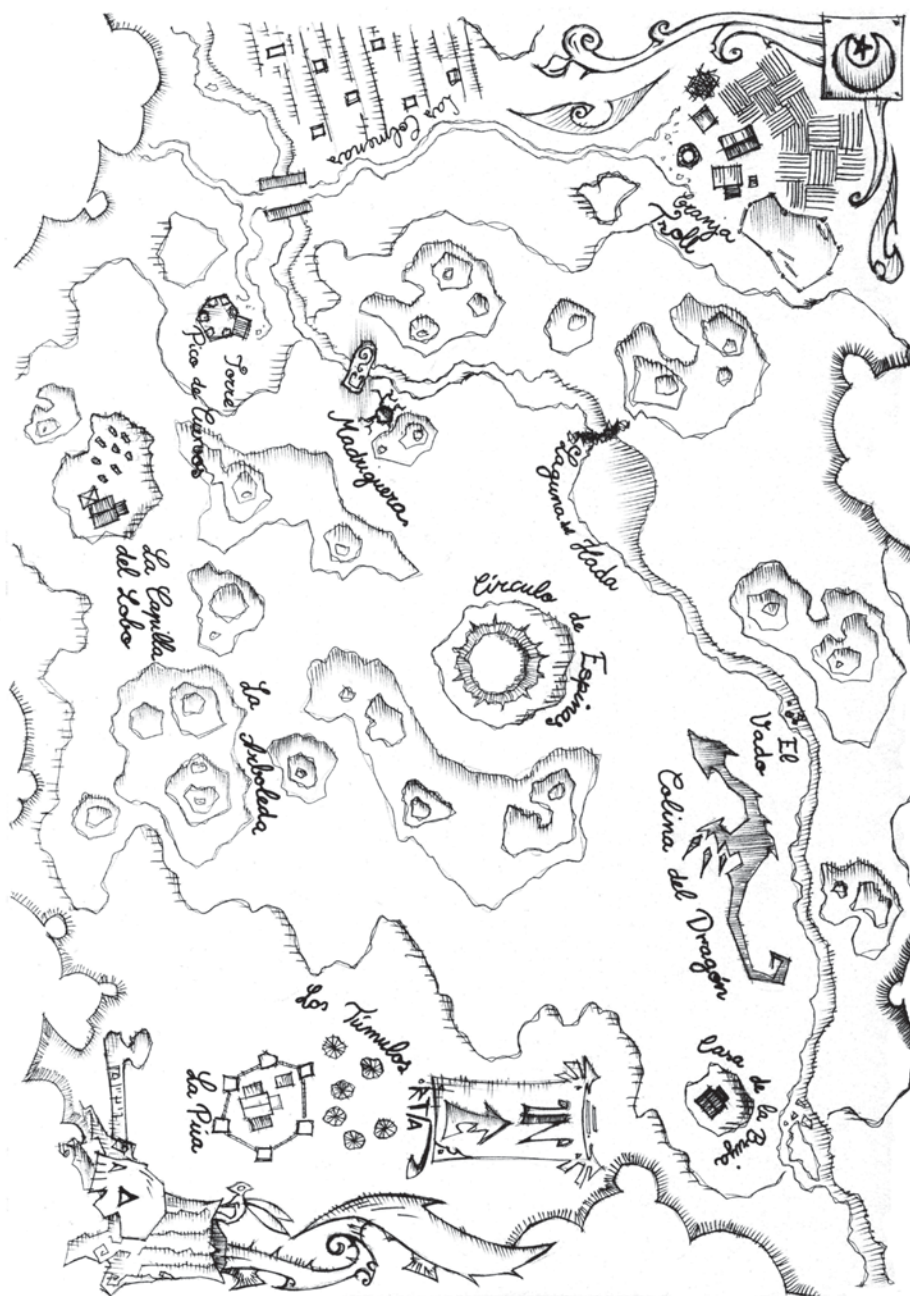
EQUIPO:

- ¿Para qué quiere equipo un esqueleto?

EL BOSQUE



Cartografía, no a escala, de los dominios de la Reina Oriade



Nombre: _____ Tamaño: _____
 Forma y Espíritu: _____

Instituto/ Templanza:

Pobre _____ Grande _____
 Mediocre _____ Buena _____
 Normal _____ Normal _____
 Bueno _____ Mediocre _____
 Grande _____ Pobre _____

Rasgos:

PUNTOS DE
FAVOR

HABILIDADES

Industria

Equivocar _____
 Hechicería _____
 Lanzar _____
 Nadar _____
 Percepción _____
 Pelea _____
 Rastrear _____
 Saltar _____
 Sigilo _____
 Supervivencia _____
 Trepas _____

Templanza

Intimidar

Aguante _____
 Artesanía _____
 Artesanía _____
 Artesanía _____
 Averiguar intenciones _____
 Combate con Armas _____
 Conocimientos _____
 Conocimientos _____
 Conocimientos mágicos _____
 Curar _____
 Hechicería _____
 Liderazgo _____
 Oratoria _____
 Persuasión _____
 Robar _____
 Tiro con Arco _____

Tocado

1-3

Dañado (-1)

4-5

Herido (-2)

6-7

Incapacitado

8+

ABISMAL -4
 TERRIBLE -3
 POBRE -2
 MEDIOCRE -1

NORMAL 0

BUENO +1
 GRANDE +2
 EXCELENTE +3
 LEGENDARIO +4

El Bosque es una espesa capa de hayas y fresnos, sauces, robles y helechos que se asienta sobre el fértil suelo entre Granja de Trolls y la torre Pico de Cuervos. Son los dominios de la Reina Dryade, señora de Bosque y gobernante de Hadas y Duendes tanto bajo el sol como bajo las estrellas.

Pero la Reina tiene enemigos, en la Púa, un viejo y ruinoso castillo troll, está la corte de Rey Sauce. Custodiada por antiguos caballeros, no mas que viejas osamentas embutidas en armaduras oxidadas, y fieros lobos de pelaje negro y ojos brillantes y malévolos.

El Bosque es un lugar de fantasía en el que duendes y espíritus al servicio de la Reina Dryade luchan contra Trolls y Construkuduendes. Bien contra Mal. Naturaleza contra Tecnología.

Los Jugadores en el Bosque interpretan a espíritus del bosque que luchan contra el Rey Sauce, sus aliados y sus sirvientes para que la belleza de la naturaleza perdure y no sea consumida por la magia.



CreaFUDGE.1



**DEMONIO
SONRIENTE**

Juegos de Rol en PDF