

STORMBRINGER

El bosque de Troos

La ayuda que os ofrecemos a continuación venía incluida en el módulo El Bosque de Troos, cuya primera entrega encontraréis al final de este número de LÍDER. Sin embargo, hemos considerado interesante ofrecérsola en esta sección, a fin que podáis ambientar vuestra aventuras en este “idílico” entorno.

por Max Romero

Este bosque maldito abarca una extensión de unos 280 Km de largo por unos 170 Km en su punto más ancho. Maldito hace miles de años por los dioses, todo el bosque y sus habitantes quedaron condenados. El bosque es muy tupido y en él abunda todo tipo de plantas únicas en los RJs y en su mayoría venenosas al simple contacto. También hay plantas para la hechicería o para curar, etc. Habitado por todo tipo de criaturas hostiles, es el hogar de la raza Org. Esta peculiar subraza tiene un reino situado en el interior del bosque, en la zona sur del mismo.

En este bosque, cualquier encuentro será de carácter hostil. La mayoría de plantas son venenosas al tacto, y cualquier animal que los PJs encuentren, será para atacarlos.

Las plantas de Troos

El 75% de las plantas y árboles de Troos son venenosas. La mayoría del 25% restante son plantas sin ningún valor especial. Para facilitar la información, dividiremos al reino vegetal de Troos en tres grandes grupos: Venenosas, especiales y curativas.

1. Venenosas

***ZENDOBYA:** Es un pequeño vegetal amoratado cuyas raíces forman un tubérculo de un vivo color azul eléctrico, en cuyo interior se forma un líquido altamente venenoso. Para extraer el veneno se procede a realizar numerosos y superficiales cortecitos para que el tubérculo supure el veneno cicatrizante. Tras unas 1D6+2 horas al sol, dichas secrecciones se coagulan y se pueden aplicar sobre cualquier superficie no orgánica, o bien dejar secarse aún más y convertirlo en polvo, que es el único estadio en que no daña la piel y puede transportarse y almacenarse hasta un período de 1D4+1 años, si es en lugar oscuro y seco. Este veneno perfora cualquier tipo de piel viva, exceptuando tan sólo a los dioses. Si alcanza la sangre de la víctima, sólo la magia o un tiro de CONx1 salvarán al PJ de una muerte megadolorosa de 1d4 horas. El contacto con el veneno causa 1D8+2 por descomposición.

***LA RIBOUMIA:** Estas plantas del tamaño de un geranio son de las más abundantes, junto a las plantas carnívoras, en el bosque. Son fáciles de descubrir, ya que su textura carnosa de color violeta intenso le hace resaltar

entre la verde vegetación. Su hojas, de más de 1 cm de grosor, están cubiertas de un fino vello blanco, que es la parte más venenosa de la planta. Si se machacan las hojas, se obtiene una pasta lechosa de color lila, que huele a podrido, y equivale a un veneno de POT 12, capaz de matar en 1D10 horas.

***LA SANGRE DEL CAOS:** Este pequeño vegetal no es más que un bulbo del tamaño de una nuez, que crece entre las grietas de la corteza de los árboles y arbustos. Su vivo color amarillo la hace inconfundible (para quién sepa de plantas, claro). Esta planta crece por parejas sexuales, es decir un macho y una hembra, y son extremadamente delicadas. El más leve roce puede reventarlas. En el interior del bulbo translúcido flotan entre la misma sustancia del Caos los órganos sexuales de cada planta, conectándose ambos por un fino conducto en la parte inferior del vegetal, junto a la corteza del árbol donde afloran.

Si se revienta al macho (ambos sexos son idénticos, por tanto hay un 50% de que se acierte), la hembra se ve incapaz de reproducirse y lleva a cabo la germinación de una gran flor del tamaño de una naranja en el increíble tiempo de 1D20+10 minutos. Esta flor de pálidos colores rojos y anaranjados, con un centro negro y en forma vagamente octogonal, es al tacto y olor tremendamente agradables. Sin embargo, si la flor es arrancada y se deja marchitar en el interior de algún espacio cerrado al aire, durante un período de 1D4 días, se obtiene un potente gas aturdidor, que la flor emana mientras se marchita y descompone, capaz de dejar inconsciente a cualquier ser vivo por un período de 1D20+10 horas. Naturalmente, este gas sólo tiene efecto en lugares cerrados o bien donde no haya corriente de aire.

Si por el contrario se revienta a la hembra, el macho explota en 1D4 asaltos y esparce la sustancia del Caos en un radio de 6 metros. Cualquier cosa que toque dicha sustancia (inclusive los PJs) quedará corrompido por el Caos. Si alcanza a un PJ, éste por ejemplo, aumentará 1 punto de POD, pero atraerá a cualquier demonio en un radio de 30 metros del PJ con la intención de atacarle. Si alcanza tierra, plantas y demás, estos hacen una mutación a lo que eran pero bastante más grotescos, humeantes y fétidos.

2. Especiales

***EL TOGARRO:** Esta planta translúcida crece en pequeños grupos formando manojos, y si se hierve y se bebe



la infusión se puede aumentar el POD en 1D8 durante 1D6+2 horas. Sólo hay un problema y es que estas apreciadas plantas crecen muy cerca de las plantas carnívoras, lo cual hace un poco más peligrosa su recolección.

***ROGZETAN:** Estos frutos grisáceos del tamaño de un dátil crecen del extremo de las ramas de los árboles Rogze. Estos grandes árboles tienen un tronco ancho y ennegrecido, como si se hubiesen quemado, y sus ramas, hojas y frutos son de un color gris ceniza. Sus frutos son comestibles y tienen un agradable sabor dulce. Ahora bien, no sientan igual de bien a todo el mundo. Si se ingiere una cantidad inferior a la mitad (redondeando hacia abajo) de la CON del consumidor, verá su FUE y CON aumentadas en 1D6+3 puntos durante 1D3 días. Si se ingieren más frutos que la CON/2, el efecto es el mismo, sólo que con dolor de tripa y, transcurrido el tiempo de efecto, se pierde de manera definitiva 1D3 puntos de CON.

***CARNÍVORAS:** Hay varias especies de plantas carnívoras y aunque son muy abundantes, tan sólo una especie representa algún peligro para los PJs, debido a su desmesurado tamaño. Se trata de la *Garfíria*, de un vivo color rojo, con tonalidades verdes. Tiene dos grandes hojas, acolchadas y calientes, las cuales se cierran en cuanto notan presión. A simple vista es un maravilloso lugar donde sentarse a descansar, o incluso a dormir, aunque eso sería para los más temerarios. En la base de las dos enormes hojas, donde la planta se agarra con sus raíces a la tierra, posee dos largos filamentos como lianas carnosas, que usa a modo de tentáculos para atrapar a las presas. Se camuflan perfectamente con el suelo, y actúan como un lazo. Cuando se pone el pie dentro, el lazo se cierra y arrastra a la víctima hasta las hojas. Cuando una presa queda atrapada en el interior de las mullidas hojas, sólo un arma cortante pequeña y que se tuviera en la mano, podrá salvarlo del apretón mortal. Las hojas ejercen una gran presión con su enorme fuerza, y hace que las víctimas sean incapaces de realizar el más leve movimiento. Cuando se cierra del todo, se empieza a llenar de un pegajoso líquido, que es un potente disolvente, capaz de reducir un caballo a un charco de jugos y sangre.

3. Curativas

Se pueden encontrar todo tipo de plantas que sirven para hacer pociones curativas, como cura arsus, cataplasma bevus, stavadus (*Canto Infernal*) y otras muchas pociones. Las más comunes son:

a) CURA ARSUS

***Clemweed:** es una seta pequeña y delgada del tamaño de un dedo humano.

***Avargraas:** se trata de la raíz de esta especie carnívora. Del tamaño de un melocotón, la raíz es fácil de arrancar del suelo, y tiene una forma triangular, así como un intenso color verde loro.

***Stuits:** son las hojas de la planta las que son útiles como componente para la poción. Estas miden un metro más o menos, y son verdes ribeteadas en colores amarillos.

***Vlome:** este líquido es la sabia que circula por la planta Vlom, la cual tiene un grueso tallo y ninguna hoja ni rama. Su color es el de una avispa, rallada en negro y amarillo.

b) CATAPLASMA BEVUS

***Avargraas**

***Vlome**

***Kondeel:** no es más que el polen que despiende lo flor púrpura de la planta Vlom.

c) STAVADUS

***Hemikarrata:** extraña planta y algo escasa en comparación con otras especies, es de color verde oscuro, y toda ella está rodeada con un perímetro en su tallo y hojas de color verde fosforito que de noche brilla intensamente. Esta planta carnívora atrae así a sus presas: luciérnagas y otros insectos.

Las criaturas de Troos

Todas las criaturas nativas del bosque de Troos son hostiles y algunas muy peligrosas. Por tanto, todo encuentro con un animal en el bosque será de naturaleza hostil.

* LOS KAHAR:

Estos animales son semejantes a los escarabajos, de cuerpos robustos cubiertos de un duro caparazón negro brillante que les sirve de armadura a la vez de cuerpo. Su tamaño es el de escarabajo gigante, llegando algunos ejemplares a los 2 metros. De su cabeza surgen dos enormes y grotescas mandíbulas

dentadas que les sirven para morder la gruesa madera de la que se alimentan. También les gustan mucho las plantas del tipo Togaro y Rogzetrán, por lo que no es extraño encontrar un grupo de ellos vigilando su preciada comida. Crían por grupos en los troncos de árboles caídos y son muy celosos con su territorio, en especial en la época de cría. Son bastante agresivos, aunque estúpidos. Cualquier intruso que entre en su territorio será atacado de inmediato por al menos un 25% de la familia o comunidad de Kahars.

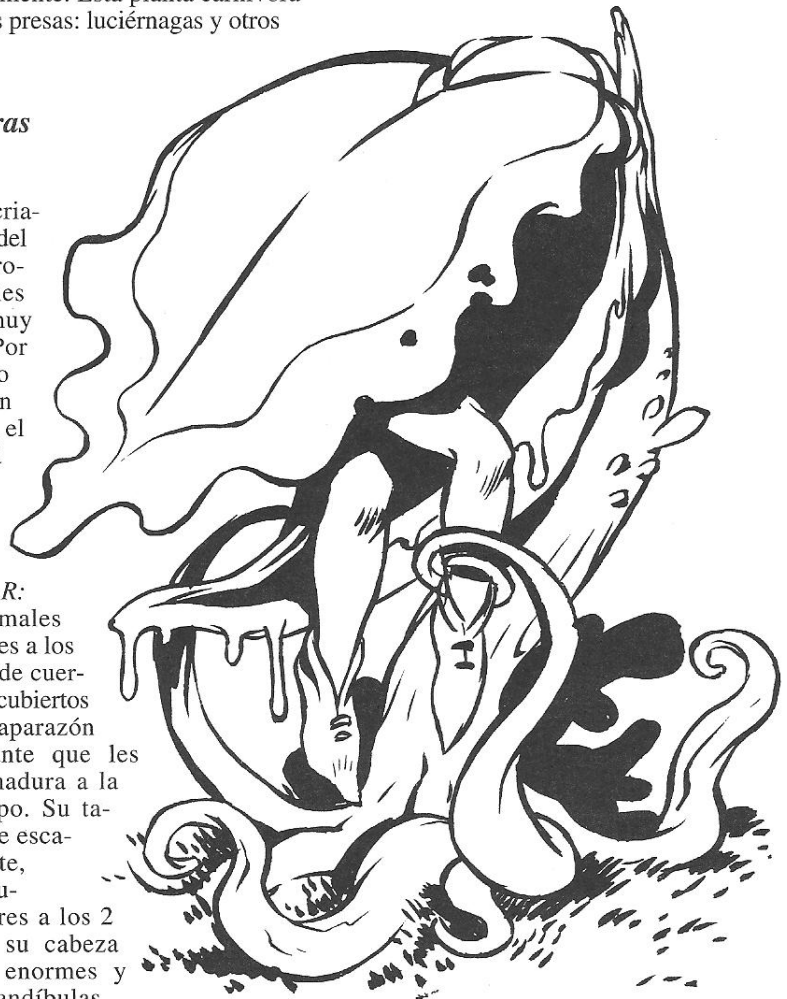
FUE	3D6+6	(16-17)
CON	3D6+6	(16-17)
TAM	3D6+6	(19)
INT	1D8	(3)
POD	2D8	(7)
DES	3D4	(10-11)
PV:	Normal	

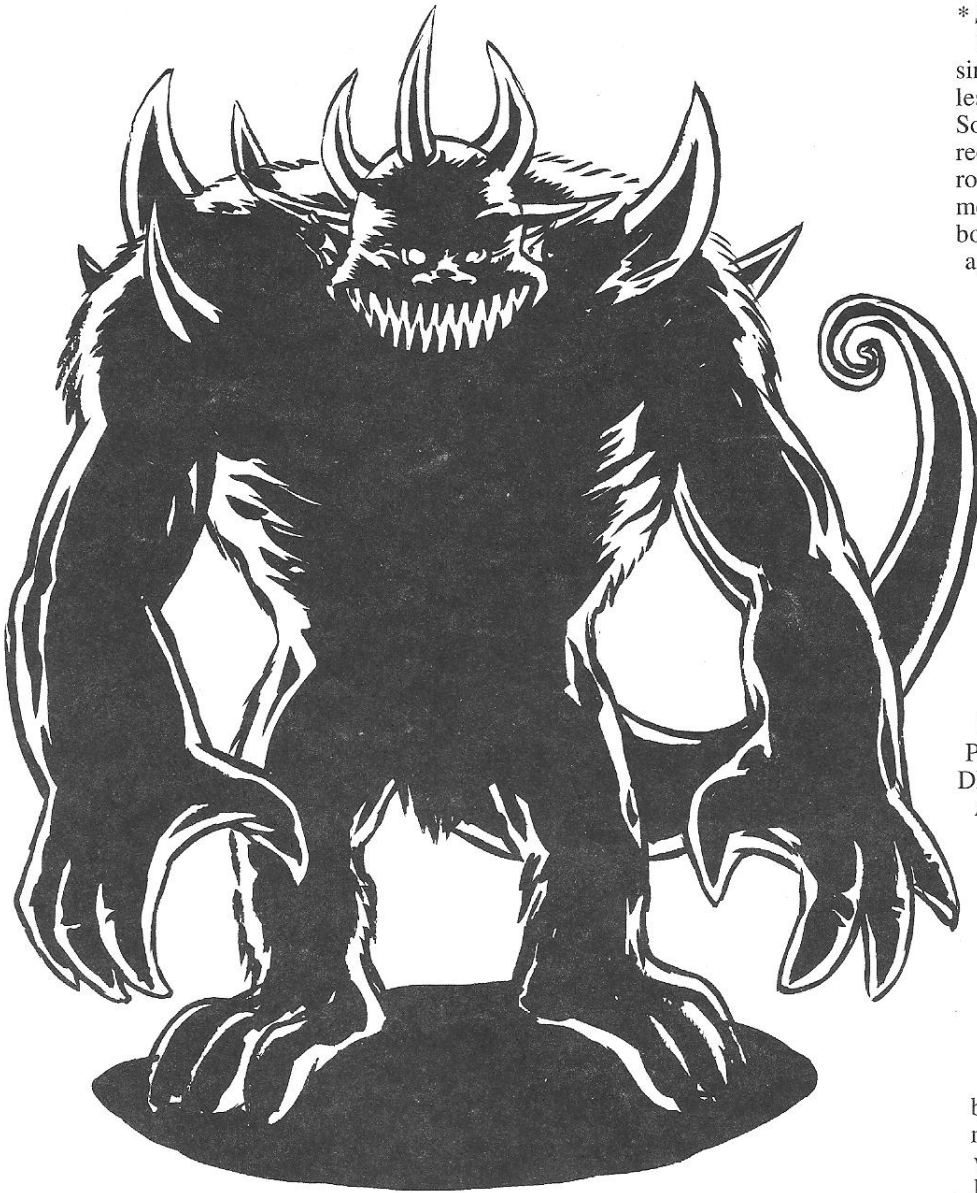
Armadura: 8 puntos de caparazón.

Armas	AT%	PA%	Daño
Pinzas (boca)	35%	35%	2D8+4

Habilidades: Detectar intrusos 90%, Trepas 70%.

Nota: Los Kahar son completamente ciegos y sordos. Sin embargo captan las vibraciones de movimiento sobre prácticamente





cualquier superficie mediante unos diminutos órganos sensores situados alrededor de su inmensa mandíbula.

* RATGNORAKS:

Estos extraños seres de cuatro garras y dos gruesas patas acabadas en tres largos y gruesos dedos son extremadamente hostiles. De su espalda surge una gruesa y escamosa cola que se divide en dos tentáculos que terminan en aguijón. También posee una enorme boca en el centro de la cabeza, además de dos órganos visuales y detectores de calor. Recubierto de una gruesa piel verde oscuro escamosa, esta criatura caótica es terriblemente voraz y es capaz de alimentarse constantemente. De hecho es el único motivo de su existencia, comer para crecer y seguir comiendo. Por cada punto de TAM que ingiere, el Ratgnorak

norak aumenta en 1 punto su TAM. Sólo viven una media de dos años.

FUE	2D6+12	(19)
CON	4D6+12	(26)
TAM	2	(al nacer)
INT	1D6+2	(5-6)
POD	2D6+8	(15)
DES	3D6	(10-11)
PV:	CON	

Armadura: 7 puntos de escamosa piel.

Armas	AT%	PA%	Daño
Garra (x4)	52%	54%	1D6+2d6
Aguijón (x2)	46%	—	1D8+2d4

Nota: El Ratgnorak puede atacar cinco veces por asalto, primero con su garras superiores, luego las inferiores y finalmente su cola aguijón a modo de látigo.

Habilidades: Olfatear presas 100%, Mov. Silencioso 75%, Escondarse (en Troos) 65%.

* SSHORGS:

Los Sshorgs son grandes criaturas asesinas de color negro y muy astutos y crueles, con cierto parentesco con los simios. Sobre dos patas se aguantan un gran cuerpo recubierto de cuernos, que culmina con el rostro de un auténtico monstruo: dos enormes ojos amarillentos, una gran y dentada boca de babeantes colmillos y un par de agudísimas orejas. Además posee una larga y dura cola que le sirve de miembro prensil, ya sea de una presa o de una rama de los árboles (su principal hábitat). En realidad sólo suelen bajar al suelo para cazar alguna presa. La sangre de esta criatura del Caos es altamente corrosiva. Cualquier objeto o persona que toque la sangre del Sshorg recibirá un daño de 2D4. Si se trata de un arma, entonces el arma recibe un daño igual al infringido en su ataque al Sshorg, en sus PA.

FUE	3D6+6	(19)
CON	3D6+12	(22-23)
TAM	2D6+12	(19)
INT	2D6+6	(13)
POD	2D6+3	(10)
DES	2D6+12	(19)

Armas	AT%	PA%	Daño
Garra (x2)	58%	25%	2d6 o Atrapan
Boca	85%	—	1d4+ especial
Cola	58%	—	2d6 o Atrapan

Nota: Ataca con ambas garras y cola en un mismo asalto. Si logra impactar con alguno de sus ataques, entonces atrapa a la presa. Al siguiente asalto utiliza su boca en la localización que desee para morder a la víctima e inyectarle un veneno paralizante de POT 15. Para librarse del "abrazo" del Sshorg se deberá superar una tirada en la TR de FUE<>FUE por cada localización apresada. Si se recibe veneno, se deberá superar en una TR la CON<>POT del veneno. Si se supera la tirada, deberá tirarse cada asalto hasta conseguir CONx1, o de lo contrario el veneno vuelve a hacer efecto al cabo de 1D20 asaltos. Si se falla la resistencia al veneno, la víctima quedará paralizada durante 1D10 horas.

Habilidades: Mov. Silencioso 60%, Emboscar 60%, Trepár(árboles) 95%, Poner trampas 35% (Se trata de trampas muy primitivas tipo lazos de presa, agujeros toscamente tapados por mantos de hojas, etc...)

* LOS GUSANOS DE TROOS:

Estas bestiales y magníficas criaturas, aunque algo estúpidas, no merecen ser descritas aquí, ya que encontrarás sus características y descripción en el módulo *El Canto Infernal*. ♦