

El Bosque de las Visiones

por Azrael Arocha

Prihar es uno de los pueblos más alejados de Kaibar que aún se sirven bajo su jurisdicción; donde la pesca y la caza son el mayor sustento. Al sur se encuentra Bosque Viejo y como su nombre sugiere, estaba allí antes de que llegaran las primeras familias a asentarse. En los últimas semanas, algunas personas que regresan de cazar en él, han reportado que las criaturas que allí habitan parecen ser más grandes, feroces y agresivas que en otras temporadas.

Es un pueblo rural que sirve de paso para caravanas que se dirigen de Kaibar la frontera con Terra'Lus que se encuentra más allá del Río Sanoz que se encuentra a 10 días de camino de Prihar y otros 4 de Kaibar.

El mismo día que llegan los aventureros, llegará también un pequeño grupo de soldados de la capital, Eshmún, aún más lejos de Prihar que Kaibar. Poco después de que los reportes llegaran a la ciudad de Eshmún, Lot fue enviado con su escuadrón y han estado merodeando el área. El pueblo se ha visto alborotado con su presencia más que por aquello que los trajo de visita, especialmente porque Lot, el líder, solía vivir entre ellos.

Al ver a Lot y su gente, su hermana, Esthela, lo recibe con un fuerte abrazo y siendo un pueblo pequeño, donde todos se conocen, se organiza una celebración al caer el Sol con un festín, música y juegos rústicos pero entretenidos que le darán al Líder del pequeño escuadrón un descanso de la vida de soldado aunque sea por sólo esa noche.

En las calles se escuchan todo tipo de rumores sobre los recientes eventos en Prihar:

- “Espíritus del bosques”, dirán los ancianos del Consejo del pueblo
- “Experimentos de Eshmún”, dirán los más jóvenes
- “Sólo son cuentos de malos cazadores”, dirán los adultos quienes hablarán entre sí de las dos noticias más importantes fuera del pueblo:
 - El 37° Festival del Mañana en Kaibar (Gancho de Aventura #1)
 - La muerte de Aiko Vickers, el contador más corrupto de Kaibar (Gancho de Aventura #2)

Entre la multitud se podrá escuchar una conversación entre una niña y su padre:

“¿Por qué mamá se escabulle al bosque en las noches y regresa llena de tierra desde hace unas semanas?”

“Ruth, hija, Ma’ sale de pesca y está en una misión importante”

“¿Cuál misión papá?”

“La misma que la mía, mantenerte a salvo” dirá mientras sonríe y le toca la punta de su pequeña nariz con el arrugado índice.

Los personajes podrán involucrarse de, al menos, 3 formas:

- Cuenta propia: tomar los rumores e ir al bosque a investigar
- Consejo de Prihar: Algún anciano del pueblo se acercará para ofrecer recompensas como título de héroes y estadías y comidas gratis cada vez que vengan a Prihar si logran apaciguar los espíritus del bosque
- Oficial de Eshmún: El líder del escuadrón ofrecerá oro a cambio de ayudarles a recorrer el bosque ya que no cuenta con muchos miembros bajo su mando. Al aceptar, cada uno recibirá el emblema de Eshmún para portarlo en sus ropajes si lo desean.

Los aventureros podrán escoger diferentes horas del día para realizar su investigación, cada sesión puede durar hasta 12 horas y tardarán al menos 2 días en encontrar lo que buscan:

- Al salir el Sol: Preferencia del Escuadrón, durante el día disminuye la posibilidad de encuentros, los pocos que hayan serán con criaturas más grandes y territoriales.
- Al caer la noche: Preferencia del Consejo, en la noche aumentan los encuentros pero con criaturas de menor tamaño que huirán hacia la fuente de sus nuevas fuerzas si se ven a punto de morir.

Durante la noche, podrán encontrarse con Esthela, la madre de Ruth, quien estará de camino a casa si es madrugada o adentrándose en el bosque si es comenzando la noche.

El encuentro con Esthela puede resultar de distintas formas:

- Mostrando el emblema, Esthela será hostil e incluso atacará a los personajes si es provocada. De comenzar una lucha, animales del bosque saltarán a ayudarla a enfrentarse ante los invasores.

- Sin mostrar el emblema, ella estará a la defensiva frente a los extraños y no revelará su intención a menos que se le demuestre buena voluntad.

Los personajes podrán unirse a Esthela si su rol al hablar con ella se los permite y esto los pondrá en contra de los oficiales de Eshmún quienes tardarán 3 días en encontrar aquello que vinieron a buscar y no vacilarán por conservar el lugar de la roca sin oposición y reportar el hallazgo a la capital.

Si Esthela es herida de muerte, tratará de entregar la responsabilidad de proteger el pueblo a los personajes como medida desesperada por un mejor futuro para Ruth y para toda su familia y quien haya acertado el golpe mortal, recibirá la visión que ella tuvo.

Los personajes se encontrarán en medio de dos bandos:

- Esthela por su lado buscará mantener la roca en secreto, si es posible destruirla aunque su gran tamaño lo impide. Esto le permitirá mantener la calma del lugar bajo el precio de nunca saber aquello que la magia de esa estructura puede generar.
- Lot por su lado buscará avisar a Eshmún del hallazgo para convertir el pueblo en una ciudad prominente e importante a la vez que se descubren los misterios de la roca pero el pueblo pagará el precio al ser desalojado con un futuro incierto.

Personajes no Jugadores:

Esthela: madre de Ruth, Pescadora del pueblo que una madrugada, como cualquier otra, encontró que su red de pescar estaba atascada y al liberarla desenterró lo que pareció una roca del tamaño de una casa, que el río ha estado erosionando y al tocarla recibió una visión del futuro cercano: El pueblo invadido por soldados de Eshmún, su gente desplazada y el bosque totalmente destruido mientras, magos y científicos de la capital investigan las propiedades de la piedra. Desde entonces tocarla no hace nada, y en sus sueños revive la visión que poco a poco se desvanece con el tiempo. Ella ha hecho su misión ocultar la roca del mundo para conservar la paz de su pueblo y mantener las corruptas manos de Eshmún lejos del poder que pueda generarse de la roca.

Lot: hermano menor de Esthela, líder del escuadrón de Eshmún. Partió de casa hace muchos años buscando éxito en la capital y convertirse en Oficial de la Guardia le hace orgulloso y fiel a la ciudad pero regresar a Prihar y ver viejos amigos les dará la oportunidad a Esthela de reclutarlo para su causa.

Criaturas del bosque: al ser expuestas a la roca ya sea bebiendo el agua que Esthela accidentalmente puso en contacto al liberar su red o tocándola ellas mismas, recibieron la visión de invasores en camino a destruir su hogar. Los animales y criaturas que habitan el bosque se tornan agresivos ante el símbolo de Eshmún para protegerlo de aquellos que la visión les ha mostrado.

La Roca: es un trozo de una edificación muy antigua; destruida hace ya muchos años y que al ser tocada por primera vez, otorga una visión de un evento futuro de aquello que el personaje considere más importante. Los demás contactos no tienen efecto alguno.

Descargas:

Juego Recomendado: **Babel** (Beta):

<http://bit.ly/BabelJdR>



Gancho de Aventura #1: Festival del Mañana

<http://rolsolidario.es/rol/58-rolaventuras-solidarias-2015.html>



Gancho de Aventura #2: La Muerte de Aiko Vickers

<http://eltomocarmesi.blogspot.ca/2016/04/la-mudanza-del-goblin-2016-la-muerte-de.html>

