

el Reino de la **Sombra** ELFOS DE LITDANAST



Créditos

Escrito por

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES

Con la colaboración de

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ

Ilustraciones

ELIZABETH RAMÍREZ Y BORJA PINDADO

Responsable editorial

MANUEL J. SUEIRO Y SERGIO M. VERGARA

Diseño y maquetación

MANUEL J. SUEIRO Y SERGIO M. VERGARA

Corrección adicional

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ

El sistema NSd20 creado originalmente por

PEDRO J. RAMOS, MANUEL J. SUEIRO

E IGNACIO LÓPEZ ECHEVERRÍA

Publicado por

NOSOLOROL EDICIONES

C/ Mirlo 23, 3º D

28024 Madrid

ediciones@nosolorol.com

www.nosolorol.com

© **José Luis López Morales, 2012**

© **Nosolorol Ediciones, 2012**

Las reglas y explicaciones de juego aparecidas en este libro se declaran *Open Game Content*. Todos los aspectos de ambientación, trasfondo e ilustraciones se declaran *Product Indentity*.



Elfos de Citdanast

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES



ELFOS DE LITDANAST



Los elfos de los bosques son la raza más antigua que habita en el mundo de Walsorth. Hay en la historia de los elfos mucha más tragedia, pérdida y tristeza que en ningún otro pueblo. Después de miles de años de historia, los elfos han visto aparecer otras razas, arrastrándose primero por el mundo para luego expandirse hasta el último rincón del continente. Mientras, su propia fuerza declinaba y lo que antes era un reino poderoso y orgulloso, se sume ahora lentamente en un declive que sólo puede llevar a su desaparición y al olvido.

Introducción

Este suplemento que sostienes en tus manos viene a ampliar toda la información del manual básico de **El Reino de la Sombra** sobre los elfos de los bosques. Entre sus páginas encontrarás la historia pormenorizada del reino de Litdanast, con la ascensión y caída de sus diferentes reyes, sus traiciones, batallas, victorias y tragedias. También se explica con detalle la vida y costumbres de los elfos, ya que esta raza desconocida para muchos alberga habilidades, secretos y tradiciones que se remontan a los días antiguos. En este libro todos esos secretos son explicados, así como nuevas ocupaciones, dotes y equipo para los personajes elfos.

Otro aspecto en que profundiza este suplemento es el dedicado a la magia élfica, pues si hay una raza dotada para ella son los elfos. Su forma de concebir la magia se diferencia del resto de pueblos, ya que mientras para muchas razas es algo extraordinario, para los elfos es algo habitual, algo tan natural como respirar. Sin embargo, esto no quita que la usen con efectos devastadores, como la Alta Magia, capaz de desencadenar sus poderes mágicos y arrasrar regiones enteras.

También se detallan las particularidades de la nobleza élfica, formada por las familias de nobles de Litdanast. Se trata de linajes con siglos de historia, que dirigen la ciudad de los árboles y forman el consejo asesor del rey, a la vez que mantienen disputas sobre aquellos aspectos políticos del reino. En ese apartado se dan a conocer las diferentes Casas, con sus dirigentes, motivaciones y conflictos.

Por último, este suplemento ofrece una aventura lista para jugar que sucede en el reino de los elfos, así como tres ideas para desarrollar nuevas historias. Finalmente, se describen nuevas criaturas que pueden ser utilizadas como enemigos de los personajes en sus aventuras por los bosques de Litdanast.

Este libro complementa el manual básico de **El Reino de la Sombra**, y forma parte de una serie de suplementos pensados para profundizar en aquellos pueblos y regiones de Valsorth que, por su importancia o peculiaridad, necesitan de una descripción más detallada. A su vez, estos suplementos aportan nuevas aventuras, ocupaciones y criaturas para añadir a tus aventuras y campañas en **El Reino de la Sombra**.

Historia de la Bella Raza

Los Días Antiguos

La aparición de los elfos en Valsorth se pierde en los anales de los tiempos, ya que no existen registros de los primeros llegados y no es hasta muchos siglos después que empiezan a surgir leyendas e historias sobre esa era. Según la tradición elfa, los primeros elfos en pisar el continente dedicaron siglos en recorrer el mundo, prácticamente desierto a excepción de algunos animales y criaturas que habitaban Valsorth. Sin embargo, numerosas construcciones y ruinas demostraban que una civilización había morado en este mundo con anterioridad, aunque ninguna pista indicaba el porqué de su desaparición.

Después de vagabundear por las diferentes regiones, los elfos presenciaron la llegada de los orkos, criaturas salvajes y crueles que surgieron de las profundidades de las montañas. Incapaces de razonar con ellos, los elfos se vieron obligados a luchar y a matar a muchos enemigos, aunque estos parecían multiplicarse y propagarse por todo Valsorth como una plaga. Fue entonces cuando un gran número de elfos se dirigieron a los bosques de Shalanest, ya que este lugar les recordaba a su hogar en las islas de Doruor. En ese momento se produjo la primera escisión entre los elfos, pues muchos otros optaron por quedarse en las montañas y se refugiaron en las profundidades de la tierra, desapareciendo de la historia de Valsorth y dando lugar a los elfos oscuros.

CREACIÓN DE LITDANAST

Hirael fue el líder de los llegados al bosque de Shalanest Occidental. Maravillados por la belleza del bosque, los elfos se refugiaron en

su mismo centro, un hermoso lugar de árboles enormes como torres. Fue sobre sus copas donde empezaron a edificar sus viviendas, simples chozas en un principio, pero que con el paso de los años dieron lugar a palacios y pabellones, conformando uno de los lugares más bellos de todo Valsorth. Así se creó Litdanast, la ciudad de los árboles. Durante más de dos siglos los elfos se fueron reuniendo en la capital, escapando del frío del norte y de las invasiones orkas que llegaban de las montañas cada vez en mayor número. Durante siglos, los elfos se dedicaron a cuidar el bosque, embelleciéndolo con sus creaciones, tales como palacios y torres erigidos sobre los árboles, al igual que otras maravillas como la red de cuevas que excavaron bajo la ciudad o las gigantescas estatuas de las sacerdotisas de Rael. Al mismo tiempo, los montaraces mantenían las fronteras libres de enemigos y evitaban que ningún extraño llegara a la capital.

LA APARICIÓN DE LOS HOMBRES

Benthor, primogénito de Hirael, gobernó tras la muerte de éste. El nuevo rey se casó con la sanadora Crishal y juntos llevaron a los elfos de los bosques a su momento de mayor esplendor, cuando Shalanest era una explosión de vida, armonía y belleza, ajena a los peligros y males de las montañas del norte.

Sin embargo, su hijo Bieldor no aceptó que su raza tuviese que vivir recluida en los bosques, por lo que junto a un grupo de exploradores y montaraces abandonó Shalanest en busca de otros territorios. La expedición atravesó el continente sin encontrar más que orkos y otras criaturas malignas, hasta que llegaron a las montañas del oeste, lugar

LAS ISLAS DE DORUOR

La región de Doruor consta de dos islas principales, nombradas como Doruor Norte y Doruor Sur, así como una serie de archipiélagos e islotes más pequeños. Ambas islas están muy próximas y tan sólo separadas por un estrecho de unos 50 kilómetros que puede ser atravesado en bote sin demasiadas dificultades, excepto si hay temporal, pues las fuertes corrientes pueden lanzar a las embarcaciones contra los peñones de roca. El clima en ellas es cálido y agradable durante todo el año, y el invierno no es más que una estación un poco más fría, pero casi primaveral.

DORUOR NORTE

La isla norte está cubierta por un denso bosque que se extiende entre las abruptas montañas, cuyas cumbres más altas se alzan en la región sur, los conocidos como Picos Grises. En el centro de la isla se encuentra la legendaria ciudad de Eleanast, el primer hogar de los elfos, un lugar envuelto en el misterio pues se cuenta que se trata de una urbe de torreones de piedra blanca que se alzan entre inmensos árboles. Según la tradición que ha llegado a Valsorth, en la capital es donde vive la Reina Madre, la regente suprema de las naciones elfas, de quien se cuentan historias desde los primeros días, por lo que se le supone la inmortalidad.

En la costa oriental se encuentra la población de Puerto Alto, el gran puerto elfo donde permanecen amarrados los grandes veleros. Sin embargo, la leyenda cuenta que, desde que la oscuridad cayó sobre Valsorth, la Reina Madre prohibió partir ningún barco más, por temor a que el mal del continente llegara a la bella isla.

DORUOR SUR

Más pequeña que la isla norte, Doruor Sur es mucho más llana y regular, con una serie de bosques que salpican su territorio, y una única ciudad, Allare, conocida como la ciudad de los magos. Se trata de una urbe que se esconde en lo profundo del bosque, al final de un laberinto de senderos y caminos por el que aquellos que no son amigos de los elfos pueden acabar perdidos. Poco se sabe de este lugar, pero las leyendas explican que aquí se refugiaron los grandes sabios y estudiosos de la magia, que huyeron de la capital para, en la tranquilidad del sur, continuar con sus investigaciones. Sin embargo, también se rumorea que algo terrible ocurrió en sus pruebas con la magia, lo que provocó una tragedia sobre toda la isla, e incluso sobre Doruor Norte.

donde vieron a los primeros humanos. Se trataba de seres primitivos, toscos e ignorantes, únicamente preocupados en escapar de los orkos escondiéndose en cuevas. A pesar de su hostilidad, Bieldor vio en ellos una nueva luz en el mundo, otra raza con la que compartir el vasto territorio de Valsorth. Los elfos enseñaron a los humanos el uso del fuego, el arte de la caza e incluso algo de su idioma y convivieron con los hombres durante años. Pasado ese tiempo, Bieldor regresó a Litanast para comunicar la llegada de la nueva raza. Por desgracia, durante el viaje el príncipe y varios de sus compañeros cayeron enfermos, entre fiebres y vómitos, muriendo poco antes de alcanzar el bosque. El resto de la compañía portó el cadáver de Bieldor hasta la capital, donde Benthor escuchó sus noticias. El Rey consideró que los humanos habían contagiado la enfermedad a Bieldor, por lo que olvidó los planes de su hijo de establecer más contacto con la nueva raza y se resguardaron en los bosques.



LA SEPARACIÓN DE LOS ELFOS

Años después de la muerte de Bioldor, su hermano Bial partió hacia el bosque de Shalanest Occidental, siguiendo las inquietudes de Bioldor de buscar nuevos territorios para su pueblo. El grupo de Bial encontró en el centro del nuevo bosque un gran claro donde se establecieron, construyendo edificios tanto sobre la hierba como excavando túneles y galerías bajo tierra. Durante años, muchos elfos dejaron la saturada Litdanast y llegaron al nuevo asentamiento, que dio forma a la ciudad de Dalannast, donde Bial se proclamó rey del nuevo reino. Los elfos, que habían estado unidos durante más de mil años, se separaron en dos reinos, aunque las buenas relaciones entre ambos se mantuvieron y los bosques fueron un lugar seguro durante muchos siglos.

Entre tanto, los hombres se extendieron por todo el oeste de Valsorth, creando ciudades y fortalezas de piedra, en una continua lucha con los orkos. Los elfos contemplaban con preocupación esta expansión, ya que los humanos se reproducían y morían con rapidez, pero su número no dejaba de aumentar. El temor de los elfos era que pronto llegarían a los mismos límites del reino de los bosques, y muchas voces se alzaron contra los humanos.

LA TRAICIÓN DE ABANATAH

Abanatah, un guerrero elfo obsesionado con el estudio de la magia y la historia, intentó convencer al rey Benthor de que la plaga de humanos debía ser detenida, o pronto expulsarían de los bosques a los propios elfos. El Rey no quiso oír ninguna de sus quejas, por lo que Abanatah partió en solitario al norte, siguiendo los rastros de las leyendas de los días antiguos. En lo más profundo de las montañas Kehalas, el mago halló la forma de abrir el acceso a Valsorth para dragones y demonios, y los gobernó con sus conocimientos de magia negra. Autoproclamándose Rey Dios, señor de todo Valsorth, sojuzgó a los orkos bajo su mando y los lanzó junto a los dragones contra los hombres, dispuesto a exterminarlos y limpiar el mundo de su presencia. Bajo su gobierno de muerte y terror, el Reino de la Sombra se extendió por todo el norte, arrasando las ciudades humanas. Los hombres, incapaces de hacer frente a los ejércitos enemigos, se vieron obligados a huir al oeste, sin que los elfos hicieran nada por detener a su congénere.

Enojado con los elfos de los bosques por los siglos de pasividad ante la plaga humana, el Rey Dios envió a una elfa oscura a los bosques de Shalanest para eliminar a Benthor. El Rey murió a manos de la asesina, pero su esposa, Crishal, salvó la vida e hirió a la elfa oscura, que huyó con un sangrante corte cruzando su rostro.

LA GUERRA CONTRA EL REY DIOS

Tras la muerte de Benthor, su hijo Borador fue nombrado rey de Litdanast. Decididos a vengar la muerte de su rey, los elfos partieron a la guerra en el norte, luchando contra las hordas de orkos y dragones. Pero el enemigo era demasiado numeroso y batallones enteros de elfos encontraron la muerte en los campos al sur de las montañas. Borador cayó ante el fuego de un dragón negro y su joven hijo Gildor asumió el reinado de Litdanast, continuando la guerra contra las tropas del Rey Dios.

Los hombres se reagruparon al oeste en el reino de Stumlad, resistiendo apenas los ataques enemigos. Fue entonces cuando se firmó la Alianza, la unión de elfos y hombres contra los ejércitos del señor

de la sombra. La guerra duró largos años, hasta llegar a su fin en la batalla de Dargore, donde el Rey Dios fue derrotado y encerrado por los Doce Arcanos en un círculo mágico de piedra, sellando la puerta de acceso a los dragones y demonios.

Por desgracia, los tesoros acumulados en la fortaleza de Dargore hicieron saltar las disputas entre hombres y elfos. Llevados por la codicia, estalló una lucha en los propios salones, en los cuales Gildor mató al rey humano Miznuhor, para luego caer bajo la espada de su hijo, Doraher. Tras esta vergonzosa batalla, elfos y hombres abandonaron la fortaleza y sus tesoros, para cargar con sus muertos y regresar a sus territorios. Pero la semilla de la discordia y el odio germinó en los corazones de ambas razas. Gerahel, hijo de Gildor, fue nombrado rey de Litdanast y los elfos se recluyeron en el bosque para sanar sus heridas después de la larga guerra.

DESTRUCCIÓN DE DALANNAST Y GUERRA CONTRA STUMLAD

Pocos años después, los bosques de Shalanest Occidental se vieron sorprendidos por el ataque de los caballeros de Stumlad, que rencoresos por la muerte de su rey, destruyeron la ciudad y aniquilaron a la mayoría de sus habitantes, haciendo huir al resto a las llanuras grises. Los hombres, dirigidos por Doraher, continuaron su carga contra Litdanast. Pero los elfos de Gerahel estaban sobre aviso y rechazaron la invasión con facilidad, emboscando a los caballeros entre los árboles y aniquilándolos como venganza por la muerte de sus hermanos de Dalannast.

Después de esta trágica batalla, Gerahel se reunió con el rey humano Doraher en la ciudad de Eras-Har, en un concilio donde se pactó un tratado de no agresión entre ambas razas. Los elfos no podían olvidar la masacre de Dalannast, aunque Gerahel confiaba en que el tiempo ayudase a olvidar el odio y la pena. De este modo, se retiraron nuevamente al interior del bosque, aislándose del resto de razas de Valsorth.

LA ÚLTIMA ERA DE LOS ELFOS

Debilitados por la guerra y por su larga estancia en Valsorth, el número de elfos de los bosques se ha ido reduciendo lentamente. En la actualidad, Shalanest Occidental no es más que un bosque fantasmal donde sólo habita el recuerdo de los que murieron allí. Mientras, los elfos de Shalanest Oriental van abandonando más y más zonas del bosque en su retirada hacia Litdanast, dejando que las malas hierbas y otras criaturas se propaguen y corrompan sus territorios.

Gerahel gobierna en la capital, con patrullas de exploradores que vigilan las fronteras e intentan evitar el deterioro del bosque. Tras la muerte de la reina Ilium, Gerahel se ve sumido en la pena y la melancolía. Al frente de nueve hijos, cuyo primogénito es el príncipe Gornahel, el Rey contempla cómo su pueblo se debilita cada día que pasa, y sabe que el tiempo de los elfos en Valsorth está llegando a su fin.

Cronología

- ✦ **Año 4000 ARD (antes del Rey Dios):** Una comunidad de elfos deja las islas de Doruor y cruza el mar de Bruma hasta el continente de Valsorth.

- ✦ **Año 3200 ARD (antes del Rey Dios):** Hirael funda la ciudad de Litdanast.
- ✦ **Año 1102 ARD:** Se celebra la boda de Benthor y Crishal, que gobiernan en el reino élfico durante más de mil años
- ✦ **Año 1034 ARD:** Viaje de Bioldor al oeste, donde se encuentra con los primeros humanos.
- ✦ **Año 1018 ARD:** Regreso de la expedición de Bioldor, que carga con el cadáver del príncipe.
- ✦ **Año 1012 ARD:** El príncipe Bial parte hacia Shalanest Oeste.
- ✦ **Año 975 ARD:** Creación de Dalannast. Bial es nombrado rey del nuevo reino.
- ✦ **Año 123 ARD:** Abanatah deja Litdanast y emprende un viaje en solitario hacia las montañas del norte. Pasa los siguientes años en busca de poder.
- ✦ **Año 0:** El Rey Dios marcha desde las montañas Kehalas al frente de los ejércitos de dragones y orkos y arrasa el norte. Empieza el Reino de la Sombra y se instaura un nuevo cómputo de los años.
- ✦ **Año 24:** Muerte de Benthor a manos de una asesina elfa oscura. Su hijo Borador, es nombrado rey de Litdanast y se casa con la elfa Iria.
- ✦ **Año 58:** Nacimiento del príncipe Gildor, que dirigirá a su nación en la guerra contra el Rey Dios.
- ✦ **Año 74:** Los elfos se unen a la guerra contra el Rey Dios.
- ✦ **Año 92:** Muerte de Borador. Gildor es nombrado rey.
- ✦ **Año 94:** Nace Gerahel, primogénito de Gildor.
- ✦ **Año 161:** Se establece la alianza entre elfos y humanos. El Rey Dios es encerrado por los Doce Arcanos. Se produce una lucha entre hombres y elfos, que termina con la muerte de Gildor.
- ✦ **Año 162:** Gerahel, hijo de Gildor, carga con el cadáver de su padre y regresa con los suyos a Litdanast, donde es nombrado rey.
- ✦ **Año 187:** Boda entre Gerahel e Ilium
- ✦ **Año 216:** Ataque de Stumlad contra Shalanest Occidental y caída de Dalannast.
- ✦ **Año 219:** El rey elfo Gerahel y el rey humano Doraher se reúnen en el concilio de Eras-Har.
- ✦ **Año 328:** Muerte de la reina Ilium.
- ✦ **Año 360:** Gerahel reina en Litdanast junto con sus nueve hijos.

La Vida Secreta de los Elfos

Los elfos son una raza misteriosa y desconocida, lo que hace que sean observados con recelo y desconfianza por el resto de pueblos de Valsorth. Recluidos en los bosques, ajenos al mundo y a sus problemas, pocos conocen su forma de vida y costumbres. En este apartado se describen los aspectos fundamentales de los elfos de los bosques y de las características comunes que suelen tener sus miembros. Detallar las peculiaridades de una raza de miles de años de historia sería una tarea digna del propio Irl Shandal, por lo que muchos otros misterios de la civilización elfa permanecen ocultos incluso para los más sabios.

Descripción

Los elfos de los bosques son seres estilizados, de facciones alargadas y rasgos suaves. Tienen cabellos rubios como el oro, que les caen en largas cabelleras sedosas, y ojos felinos de tonalidades azules y grises. Sus rostros transmiten una belleza lejana y antigua, en los que destacan sus orejas puntiagudas, rasgo por el que son reconocidos entre las otras razas. Su piel es pálida como la nieve, sin que se refleje en ella el paso de los años. Así, un veterano elfo puede contar con cientos de años de edad y tener el aspecto de un muchacho. Donde sí se refleja el tiempo vivido es en sus ojos, pues pierden el brillo de la juventud a medida que el cansancio y el pesar se apoderan de sus corazones.

Más altos que el resto de pueblos élficos, los elfos de los bosques son los únicos que han mantenido la herencia de los días antiguos, conservando los rasgos y apariencia de los primeros llegados a Valsorth.

Habitados a la vida en el bosque, los elfos visten ropas de cuero verde, lo que les permite moverse con agilidad y pasar desapercibidos en la espesura. Suelen calzar botas altas de cuero fino que apenas dejan rastro de su paso, y se cubren con capas para protegerse del frío y ocultar sus rasgos cuando están entre extraños. No suelen cargar con mucho equipo más allá de sus arcos de tejo, adornados con todo tipo de filigranas, y espadas largas y dagas para defenderse de cualquier peligro en los bosques.

RASGOS DESTACADOS

Los elfos destacan sobre el resto de razas por su longevidad, ya que pueden llegar a vivir cientos de años antes de que la muerte les alcance. De este modo, los elfos viven entre 600 y 700 años, aunque algunos de alto linaje pueden sobrepasar los 1000 años. Se considera que un elfo alcanza la mayoría de edad al cumplir los 50 años. Los más jóvenes suelen ser joviales, alegres y desenfadados. Sin embargo, a medida que pasan los siglos, la alegría de la juventud da paso a actitudes más reflexivas, y la melancolía del hogar se adueña de los más viejos.

A pesar de su longevidad, los elfos pueden morir como cualquier otro mortal, ya sea por heridas o enfermedades. Su sangre se ha mantenido pura durante milenios, pero esto les hace más vulnerables ante las enfermedades y los venenos. Es por ello que algunos males que son bastante comunes entre los humanos, como la varicela o la gripe, son letales entre la población elfa.

Destaca también la vista de los elfos de los bosques, ya que pueden ver en la penumbra como si estuviesen a la luz del sol. En la oscuridad más completa, sin embargo, su visión es tan nula como la de

un humano. Al aire libre, su vista alcanza la lejanía y puede vislumbrar figuras que están a kilómetros de distancia.

Otro aspecto a reseñar es la destreza de los elfos, ya sea para elaborar armas, objetos y joyas, como para empuñar arcos y espadas. Sin duda, su habilidad con el arco les ha convertido en los arqueros más legendarios de Valsorth y la participación de batallones de elfos en la guerra contra el Rey Dios decantó la victoria del lado de la Alianza.

Un último aspecto a destacar es la manera en que guardan reposo los elfos; pues, a pesar de que no requieren tanto tiempo como otras razas, los elfos también duermen por las noches, aunque desde el punto de vista humano se asemeja más a una meditación profunda.

Durante esta meditación la mayoría de los elfos son capaces de asumir el control de sus propios sueños, moldeándolos a su voluntad. Aunque extraordinaria, esta habilidad es sólo el primer paso dentro de lo que ellos denominan el Camino de los Sueños (ver pág. 10), un lugar intangible, ajeno al tiempo y el espacio, formado por los recuerdos y los sueños de todos los elfos. Adentrándose en él, los elfos con una férrea disciplina mental pueden encontrar consejo que guíe sus pasos, o información sobre un acontecimiento del pasado que ha sido olvidado. El Camino de los Sueños, sin embargo, también puede ser muy peligroso, ya que en él existen entidades y seres del más allá que pueden acceder al elfo y corromper su alma.

PERSONALIDAD

Los elfos de los bosques son seres alegres que disfrutan de la vida y de la belleza plenamente, entre canciones, juegos y celebraciones. Viven en armonía con la naturaleza, respetando sus reglas y adaptándose al entorno con facilidad y sin necesidad de destruirlo. Su longevidad les hace despreocupados ante hechos puntuales, pues para los elfos un inconveniente que dura semanas no es más que un destello dentro de sus largas vidas. Esto puede llevar a exasperar a otras razas, más preocupadas por el día a día, mientras que los elfos parecen inmunes a la ansiedad y a la congoja por los problemas cotidianos.

Con el paso de los siglos, los elfos se vuelven más reflexivos, observadores y serios, dejando la locuacidad de la juventud para ser silenciosos y pausados. A su vez, la llegada de la vejez es como una llamada de sus orígenes, ya que los elfos de los bosques sienten el deseo de abandonar Valsorth y cruzar el mar de la Bruma hasta el hogar de sus antepasados. Ante la imposibilidad de regresar junto a los suyos en las islas perdidas, sólo la muerte les libera de permanecer en el mundo cuando sus ganas de vivir se han acabado.

Por el contrario, su vasta experiencia les hace sufrir por el cambio de su entorno, de los bosques y las montañas, y no soportan ver cómo se degrada la naturaleza a la que pertenecen. Mientras que los acontecimientos cotidianos son apenas un problema fugaz para ellos, los cambios, lentos pero irreversibles, en los bosques y su entorno les resultan dramáticos y les sumen en el mayor de los pesares. Así, un elfo no se mostrará preocupado por el frío, una desgracia o un hecho desafortunado, pero mostrará toda su pena por la destrucción de un árbol centenario o la desaparición de los pájaros de un bosque.



VIDA DIARIA

Los elfos viven de manera tranquila, apacible y sin tensión o urgencia, ya que a alguien de centenares de años poco le importa perder un día simplemente observando los árboles o el vuelo de los pájaros.

Por la mañana permanecen horas meditando, desde la salida del sol hasta casi mediodía, especialmente si esa noche han recorrido el Camino de los Sueños y deben valorar lo que han visto en ese mundo onírico. Si el sueño ha sido muy vívido, incluso pueden llegar a comentarlo con familiares o amigos, aunque normalmente cada elfo se guarda sus experiencias en el Camino de los Sueños para él.

A mediodía se toma el almuerzo, en el que las familias se reúnen para compartir la comida y hablar sobre las tareas a realizar en el día, así como si hay algún tema urgente que todos deban conocer. Después, cada elfo se dedica a sus quehaceres diarios, mientras que los miembros más importantes de la familia suelen visitar el centro de la ciudad para departir con el Rey o con el Consejo de la Corte Blanca.

Al anochecer vuelven a reunirse en las Casas de la familia, comparten la cena y pasan la noche entre canciones, cuentos o juegos, hasta altas horas de la madrugada.

DIETA Y COMIDA ÉLFICA

Los elfos se alimentan de lo que les proporciona el bosque, principalmente frutas y carne, aunque también cultivan campos de hortalizas y verduras. El almuerzo suele ser ligero, compuesto por bayas, frutos y mucha agua. Los festines de la cena suelen ser mucho más elaborados, con deliciosas carnes y compotas de fruta, todo acompañado por el excelente vino de los campos élficos.

También son famosas las raciones de viaje élficas, el llamado Pan de Viaje, un simple bollo que se conserva en perfecto estado durante semanas y que suelen llevar los exploradores en sus largas patrullas por las fronteras del reino.

El vino es precisamente uno de los recursos más valorados fuera de Litdanast, por lo que los barriles de vino son una de las principales exportaciones de los elfos a los reinos humanos del sur o incluso hacia los reinos del norte, recibiendo a cambio grandes cantidades de oro u otros bienes.

A continuación se describen algunos de los alimentos más peculiares de los elfos, los beneficios que otorgan, así como su proceso de elaboración:

PAN DE VIAJE

Este bollo elaborado con harina, agua, miel y frutas del bosque se envuelve en hojas de modo que conserva su estado durante más de treinta días. Incluso una vez pasado este tiempo, y a pesar de endurecerse, sigue siendo perfectamente comestible. Es un pan muy energético, así que medio bollo puede alimentar a un elfo durante una jornada completa.

Requisitos de elaboración: Oficio (Cocinero) 8 rangos.

Coste: 15 mc la unidad.

VINO ÉLFICO

Este fuerte vino tinto de sabor afrutado es una de las bebidas más valoradas en Valsorth, tanto en los reinos élficos como más allá de

sus fronteras. Los elfos suelen exportarlo en grandes barriles a algunos mercaderes de confianza, que pagan un precio muy alto, pero que luego venden a las mejores posadas y tabernas de las ciudades humanas.

Requisitos de elaboración: Oficio (Vinicultor) 8 rangos.

Coste: 5 mp por botella.

AGUA DE LOS SUEÑOS

Se trata de una bebida transparente como el agua, pero de un fuerte olor a hojas del bosque, que al gusto tiene un sabor cálido y algo empalagoso. Esta bebida es tomada por los elfos cuando necesitan tener un viaje por el Camino de los Sueños (ver pág. 10), ya que les ayuda en el proceso. Sin embargo, el agua de los sueños puede ser muy peligrosa si se toma en exceso, pues puede dejar al elfo en un estado vegetativo, perdido en el Camino de los Sueños para el resto de sus días.

Cada dosis de agua de los sueños otorga un +2 a las pruebas para entrar en el Camino de los Sueños, pero también incrementa en +1 la CD para despertarse.

Requisitos de elaboración: Oficio (Herbolario) 8.

Coste: 1 mp por dosis.

ARTE, MÚSICA Y CULTURA

Los elfos son una raza especialmente dotada para la interpretación y la composición artística, de modo que entre ellos hay grandes juglares, músicos y escultores. Pero si hay una disciplina en la que los elfos destacan por encima del resto de pueblos de Valsorth, esa es la lírica, ya que sus canciones brillan por encima del resto, con melodías interpretadas con lirás y cantos. Su música tiene la capacidad de transportar a los oyentes a tierras extrañas y tiempos olvidados, o bien alegrar los corazones con piezas que recuerdan a los ríos, la luna y la naturaleza.

Si tenemos en cuenta la larga vida de los elfos y su facilidad para la creación artística, no es extraño que la cultura élfica sea inabarcable, con miles de canciones, cuentos, fábulas y leyendas que son transmitidas oralmente, ya que los elfos rara vez practican la escritura.

NOMBRES DE ELFOS DE LOS BOSQUES

Los nombres élficos suelen ser muy musicales y de varias sílabas, prolíficos en vocales en contraste con otros pueblos como los hombres o los orkos. Tras el nombre, los elfos colocan el de la familia a la que pertenecen, en caso de tener una familia lo suficientemente importante (Ilari Soldeverano), o si no utilizan su lugar de nacimiento (Elal de Litdanast), la estación del año en que nacieron (Gerael, Río del Verano) o algún otro detalle distintivo como segundo nombre (Eleanth el Estudioso).

Nombres masculinos: Tienen sonoridades muy recargadas y suelen acabar en “el”, “ri” o “th”. Algunos ejemplos de nombres son Gadel, Goranel, Biendel, Bildari, Hirath, Hirnael.

Nombres femeninos: Acostumbran a ser más cortos que los nombres masculinos y suelen acabar en “al”, “el” y “ul”. Algunos ejemplos son Minal, Ibel, Ariul, Unial, Mirul, Elun, Erisal, Enel.

IDIOMA

Los elfos de los bosques hablan lirith, el idioma de sus antepasados y que guardaron en secreto. Se trata de una lengua melodiosa, com-

pleja y llena de matices, variaciones y significados, que los elfos utilizan con fluidez, sonando para el que no la conoce como un torrente de sonidos y palabras de gran musicalidad.

Los niños elfos aprenden esta lengua nada más nacer, pero son raros los extranjeros que logran dominarla, primero porque pocos se muestran de confianza para recibir tal privilegio, y segundo por lo complicado en sí de dominar un idioma como este.

Los elfos también suelen hablar el idioma stumladés, el que enseñaron a los hombres en los días antiguos y que es ahora hablado en prácticamente todos los confines de Valsorth.

Organización

Litdanast es un reino independiente del resto de razas, que se mantiene aislado en lo más profundo del bosque. El gobierno lo ostenta el rey, con el apoyo del Consejo de la Corte Blanca, un grupo de sabios de diferentes familias de la ciudad que aconsejan al monarca en sus decisiones. A pesar de que el rey es quien ostenta el mando, los consejeros tienen poder suficiente, sobre todo si son de familias muy influyentes en la ciudad, como para intervenir en sus decisiones o presionarle para tomar un curso de acción, aunque la decisión final siempre es del monarca.

En la actualidad, Gerahel reina con sabiduría y justicia, aunque sus ideas de que elfos y hombres no son enemigos desagradan a algunos de sus consejeros más veteranos, quienes no olvidan el ataque de los caballeros de Stumlad. Es por ello que algunos consideran que el Rey está traicionando el recuerdo de sus hermanos asesinado y que los hombres del norte deben ser castigados.

Los príncipes suelen ocupar otros puestos de importancia dentro del gobierno del reino. Así, el primogénito Gornahel comanda el ejército, bajo la dirección del Rey por supuesto, mientras que otros príncipes se ocupan de llevar aspectos como la defensa de las fronteras, el racionamiento de los alimentos, la elaboración de bienes o el comercio entre los asentamientos del bosque o incluso con otras regiones.

La población de Litdanast se organiza en una serie de familias, diferenciadas jerárquicamente, con la familia real en lo alto del organigrama. En cada Casa, como son conocidos los palacetes donde viven, se agrupan los miembros directos de la familia, junto con amantes, amigos y parientes lejanos. El cabeza de familia suele ser el miembro más veterano, que ostenta una posición central y de importancia, sin tener preferencia entre si es varón o mujer.

Economía

Los elfos de los bosques viven de su entorno: de las plantas, árboles y animales que les rodean, de los que obtienen todo aquello que necesitan. Después de siglos aislados del resto del mundo, han desarrollado gran habilidad en diferentes ámbitos, desde la forja o la confección de telas y ropas hasta la orfebrería y la construcción, de manera que son prácticamente autosuficientes.

La sociedad elfa se reparte estas funciones entre sus miembros, asignando a cada uno aquello para lo que está más dotado, lo que puede consistir en ser soldado de la milicia, cazador, recolector de frutos, sanadora o sastre. Después, todos reciben su parte de manera equitativa, ya sea comida, ropas u otros enseres. Por lo tanto, no se sue-

len emplear monedas al comerciar con miembros de la comunidad, reservándose exclusivamente para los intercambios con otros pueblos o razas.

El gobierno del rey vela por el control de los bienes, de manera que no haya problemas de escasez de alimentos, medicinas u otros elementos de primera necesidad. También es el encargado de gestionar el comercio con el exterior, que no suele ser muy abundante, pero que les proporciona materiales que no pueden obtener por otros medios. Entre las principales importaciones está el oro y otros minerales como el carbón o el hierro, ya que éstos no se encuentran en los bosques de Shalanest. A cambio los elfos entregan telas, vino o armas.

Ejército

Las fuerzas armadas del reino élfico más que un ejército profesional son una milicia, a la que todos los elfos deben incorporarse en caso de necesidad. De este modo, Litdanast mantiene siempre activo un grueso de cuatro mil soldados de infantería, en su mayoría exploradores, cazadores y montaraces, que son los encargados de proteger las fronteras, la ciudad y al rey. En situaciones extraordinarias o al declararse la guerra, a estos se unen varios miles más para formar el ejército y defender el reino.

El mando táctico recae en el príncipe Gornahel, aunque éste se encuentra sujeto a las órdenes del rey Gerahel. La milicia está organizada en patrullas de diez elfos, incluido un sargento que ostenta el mando. A su vez, diez patrullas forman una compañía coordinada bajo el mando de un capitán. Estas compañías se encargan de la vigilancia de Litdanast y otros lugares concretos o pueden estar destinadas a las fronteras del bosque, donde pasan semanas recorriendo las sendas para evitar incursiones enemigas. Los exploradores van equipados con un simple atuendo de ropas de cuero verde y una capa con capucha, un arco y una espada. Por contra, los soldados de Litdanast llevan cascos de formas redondeadas, armaduras, escudos y lanzas o espadas largas.

En tiempos de guerra, las compañías se agrupan en batallones de mil soldados a cargo de un comandante, siendo una de las fuerzas más temibles de Valsorth, pues pocos ejércitos pueden resistir una lluvia de flechas lanzada por un batallón de elfos arqueros.

Mención especial merece la caballería élfica. Compuesta por un millar de caballeros elfos, son excelentes jinetes de monturas ligeras, muy hábiles disparando con el arco incluso yendo al galope. La caballería depende directamente del príncipe Gornahel y suele estar repartida por las fronteras en misiones de vigilancia y abastecimiento, aunque siempre preparada para reagruparse ante la orden del príncipe. Esta caballería se muestra decisiva en las grandes batallas, pues en campo abierto puede cargar contra el ejército enemigo sin que ni uno de sus miembros dude o rompa la formación, mientras disparan sus arcos sin cesar. La caballería se organiza en escuadrones de cincuenta miembros (diez patrullas) coordinados por un capitán.

Ley y Justicia

Las normas de convivencia de los elfos son una reglamentación que, a pesar de no estar escrita, todos los miembros del reino conocen y aceptan como propias. No se trata de una larga serie de leyes, sino más bien unas pautas de comportamiento concretas que marcan

claramente aquellas acciones que son merecedoras de castigo; como puede ser el robo, la agresión, las infamias o las conspiraciones contra el rey o cualquiera de las Casas.

El rey es la más alta instancia administradora de justicia, y suya es la decisión en los juicios de mayor importancia, como asesinatos o intentos de traición. Para el resto de dictámenes, los miembros de la Corte Blanca celebran sesiones cada cierto tiempo en las que resuelven todas aquellas disputas, querellas o faltas menores.

El castigo por los delitos leves suele consistir en realizar trabajos en favor de la comunidad, aunque también puede ser una multa económica. Para acusaciones graves se suele encerrar al culpable en las mazmorras que hay en los subterráneos de la ciudad, para cumplir una condena que puede ir de unos días a años. Para aquellas acusaciones más graves, el rey puede dictar sentencia de muerte, aunque no suele ser muy frecuente. La ejecución consiste en drogar con loto al acusado, enterrarlo vivo en una zona alejada y sepultarlo hasta que no quede rastro de él.

RELACIONES CON OTRAS RAZAS

Los elfos fueron en el pasado gente amigable y hospitalaria con los extranjeros que llegaban a sus bosques. Por desgracia, las guerras y traiciones de los últimos siglos les han vuelto algo más desconfiados e introvertidos, de manera que en la actualidad las patrullas de elfos que vigilan las fronteras impiden el paso a todo aquel que no es reconocido como un aliado. Normalmente los elfos se muestran cautos ante las otras razas, a excepción de aquellas que son claramente hostiles, como orkos u otras criaturas malignas, que son exterminadas sin dilación.

Por otro lado, Litdanast y Stumlad mantienen una tensa paz. Muchos elfos no han olvidado el ataque sobre Dalannast y culpan a los hombres de todos los males que azotan Valsorth, razón por la que deben ser castigados y pagar por la muerte de sus hermanos del bosque occidental. Otros elfos no son tan intransigentes y consideran que no se puede vivir anclados en el odio y el rencor contra los hombres, ya que los culpables de la masacre murieron y son sus nietos los que ahora viven en Stumlad.

El Camino de los Sueños

Todo un mundo sensorial subyace bajo la realidad de los elfos de Valsorth. Se trata del Camino de los Sueños, un lugar etéreo donde las mentes de los miembros de esta raza se relacionan, comparten información y se comunican. A este lugar, también denominado Ensueño, pueden acceder tanto los elfos que habitan en Valsorth como los espíritus de sus antepasados, aunque también otros seres se adentran en él. Entre los más peligrosos se encuentran espectros y demonios, que asaltan las mentes de sus visitantes para sojuzgarlos y, usándolos como vehículo, acceder al plano mortal.

El Camino de los Sueños es, por tanto, un lugar donde se acumula la sabiduría de los elfos, sus recuerdos y sus desgracias, pero también un espacio desconocido donde acechan peligros llegados del más allá y que pueden acabar con aquel que es demasiado temerario.

Aunque el Camino de los Sueños no es un espacio físico y conceptos como distancia o profundidad no tienen sentido en él, los elfos acostumbran a dividirlo en cuatro niveles de profundidad

creciente, desde aquel en que apenas se tiene un sueño muy vívido, hasta los niveles más profundos en que se entabla contacto con los espíritus de familiares muertos, otros viajeros de los sueños o incluso seres de los abismos. Cada nivel se describe a continuación, señalándose entre paréntesis la CD de la prueba de Voluntad que se debe superar para acceder (ver **Accediendo a los sueños**, más abajo).

Los Sueños (CD 10): Se trata del primer nivel, donde el viajero simplemente tiene un sueño muy real sobre el que mantiene un cierto control. Durante el sueño pueden entremezclarse aspectos de aquello que le preocupa y, tal vez, le sirva para estudiar un hecho desde una nueva perspectiva. Es el nivel más común, ya que la posibilidad de manipular los propios sueños permite experimentar aquello que la vida le ha negado, como hacer realidad un amor imposible o volver a jugar con un hijo perdido.

Los Recuerdos (CD 15): Es el segundo nivel, en el que el viajero accede a recuerdos olvidados o rememora con detalle acontecimientos de su propia vida.

Revivir con éxito una escena del pasado otorga al personaje la oportunidad de encontrar una pista que había pasado desapercibida o recordar una información en la que no había reparado.

Los Ausentes (CD 20): Es el tercer nivel, en el que el viajero entra en contacto con algún elfo ya fallecido, normalmente un antepasado, al que puede interrogar en busca de información. En esta búsqueda el caminante abandona la relativa seguridad de su propia mente para adentrarse en los vastos terrenos del Camino de los Sueños.

Acceder con éxito a este nivel permite contactar con los recuerdos del ancestro deseado, aunque eso no significa que pueda obtener su ayuda automáticamente. El viajero podría visualizar hechos vividos por el ancestro, obtener su consejo o recibir aprendizaje.

La Nada (CD 25): Es el último nivel, la frontera donde el subconsciente atisba lugares que ninguna mente podría imaginar siquiera que existen. Un lugar en el que se entremezclan diferentes dimensiones, tanto espaciales como temporales, y donde el viajero puede encontrarse con seres de los abismos, espectros y otros males, pero también con entidades de gran sabiduría o incluso siervos de los dioses. Pocos son los que se atreven a adentrarse hasta este nivel y se sabe de muchos elfos que nunca regresaron.

Una prueba con éxito permite al caminante orientarse en esta extraña dimensión y hallar a la entidad que estaba buscando. Sin embargo, eso no significa que automáticamente consiga su colaboración. Dependiendo de su naturaleza el ente podría exigir al caminante una contraprestación o que supere una serie de pruebas para demostrar que es digno de su ayuda.

ACCEDIENDO A LOS SUEÑOS

Todos los elfos cuentan con la capacidad innata de entrar en el Camino de los Sueños, pero únicamente pueden acceder al primer nivel: los Sueños. Sólo aquellos especialmente entrenados pueden profundizar en él sin límites. Esta preparación se representa mediante la dote Caminasueños (ver pág. 19).

Mientras la mente del personaje vaga por el Camino de los Sueños, su cuerpo permanece en un estado comatoso. Es incapaz de percibir lo que sucede a su alrededor y ni siquiera sentiría una herida

mortal. Tanto es así, que un personaje perdido en el Ensueño podría fallecer de inanición o desangrado. Por ello, puede ser muy peligroso entrar en el Camino de los Sueños sin la asistencia de otras personas.

Para acceder a un determinado nivel, el personaje debe meditar durante una hora y realizar una prueba de Voluntad contra la CD correspondiente al nivel que desea alcanzar. Por ejemplo, para acceder a los Recuerdos la CD es 15. Cualquier distracción durante la meditación podría exigir una prueba de Concentración (ver pág. 50 del manual básico). A discreción del DJ, un Punto de Acción podría permitir entrar en el Camino de los Sueños como acción de asalto completo.

Un **éxito** en la prueba permite al caminasueños alcanzar su objetivo sin contratiempos. Un **fallo por menos de 5 puntos** no tiene consecuencias negativas, el caminante simplemente no consigue acceder al Ensueño. Puede intentarlo de nuevo tras otra hora de meditación, pero sufre un +1 a la CD por cada intento previo debido al esfuerzo mental que se requiere. Esta penalización se anula tras una noche de descanso. Por último, **si falla por 5 o más puntos**, el personaje sufrirá algún contratiempo grave (ver **Peligros**, más abajo).

Los que se adentran en este mundo onírico dependen exclusivamente de su mente y fuerza de voluntad, aunque existen métodos que pueden facilitar la tarea. Uno de los más comunes es consumir agua de los sueños (ver pág. 8). Sin embargo, esta puede ser un arma de doble filo, pues cada dosis otorga un +2 a las pruebas para entrar en el Camino de los Sueños, pero también aumenta en +1 la CD para salir de él (ver **Despertar**, más abajo).

Otro método, particularmente sensato para adentrarse en lo más profundo del Camino de los Sueños, es que dos o más caminantes trabajen conjuntamente. Todos los participantes deben disponer de la dote Caminasueños y es tradicional que formen un círculo con las manos entrelazadas entre sí. En este caso se emplean las reglas de **Ayudar a otros** (ver pág. 80 del manual básico): el personaje con mayor Voluntad será quien abra camino, mientras el resto le apoyan en la tarea. Cada ayudante debe realizar una prueba de Voluntad contra CD 10. Si tiene éxito otorga al líder un +2 en su prueba para acceder al Ensueño. Se puede aplicar la misma mecánica a la hora de despertar.

Tener éxito en la prueba para acceder al Camino de los Sueños no implica que el personaje obtenga automáticamente aquello que venía a buscar. Probablemente tenga que usar de todo su ingenio y conocimiento para afrontar los riesgos y enigmas de un entorno que no tiene porque respetar ninguna lógica. La geografía del Camino de los Sueños es una mezcolanza de lugares reales, leyendas y sueños. Incluso los hechos históricos pueden verse alterados, pues el Camino de los Sueños no es una ventana fidedigna al pasado tal y como ocurrió, sino tal y como es recordado por cada elfo. Así, un mismo bosque podría ser percibido como un lugar oscuro y aterrador o luminoso y esperanzador, en función de en qué recuerdos se base.

PELIGROS

El Camino de los Sueños puede ser un lugar traicionero que no permite errores. En estos casos el Director de Juego puede emplear los contratiempos que se sugieren a continuación o introducir otros de

su propia cosecha. Después de todo, en el mundo de los sueños cualquier cosa es posible...

Pesadilla: Es uno de los riesgos más comunes en el Camino de los Sueños. Al caer en una pesadilla el viajero pierde todo control sobre lo que sucede y se ve atrapado en una versión negativa y dolorosa de aquello que realmente deseaba soñar.

Para salir de una pesadilla se emplea el mismo sistema que para despertarse, con la salvedad de que al salir de la pesadilla el personaje estará *estremecido* hasta que logre descansar. Si queda atrapado en una pesadilla durante mucho tiempo podría sufrir secuelas mentales graves.

Perdido: Es otro de los contratiempos más comunes. En este caso el caminante no se concentra lo suficiente y pierde el rumbo. Las consecuencias de un fallo así son difíciles de predecir. Puede que simplemente acceda a un recuerdo distinto de aquel que pretendía rememorar o que termine en los sueños de otro. Es posible que, sin pretenderlo, profundice más de la cuenta y se cruce con ancestros desconocidos, entes extraños o simplemente vague sin rumbo por yermos de recuerdos olvidados.

El mayor riesgo de perderse es que resulta más difícil despertar: se aplica un +5 a la CD base para despertar. Por lo demás se aplican las mismas reglas.

Encuentros: El viajero se puede cruzar con espectros, demonios u otros viajeros que intenten sojuzgarlo. En estos casos, el personaje debe recurrir a su fuerza de voluntad para resistir los ataques, pues un fracaso puede comportar que el personaje se vuelva esclavo del espíritu y actúe para él en el mundo real. Este tipo de posesión se elimina como cualquier otra, pero, además, el personaje debe superar la prueba habitual para despertar del Camino de los Sueños. Otras entidades se alimentan de recuerdos o emociones y pueden impedir que el caminante despierte para drenarle su mente. Cuando terminan con él, lo liberan y despierta en un estado de amnesia o como un ser sin emociones.

COMBATE ONÍRICO

Si deseas representar un combate en el Camino de los Sueños tienes varias opciones.

Puedes aplicar las reglas normales de combate, sin ningún cambio. Esto permite desarrollar combates elaborados sin necesidad de realizar cambios en la ficha.

Si quieres reflejar que se trata de una lucha de voluntades, puedes usar las reglas normales de combate, pero aplicando las Características mentales en lugar de las físicas (Inteligencia en lugar de Fuerza, Sabiduría en lugar de Destreza y Carisma en lugar de Constitución). La Fortaleza y los Reflejos se sustituyen por la Voluntad, y todas las pruebas de salvación serán siempre de Voluntad.

Por último, una forma más sencilla y abstracta de representarlo es convertir cada combate en una prueba enfrentada de Voluntad. El nivel de éxito de cada tirada (es decir, la diferencia entre ambos resultados) será la cantidad de daño que sufra el perdedor. Cuando el daño causado sea igual o superior a su Carisma, el oponente será derrotado y quedará a merced del vencedor.

DESPERTAR

Salir del Ensueño no es fácil. Las experiencias vividas son tan reales que incluso las mentes más fuertes se descubren dudando de qué es lo real y qué lo soñado. Esta intensa duda debilita la voluntad del caminante y puede terminar por quebrarla del todo. Por este motivo no es aconsejable visitar el Camino de forma continuada.

Para despertar se emplea una mecánica similar a la usada para acceder. Aunque no se requiere tanto tiempo de meditación (unos minutos pueden ser suficientes), es imprescindible que se encuentre en un entorno tranquilo. En caso contrario se requerirá una prueba de Concentración para que no se interrumpa la meditación. Cumplido este requisito, se debe superar una prueba de Voluntad. La dificultad será la misma que para acceder al nivel del Camino de los Sueños en el que se encuentre, pero reducida en cinco puntos. Por ejemplo, para despertar estando en el nivel Los Ausentes la CD es 15 (20–5). Esta CD se puede incrementar, a discreción del DJ, si éste considera que el personaje está especialmente desorientado o si lleva demasiado tiempo en el Camino de los Sueños. En ningún caso debería ser una penalización superior a un +5. Si se ha consumido agua de los sueños se debe incrementar la CD en +1 por cada dosis ingerida.

Si tiene **éxito** en la tirada, el personaje se despierta inmediatamente, aunque estará *afectado* durante 1d6 asaltos. Si **falla por menos de 5 puntos**, el personaje sigue inmerso en el Ensueño, pero puede volver a intentarlo sin penalización. Si **falla por 5 o más puntos** el PJ pierde un punto de Voluntad exclusivamente para las pruebas relacionadas con despertar del Camino de los Sueños. Esta Voluntad se recupera a razón de un punto por cada semana completa que el personaje pase fuera del Camino de los Sueños.

A medida que pierda puntos de Voluntad cada vez le resultará más difícil distinguir la realidad de la fantasía. Si pierde todos sus puntos de Voluntad dejará de luchar por despertar, estará convencido de que ese mundo es el real. No hay ninguna magia o remedio conocido que pueda traerlo de vuelta. Llegados a este punto el durmiente sólo podrá despertar si recibe ayuda externa, ya sea otro caminante de los sueños o una de las entidades que en ocasiones visitan este plano (aunque seguramente su ayuda no será altruista). Sea quien sea, tendrá que adentrarse en los sueños del durmiente y convencerlo de que lo que está viviendo no es real. Si le convence, el personaje recupera un punto de Voluntad y podrán trabajar en equipo para despertar.

La Diosa Rael

Rael, tal y como se describe en el manual básico de **El Reino de la Sombra**, es la diosa de los elfos, de la naturaleza y de los bosques. Fue la primera deidad que se manifestó en Valsorth, traída por los elfos desde más allá del mar de la Bruma y a la que siguen rindiendo culto todos los elfos de los bosques. Sus adoradores muestran su culto de forma discreta, portando su símbolo, la hoja estrella, en colgantes y adornos de madera.

Culto

Los elfos viven el culto a su diosa de una manera alegre y jovial, pues cantan a la belleza del bosque, de la naturaleza y de todas las cosas vivas. Los seguidores de Rael realizan sus ritos de forma espontánea y libre, siguiendo los preceptos de respetar la naturaleza y celebrar la vida, y sin preocuparse demasiado por los aspectos formales de la religión. El templo de la ciudad de Litdanast es el lugar donde las sanadoras y clérigos de Rael se reúnen, preparan los ritos para la diosa y curan a los heridos y los enfermos.

Al frente de la iglesia está la Suma Sacerdotisa, que es la máxima representante de Rael y que suele tener contacto directo con el Rey y el Consejo de la Corte Blanca. A sus órdenes hay un centenar de sanadoras y clérigos, encargados de realizar las curaciones, así como buscar hierbas y preparar los ungüentos y pocimas.

OBLIGACIONES

El rito a Rael no ha de ser entendido como una obligación, sino que es algo que los elfos hacen instintivamente, pues seguir los preceptos de su diosa es su forma normal de comportarse. Así, Rael reclama el cuidado de los bosques, el trato correcto a los animales

(entendiendo que son parte de un ciclo natural) y no actuar de forma cruel o egoísta. En comparación con otras religiones que exigen cierto sacrificio personal, los elfos siguen los preceptos de manera despreocupada, pero siempre guardando el respeto que las religiosas y los símbolos de Rael merecen.

RITUALES

No hay ritos ni celebraciones establecidas en honor de Rael. Los elfos no suelen dedicar rezos ni plegarias a la diosa. Tan sólo las sanadoras y clérigos invocan su nombre cuando oran en petición de un milagro.

Como excepción, las celebraciones que se realizan al comienzo del verano pueden entenderse como un rito religioso. Los elfos se reúnen en un gran festival durante la noche del solsticio de verano, en el que cantan y beben hasta el amanecer, celebrando el verano y la continuidad del ciclo de la vida.

ENTIERROS

Los elfos también entierran a sus muertos, al contrario de lo que creen muchos hombres del norte. Para los elfos de los bosques la muerte violenta o por enfermedad es un golpe brutal, el fin prematuro de una vida que aún no se ha desarrollado por completo. Por el contrario, aquellos que llegan a superar el milenio y se consumen hasta morir son despedidos con pena, pero también con la satisfacción de que su historia fue plena y estuvo llena de vida.

Los funerales son simples reuniones de los familiares y seres queridos del difunto, en los que sus amigos cavan la tumba y depositan el cuerpo. Con una canción, apenas susurrada mientras se cubre con tierra la tumba, los familiares se despiden y desean

que el fallecido encuentre el camino de regreso junto a Rael. A pesar de su sencillez, los funerales élficos son momentos muy emotivos para ellos, pues se considera que el mayor homenaje que puede recibir el difunto es reunir a los suyos en ese último momento de recuerdo.

Milagros de Rael

La diosa Rael es la protectora de la naturaleza y, como tal, ofrece a sus seguidores una serie de milagros para que puedan cumplir con su cometido. Aquí se detallan unos cuantos que son exclusivos de las sanadoras y clérigos elfos.

AURA DE PURIFICACIÓN

Magnitud: 4; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Personal; **Área:** Esfera de 3 metros de radio por nivel de lanzador; **Duración:** Concentración; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

Una esfera ligeramente luminosa se extiende alrededor del lanzador, purificando todo lo que toca. Los seres vivos dentro del área (incluidas las plantas) obtendrán protección contra enfermedades, venenos y maldiciones, recibiendo una bonificación a sus pruebas de salvación igual al nivel de lanzador. Si en el momento de activarse el *Aura de purificación* alguna de las criaturas ya estaba afectada por una enfermedad, veneno o maldición, obtendrá inmediatamente una nueva prueba de salvación con la bonificación indicada.

Al mismo tiempo, las criaturas que estén corrompidas más allá de cualquier posible curación (demonios, muertos vivientes, espíritus perversos...) tendrán que superar una salvación de Voluntad cuando intenten atravesar el aura de purificación. Si tienen éxito podrán entrar, pero quedarán *estremecidas* (-2 a todas sus acciones), mientras que si fracasan sentirán un dolor lacerante que les obligará a abandonar el área inmediatamente.

BUENAS BAYAS

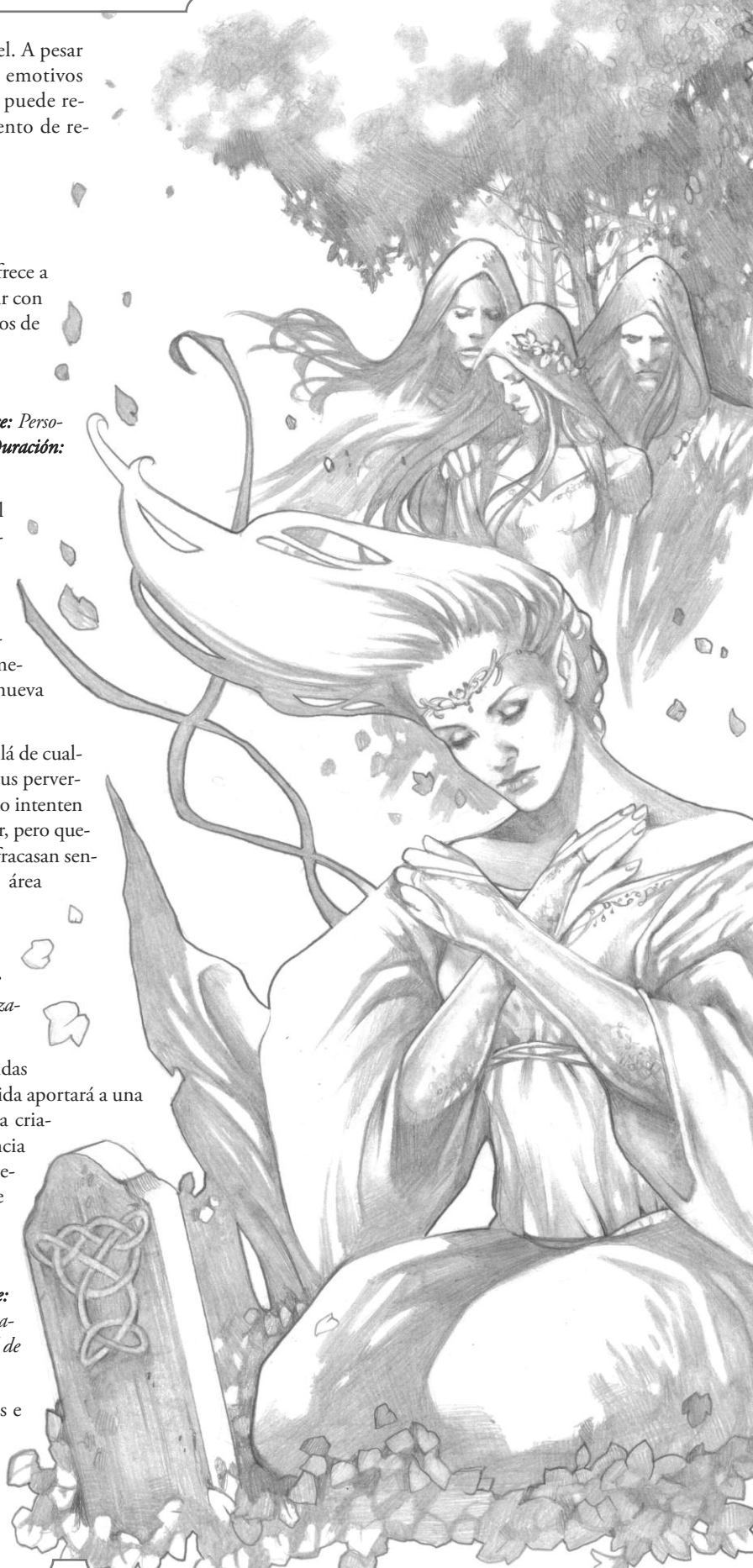
Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Toque; **Objetivo:** 2d4 bayas frescas; **Duración:** 1 día/nivel de lanzador. **Prueba de salvación:** Ninguna.

Invocar este milagro sobre un puñado de bayas recién recogidas hace que 2d4 de ellas se vuelvan mágicas. Cada baya bendecida aportará a una criatura el mismo sustento que una comida aportaría a una criatura Mediana. Además, cada una curará 1 Punto de Resistencia al ser ingerida, aunque una misma criatura sólo puede recuperar 8 Puntos de Resistencia de este modo por cada periodo de 24 horas.

CALMAR ANIMAL

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador); **Objetivos:** Animales a no más de 9 metros unos de otros; **Duración:** 1 minuto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Voluntad niega (ver texto).

Este milagro tranquiliza a los animales, volviéndolos dóciles e inofensivos. Los animales normales (con Inteligencia 1 ó 2) se ven afectados automáticamente, mientras que aquellos especialmente adiestrados (como un Compañero animal) tendrán derecho a una salvación de Voluntad.



El milagro afecta a un conjunto de animales que sumen una Voluntad igual o inferior a 2d4 puntos, +1 punto por nivel de Factor Divino. Todos los animales deben ser de la misma especie y ninguno puede estar a más de nueve metros del resto.

Las criaturas afectadas se quedan inmóviles y no atacarán, aunque se defenderán con normalidad. Cualquier amenaza (como un fuego, la presencia de un depredador o un ataque inminente) romperá el encantamiento.

FORMA ARBÓREA

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Personal; **Objetivo:** Lanzador; **Duración:** 1 hora/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Ninguna.

El invocador del milagro se transforma en un árbol de tamaño Grande. La transformación es perfecta y resulta indetectable, incluso ante la inspección más minuciosa. El uso de *Detectar auras mágicas* sólo revelará que ese árbol ha sido ligeramente transmutado. Con un uso de *Visión verdadera* sí podría detectarse la auténtica naturaleza del árbol.

Mientras está en forma arbórea el personaje podrá observar todo lo que sucede a su alrededor igual que si estuviera en su forma habitual. El personaje conserva sus Puntos de Resistencia y adquiere una Reducción de Daño 10 por armadura natural. Sin embargo, tendrá una puntuación efectiva de Destreza de 0, por lo que no podrá moverse y se le considera *indefenso*.

Toda la ropa y el equipo que lleve encima se transforman junto con el lanzador. Volver a su forma original requiere una acción gratuita.

TORBELLINO DE HOJAS

Magnitud: 3; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador); **Objetivo:** Una criatura; **Duración:** 1 asalto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Reflejos niega.

Al reclamar la protección de Rael, el lanzador (o la criatura que éste elija) se ve envuelto por un denso torbellino de polvo y hojas que le rodean a un metro y medio de distancia, otorgándole cobertura parcial. Además, las hojas están afiladas como cuchillas, causando 2d4 puntos de daño cortante, +1 punto por cada dos niveles de lanzador, a todo aquel que se acerque al personaje y no supere una salvación de Reflejos.

Este daño se aplica siempre que una criatura ocupe la misma posición del personaje, por ejemplo al intentar tocarlo, apresar o derribarlo, o cuando intente atacarlo con armas naturales o con armas

cuerpo a cuerpo que tengan un alcance igual o inferior a 1,5 metros. De un modo similar, cualquier oponente que sea atacado en cuerpo a cuerpo por el beneficiario del milagro podrá sufrir tanto el daño de las hojas como el correspondiente a su ataque.

TRANSFORMAR MADERA

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Toque; **Objetivo:** Un trozo de madera que no supere los 3 m³ + 30 cm³/nivel de lanzador; **Duración:** Instantánea; **Prueba de salvación:** Voluntad niega (objeto).

Este milagro permite al invocador dar a un fragmento de madera la forma que se ajuste a sus necesidades. Por ejemplo, podría fabricar un arma de madera, diseñar una trampa especial o esculpir un tosco ídolo. Este milagro también permite cambiar la forma de una puerta de madera para crear una salida donde no la hubiera o sellar una puerta cerrada. También es posible modelar la madera viva sin dañarla, por ejemplo para dar forma a las ramas de un árbol. Aunque es posible construir toscos cofres, puertas, etc., el milagro no permite obtener detalles finos. Toda forma que incluya partes móviles tendrá un 30% de posibilidades (15 o más en un d20) de no funcionar.

ZANCADA ARBÓREA

Magnitud: 5; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Personal; **Objetivo:** Lanzador; **Duración:** 1 hora/nivel de lanzador o hasta agotarse (ver texto); **Prueba de salvación:** Ninguna.

El invocador del milagro adquiere la aptitud de entrar en los árboles y transportarse de unos a otros. Todos los árboles por los que pase han de ser del mismo tipo, estar vivos y ser, al menos, tan gruesos como él. Al entrar en un árbol sabrá instintivamente la posición de todos los árboles del mismo tipo que se encuentran en un radio de un kilómetro, pudiendo trasladarse a cualquiera de ellos.

El personaje podrá pasar por tantos árboles como su nivel de Favor Divino. Esto significa que un personaje con nivel de Favor Divino 10 podrá transportarse a través de diez árboles, cubriendo una distancia de hasta 10 km. Cada transporte requiere una acción de asalto completo.

El personaje puede quedarse en el interior de un árbol hasta que se agote la duración del milagro. Si el árbol en el que está escondido es talado o quemado, tendrá que salir de él antes de completarse el proceso o morirá.

Magia Élfica

Ya en los días antiguos, los primeros elfos trajeron la magia a Valsorth. Las leyendas cuentan que poseían un gran poder mágico, el cual fue utilizado incluso para la creación de la ciudad de Litdanast. Sin embargo, este poder se fue perdiendo con el devenir de los siglos y las generaciones, sin que sea ahora más que una sombra de la magnitud que tuvo entonces. Aun así, los elfos siguen teniendo una estrecha relación con la magia, sobre todo en las familias nobles de alto linaje, cuyos líderes poseen poderes arcanos al alcance de pocos habitantes de Valsorth.

Al contrario que en otras sociedades, temerosas de cualquier tipo de acto mágico o suceso que tenga que ver con lo sobrenatural, los elfos consideran la magia algo inherente a la vida, igual que la naturaleza, el agua que fluye por el río o el sol que sale cada mañana. El desconocimiento de los otros pueblos hacia la magia les empuja a evitarla, mientras que los elfos han aprendido a convivir con ella, canalizarla y utilizarla para mantener el orden de las cosas. Es por ello que la mayoría de la magia élfica es casi imperceptible, pues su principal función es

conseguir que su entorno permanezca inalterado, evitando que la degradación y la ruina lleguen a sus bosques. Al final, un extranjero pensará que la magia forma parte inherente de los elfos, que la integran en su vida de una manera natural y sin estridencias ni grandes rituales.

Esta concepción rutinaria de la magia en los elfos no quita para que algunos de ellos desarrollen su gran potencial y alcancen la consideración de archimagos, estudiosos de un poder mágico devastador. Estos magos son usuarios de la Alta Magia, un sendero de conocimiento al que muy pocos acceden y que conlleva un enorme sacrificio. La Alta Magia como tal es muy poco frecuente, pues los efectos de sus hechizos son devastadores, tanto para el enemigo como para el propio lanzador, y sólo en situaciones desesperadas los elfos se verán empujados a recurrir a ella.

Que vos Atributos Sobrenaturales

Estos Atributos sobrenaturales están sujetos a las mismas normas y restricciones que los incluidos en el manual básico de **El Reino de la Sombra**.

CONJURO COOPERATIVO

Atributo sobrenatural

Mientras estéis adyacentes, tú y otro lanzador de conjuros que también tenga esta dote podéis lanzar simultáneamente el mismo conjuro para hacerlo más efectivo, sumando un +2 a la CD de salvación. Por cada lanzador adicional la CD se incrementa en un punto más. Como valor base para la CD de salvación se empleará la mayor de entre los lanzadores cooperativos.

Para que sea efectivo, cada participante debe cumplir con todos los requisitos necesarios para lanzar el conjuro, incluido el gasto de Esencia. En el caso de los milagros, cada participante deberá superar la prueba de Orar correspondiente (o cualquier otro requisito que exija ese milagro).

CURACIÓN AUMENTADA

Atributo sobrenatural

La cantidad sanada por cualquier milagro de Curación se incrementa en tantos puntos como el doble de su magnitud. Así, un Curar heridas leves (magnitud 1) sanará dos puntos más de lo normal y un Curar heridas graves (magnitud 3) sanará seis puntos más. Esta dote mágica es exclusiva de las Sanadoras de Rael.

Que vos Hechizos

Dentro de la magia que utilizan los elfos, hay diferentes hechizos que son desconocidos para el resto de razas. En este apartado se describen algunos de estos que pueden ser usados por los elfos o aquellos que convivan con ellos.

DETECTAR PENSAMIENTO

Adivinación [Enajenador]

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** 18 metros; **Área:** Emanación en forma de cono; **Duración:** Concentración, hasta 1 minuto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

Este conjuro permite detectar pensamientos superficiales. La información obtenida dependerá del tiempo que se dedique a estudiar un área u objetivo concreto.

1º asalto: Presencia o ausencia de pensamientos (de criaturas conscientes con 1 o más puntos de Inteligencia).

2º asalto: Cantidad de mentes pensantes y su puntuación de Inteligencia. Si alguna Inteligencia tiene un valor de 26 o más y, además, supera en al menos 10 puntos la Inteligencia del lanzador, éste queda *aturdido* durante un asalto y el conjuro termina. Este hechizo no permite determinar la localización de las mentes, salvo que se pueda ver a las criaturas cuyos pensamientos está detectando.

3º asalto: Pensamientos superficiales de cualquier mente que se encuentre en el área. Si el objetivo tiene éxito en una salvación de Voluntad impedirá que se lean sus pensamientos, por lo que el lanzador tendrá que volver a ejecutar el sortilegio si desea intentarlo de nuevo. Las criaturas con inteligencia animal (Inteligencia 1 ó 2) poseen pensamientos simples e instintivos que resultan fáciles de interpretar.

Cada asalto se puede cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bastan para bloquearlo.

DISIPAR ESENCIA

Transmutación

Magnitud: 2; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Toque; **Objetivo:** Una criatura viva; **Duración:** Instantánea; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

El lanzador del conjuro puede eliminar parte de la reserva de Esencia de una criatura a la que esté tocando. Si el objetivo falla la prueba de salvación perderá 1d3 puntos de Esencia, +1 punto por cada tres niveles de lanzador. Además, sufrirá un daño no letal igual al doble de la Esencia perdida (ignora cualquier Reducción de Daño).

ELABORAR

Transmutación

Magnitud: 5; **Tiempo de lanzamiento:** Ver descripción; **Alcance:** Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador); **Objetivo:** Hasta 3 metros cúbicos por nivel de lanzador; ver descripción. **Duración:** Instantánea; **Prueba de salvación:** Ninguna.

El conjuro transforma una materia prima en un producto elaborado y listo para usarse. Por ejemplo, podría construir un puente de madera con unos cuantos árboles, una cuerda usando cáñamo, unos guantes empleando lino o lana, etc. Las criaturas y objetos mágicos no pueden ser creados ni transmutados mediante este conjuro.

La calidad de los objetos elaborados será proporcional a la de los materiales empleados. Si la materia prima es un mineral, el producto elaborado sólo podrá ser de 30 cm³ por nivel de lanzador, en lugar de 3 m³.

Será necesario superar una prueba de la habilidad apropiada de Artesanía en aquellos artículos que demanden un alto grado de perfección (joyas, espadas, cristal, etc.).

El lanzamiento requiere un asalto completo por cada 3 m³ (o cada 30 cm³ en el caso de los minerales).

ESCONDERSE DE LOS ANIMALES

Adivinación

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Toque; **Objetivo:** Una criatura tocada por nivel de lanzador; **Duración:** 10 minutos/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Voluntad niega (inofensivo).

Los animales no pueden percibir a las criaturas protegidas por este conjuro. Ni siquiera los sentidos extraordinarios o sobrenaturales (como la vista ciega) serán capaces de detectar la presencia de los receptores del conjuro. Los animales se limitan a actuar como si las criaturas no estuvieran allí. Si una criatura bajo este hechizo toca a un animal o ataca a cualquier criatura, el conjuro termina para todos los receptores.

ESCULPIR SONIDO

Transmutación

Magnitud: 3; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador); **Objetivo:** Una criatura u objeto por nivel de lanzador; **Duración:** 1 hora/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

Permite cambiar los sonidos producidos por objetos o criaturas. Puede crear sonidos donde no los hay (hacer hablar a una estatua), amortiguar los existentes (evitando que los personajes hagan ruido) o transformar unos en otros (haciendo que la voz de un lanzador de conjuros suene como los chillidos de un cerdo). Todos los objetos o criaturas afectados han de ser transmutados del mismo modo. La transmutación no puede cambiarse una vez se ha realizado.

Los lanzadores de conjuros cuya voz sea drásticamente alterada (como en el ejemplo citado) no podrán lanzar conjuros con componente verbal.

PAUTA IRIDISCENTE

Ilusión [Enajenador]

Magnitud: 4; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador); **Efecto:** Luces de colores en una expansión de 6 metros de radio; **Duración:** Concentración + 1 asalto/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

Este conjuro crea una pauta de colores entrelazados, brillantes e iridiscentes que cautiva a aquellas criaturas que la ven, afectando a un máximo de 24 puntos de Voluntad. Las criaturas con menor Voluntad serán las primeras en ser afectadas; si dos o más criaturas tienen la misma Voluntad, el conjuro afectará primero a aquellas que estén más cerca del punto de origen. Las criaturas que fallen la salvación de Voluntad quedarán fascinadas por la pauta.

Con un simple gesto (acción gratuita) el lanzador del conjuro puede desplazar la *Pauta iridiscente* a una velocidad de 9 metros por asalto. Todas las criaturas afectadas seguirán su movimiento. Si éste las lleva a un lugar peligroso (como un incendio o un barranco) tendrán derecho a una nueva salvación.

La *Pauta iridiscente* sólo afecta a aquellas criaturas que pueden verla. Si algo oculta por completo las luces (por ejemplo mediante una *Niebla de oscurecimiento*) los afectados quedarán libres automáticamente.

Este conjuro no tiene componente verbal, por lo que puede conjurarse en silencio.

PRISIÓN SUPREMA

Abjuración

Magnitud: 6; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador); **Objetivo:** Una criatura; **Duración:** Concentración; **Prueba de salvación:** Voluntad niega.

El lanzador puede, mediante energía mágica pura, retener a cualquier ser o entidad en una prisión mágica, dejándolo aislado en un espacio más allá de la realidad física. La duración de este encierro es indefinida mientras se mantenga la concentración del lanzador, dado que éste sacrifica toda su energía y queda convertido en piedra, aunque su mente sigue consciente. Al abandonar el poder, además de liberar a su presa el lanzador recupera su estado natural y se encuentra *exhausto*.

Este poderoso conjuro fue empleado por los Doce Arcanos para encerrar al Rey Dios.

SIRVIENTE INVISIBLE

Conjuración (Creación)

Magnitud: 1; **Tiempo de lanzamiento:** Acción estándar; **Alcance:** Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador); **Duración:** 1 hora/nivel de lanzador; **Prueba de salvación:** Ninguna.

El sirviente es una fuerza amorfa, invisible y sin mente que realiza tareas sencillas siguiendo las órdenes del lanzador. Su Fuerza efectiva es 2 y no puede realizar ninguna tarea que requiera una prueba de habilidad con una CD superior a 10 o que requiera una prueba de una habilidad que no pueda usarse sin entrenamiento. Su Velocidad es de 6 metros.

El sirviente no puede realizar ataques de ningún tipo y se disipará si recibe más de 6 puntos de daño o si va más allá de los límites del conjuro (el alcance se mide desde el punto que ocupe el lanzador).

Alta Magia

La Alta Magia es uno de los conocimientos más secretos que hay entre los elfos, pues muy pocos adquieren este poder, además de que su aprendizaje es duro y sacrificado. En los días antiguos este tipo de saber mágico era más común, dando lugar a organizaciones como Los Arcanos, que desarrollaron la Alta Magia hasta su extremo. Y es que la Alta Magia proporciona la capacidad de potenciar los conjuros y hacerlos terriblemente poderosos, pero al coste de debilitar a su lanzador, o incluso matarlo, razón por la que se abandonó su uso y actualmente es casi una leyenda en muchos pueblos élficos.

La Alta Magia se presenta como un conjunto de Atributos sobrenaturales que, a modo de dotes, permiten al personaje incrementar el poder de sus conjuros o dotarlos de cualidades únicas.

APRENDIZAJE

Poder acceder al conocimiento de la Alta Magia requiere de un largo camino de estudio y sacrificio. Un mago sólo puede plantearse iniciar el estudio si posee un rango de Aptitud mágica 5 y la habilidad Saber (Arcano) con un valor total de 15 o más. Si cumple estos requisitos aún tendrá que encontrar a alguien que le ins-

truya en la Alta Magia o tener acceso a alguno de los escasos volúmenes en que se recogen sus conocimientos, y dedicar un tiempo a dominar estos poderes (que en algunos casos pueden ser años de estudio). A medida que se instruye, el personaje podrá adquirir rangos en la habilidad Saber (Alta Magia), la cual le permite aprender y ejecutar las dotes de Alta Magia. Además de lo mencionado, a estas dotes se les aplican los mismos requisitos y limitaciones que a cualquier otro Atributo sobrenatural (ver pág. 129 del manual básico).

LANZAR CONJUROS DE ALTA MAGIA

La Alta Magia recurre tanto al poder arcano como a la propia energía del lanzador, lo que hace a esta magia muy peligrosa tanto por sus efectos como por los sacrificios que requiere.

Cuando un mago ejecuta uno de sus conjuros alterado por un poder de Alta Magia, además de gastar la Esencia correspondiente al conjuro debe asumir el coste que se indica en la descripción de la dote de Alta Magia que haya elegido. Este coste suele adoptar la forma de daño o fatiga, debido a la energía vital sacrificada por el conjurador. El daño se considera siempre no letal, pero no puede ser absorbido por ningún tipo de reducción de daño, ya sea por armaduras, dotes o efectos mágicos. Tampoco puede ser sanado de ningún modo diferente al descanso natural. Si este daño provoca que el mago quede inconsciente, el lanzamiento se verá interrumpido y el conjuro no tendrá ningún efecto.

Por todo esto los iniciados en la Alta Magia prefieren no recurrir a estos potenciadores, salvo en situaciones de extrema necesidad.

DOTES DE ALTA MAGIA

Entre los poderes que puede desarrollar un usuario de Alta Magia hay de todo tipo, algunos conocimientos se han perdido en el olvido mientras que otros aún no han sido descubiertos. A continuación se describen las principales dotes de Alta Magia a las que puede acceder un estudioso, sin olvidar que muchas otras pueden encontrarse por los senderos de otras escuelas.

ALCANCE EXTENDIDO

Requisito: Saber (Alta Magia) 10.

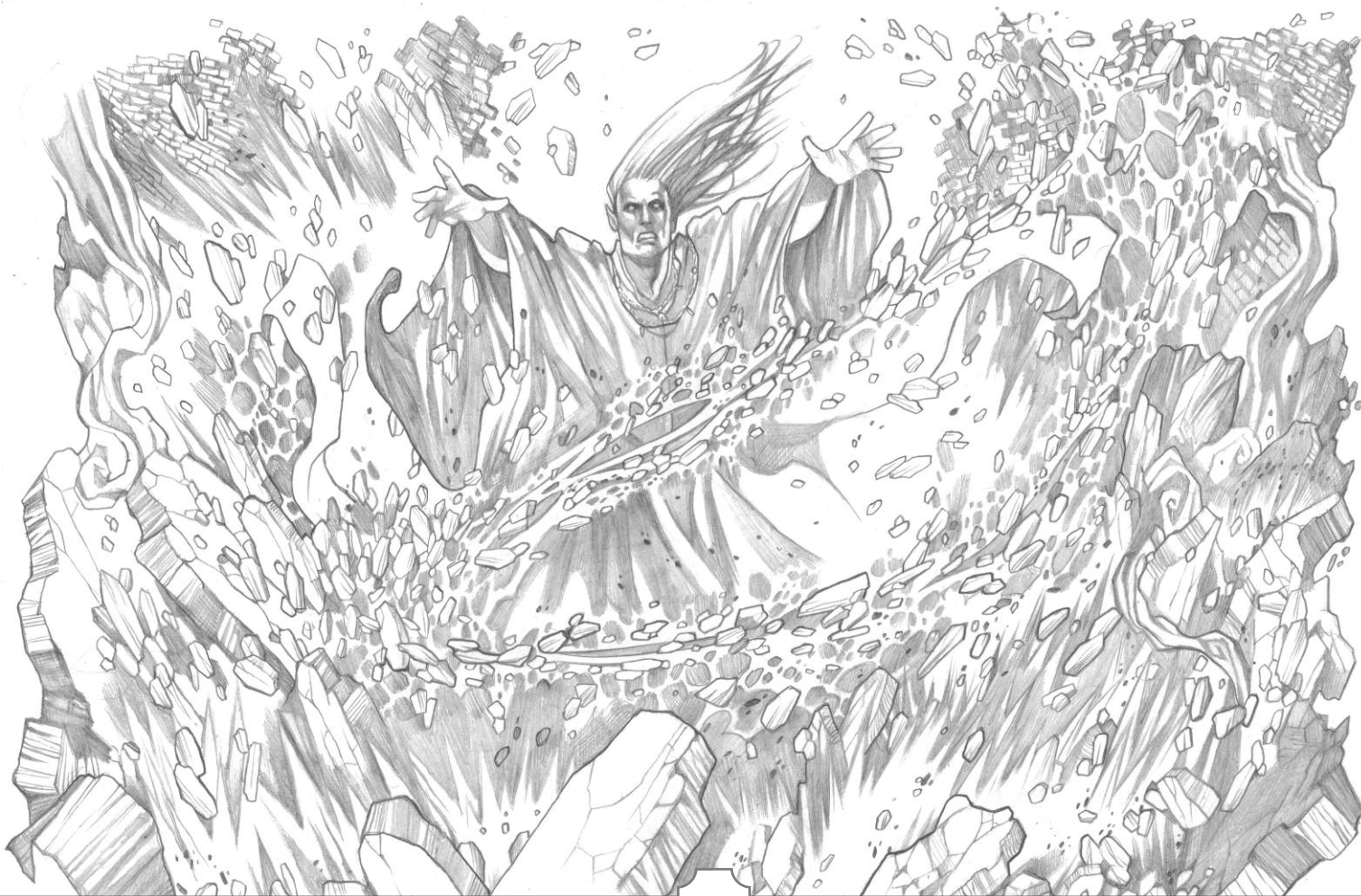
Efecto: Puedes ejecutar un conjuro de toque como si tuviera alcance corto. Sigue siendo necesario superar una tirada de Ataque o cualquier otro requisito exigido por el conjuro original.

Secuela: 1 punto de daño por magnitud del conjuro.

CONJURO EN CADENA

Requisito: Saber (Alta Magia) 15.

Efecto: Al lanzar un conjuro que normalmente sólo afectaría a un único objetivo, puedes hacer que su efecto se transmita a otras criaturas cercanas. Puedes afectar a tantos objetivos adicionales como la mitad de tu nivel de lanzador, siempre y cuando no estén a más de 6 metros del objetivo inicial.



Si el conjuro ocasiona daño, los objetivos secundarios reciben la mitad (y tienen derecho a una prueba de Reflejos para evitarlo, aun cuando el conjuro no la permita). Si no hace daño, la CD de salvación para los objetivos secundarios se reduce en 4 puntos, pero si la fallan reciben el efecto íntegro.

Secuela: 1d2 puntos de daño por cada magnitud del conjuro.

CONJURO EXPLOSIVO

Requisito: Saber (Alta Magia) 10.

Efecto: Un conjuro explosivo empuja a cualquier criatura hasta el borde de su área de efecto, causándole daño adicional (1d6 por cada 3 metros desplazados) y dejándola tumbada. Sólo se puede aplicar a conjuros que afecten a un área y que permitan una salvación de Reflejos.

Por ejemplo, las criaturas en el área de una *Bola de fuego* explosiva que fallen la salvación de Reflejos no sólo sufren el daño normal, sino que además son empujadas hasta el borde más cercano del área de efecto del conjuro.

Secuela: 1d2 puntos de daño por cada magnitud del conjuro.

CONJURO INSTANTÁNEO

Requisito: Saber (Alta Magia) 5.

Efecto: Cada vez que adquieras este atributo sobrenatural debes elegir un conjuro que conozcas. En adelante podrás lanzarlo como una acción. Es decir, que podrás ejecutarlo en cualquier momento del asalto, aunque no sea tu turno de acción. Por ejemplo, si alguien intenta atacarte podrías invocar un *Escudo* antes de que el oponente realice su tirada de ataque, sin necesidad de esperar a tu turno de acción.

Los conjuros instantáneos sólo pueden afectar al propio lanzador, ya que al ser una acción casi instintiva no hay tiempo para dirigir

el conjuro hacia otro objetivo. Aun así, es posible conjurar de forma instantánea un hechizo de área siempre que esté centrado en el lanzador (como un *Círculo de protección*). Esta dote sólo puede emplearse una vez por asalto.

Secuela: El personaje queda *fatigado*.

MAGIA DESATADA

Requisito: Saber (Alta Magia) 20.

Efecto: Duplica todos los efectos numéricos y variables de un conjuro. Según corresponda, un conjuro desatado infligirá el doble de daño que su versión normal, curará el doble de Puntos de Resistencia, afectará al doble de enemigos, etc. Las pruebas de salvación y las tiradas enfrentadas (como la que se hace al disipar magia) no resultan afectadas, como tampoco lo son los conjuros que carecen de variables aleatorias.

Secuela: 1d2 puntos de daño por cada magnitud del conjuro. *Fatigado*.

TRANSFERIR ESENCIA

Requisito: Saber (Alta Magia) 5.

Efecto: Como acción de asalto completo puedes entregar parte de tu Esencia a otra criatura a la que estés tocando. La tasa de transferencia es de un punto de Esencia por asalto.

Mediante esta transferencia no se puede incrementar la reserva de Esencia de una criatura por encima de su límite natural; cualquier exceso se perderá automáticamente. La Esencia transferida es inestable y se disipa una hora después.

Secuela: Durante la transferencia ambos personajes se consideran *desprevenidos* y no pueden emprender acciones.

Ocupaciones, Dotes y Equipo

Ocupaciones

Los elfos de los bosques han desarrollado una serie de oficios y ocupaciones muy particulares, debido a su hábitat cerrado y a haber permanecido aislados del resto de pueblos. En este apartado se describen algunas de estas ocupaciones que los elfos de los bosques suelen desempeñar en su día a día en los bosques de Shalanest.

Al igual que todas las ocupaciones de **El Reino de la Sombra**, estas plantillas están diseñadas con 25 Puntos de Personaje.

ACRÓBATA

Los acróbatas son elfos que se dedican a realizar todo tipo de piruetas, saltos y cabriolas durante sus festines y juegos, en los que recorren los salones entreteniéndolo a los nobles elfos con su agilidad. Además, realizan juegos de manos y trucos de prestidigitación, engañando a su audiencia con todo tipo de artimañas para después sorprenderles con una salida inesperada. No son simples bufones, sino elfos que durante el día se dedican a sus quehaceres, pero por la noche realizan su espectáculo para satisfacer a sus congéneres.

Características (5): Destreza +3, Carisma +2.

Habilidades (8): Acrobacias 6, Atención 4, Atletismo 4, Buscar 2, Disfrazarse 4, Engañar 4, Juegos de manos 4, Sigilo 4.

Dotes (6): Acrobacias rápidas (R), Competencia con armas (Sencillas) (G), Distraer (V), Evasión (R), Levantarse de un salto (R), Mofarse (V).

Bonificaciones (6): Ataque 1, Fortaleza 1, Reflejos 3, Voluntad 1.

MONTARAZ

Un montaraz es alguien acostumbrado a la vida a la intemperie, a la dureza del clima y a las formas de sobrevivir cuando sólo se dispone de la propia habilidad. Los montaraces elfos son personajes entrenados para perseguir a los enemigos en los bosques, atraparlos y darles muerte antes de que puedan causar cualquier mal. Así, pueden seguir rastros que otros ni siquiera verían, mantener la persecución a pesar de la fatiga y eliminar a sus presas una vez las encuentran.

Características (4): Destreza +2, Constitución +2.

Habilidades (8): Atención 4, Atletismo 4, Artesanía (Trampería) 3, Buscar 2, Medicina 2, Saber (Naturaleza) 4, Saber (Geografía) 3, Sigilo 5, Supervivencia 5.

Dotes (6): Aguante (F), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Hostigar (A), Persecución sin tregua (G), Rastrear (G).

Bonificaciones (7): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 2, Voluntad 1.

SANADORA DE RAEL

Las sanadoras elfas, pues todas ellas son mujeres, son las encargadas de servir a Rael y traer su curación al mundo. Al igual que los clérigos que rinden culto a su dios, las sanadoras utilizan la palabra de Rael para curar las enfermedades y las heridas de los suyos, aunque sus poderes curativos van mucho más allá que el de los clérigos. Por contra, las sanadoras no han dedicado el tiempo necesario a otro tipo de conocimientos, como puede ser el uso de las armas o la escritura.

Características (5): Inteligencia +1, Sabiduría +3, Carisma +1.

Habilidades (7): Artesanía (Alquimia) 5, Concentración 5, Medicina 6, Saber (Religión: Rael) 6, Saber (Naturaleza) 6.

Dotes (2): Calmado bajo presión (V), Fe (V).

Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 0, Reflejos 0, Voluntad 4.

Atributos sobrenaturales (5): Favor divino (Rael) 2, Curación aumentada (ver pág. 15).

Milagros (2): 4 milagros de magnitud 0 (uno de ellos Curar heridas menores) y 2 milagros de magnitud 1 (Curar heridas leves y otro más).

SEÑOR DE LAS AVES

Algunos elfos llegan a tener tal cercanía con la naturaleza que incluso los animales parecen seguir sus deseos. Los Señores de las Aves tienen esta capacidad, pues un lazo indivisible les relaciona con los pájaros, especialmente con las águilas de los bosques, que les siguen y obedecen sus órdenes. Estos pájaros son utilizados principalmente como emisarios, resultando una forma muy rápida y segura de entregar un mensaje. Aparte de esto, las águilas sirven de diferentes formas a sus señores, desde espiar un territorio, explorar los caminos o incluso protegerles cuando están en peligro, lanzándose en bandada sobre sus enemigos para sacarles los ojos a picotazos.

Características (6): Destreza +1, Inteligencia +1, Sabiduría +2, Carisma +2.

Habilidades (7): Artesanía (Trampería) 4, Atención 4, Buscar 2, Recabar información 2, Saber (Geografía) 4, Saber (Naturaleza) 6, Trato con animales 6.

Dotes (5): Secuaces 3 (4 águilas de 15 puntos de personaje) (G), Empatía animal (V), Orientación perfecta (G).

Bonificaciones (6): Ataque 1, Fortaleza 2, Reflejos 1, Voluntad 2.

Aptitud sortilega (1): *Hablar con las aves* (magnitud 0; es idéntico al conjuro *Hablar con los animales*, pero sólo funciona con pájaros).

Dotes

La vida en los bosques y la comunión con la naturaleza otorgan a los elfos ciertas peculiaridades que les hacen únicos en el mundo. A continuación se describen una serie de dotes que son exclusivas de los elfos de los bosques, a no ser que el DJ considere que pueden ser aprendidas por otras razas de personaje.

ACROBACIAS RÁPIDAS

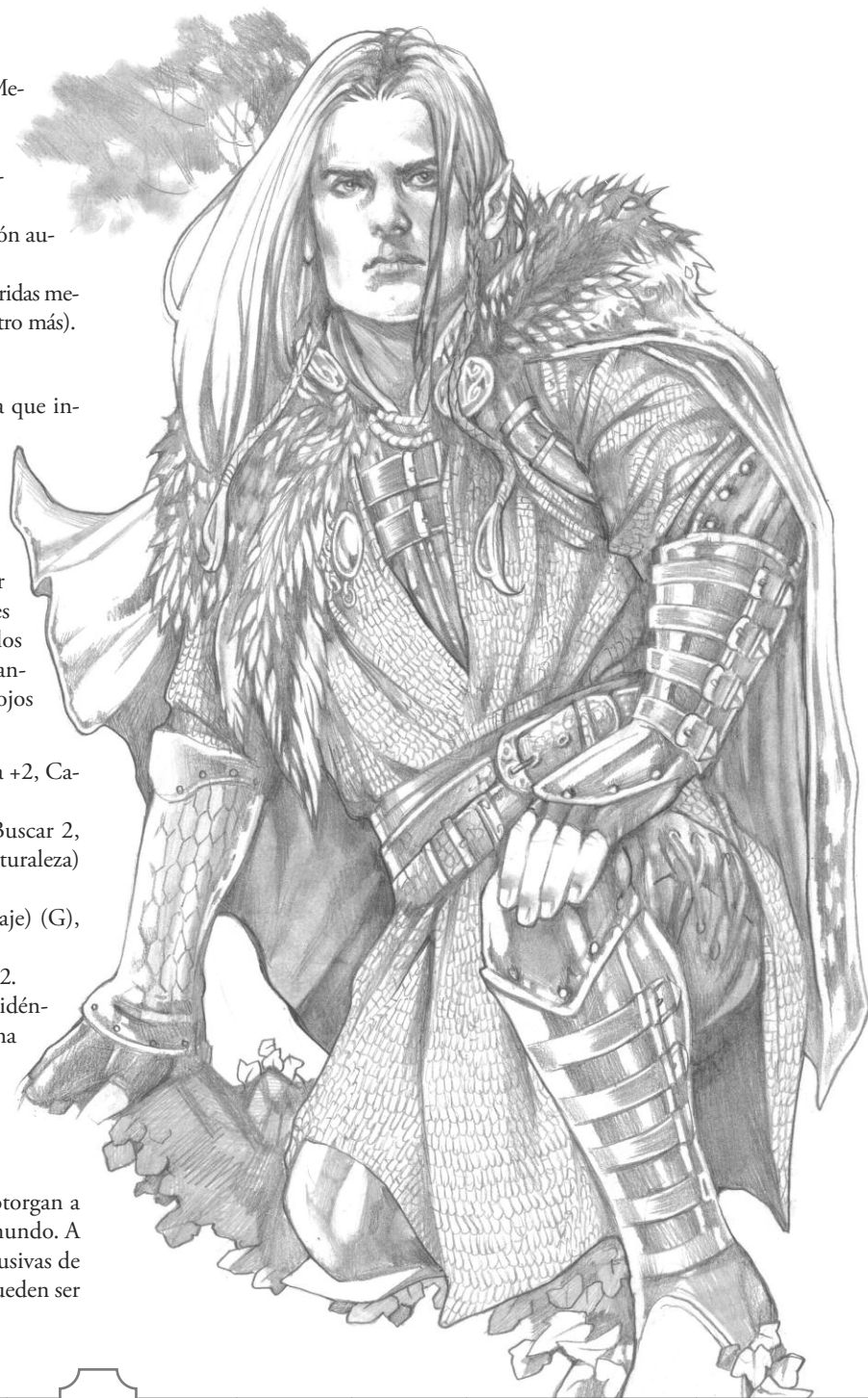
REFLEJOS

Reduces en 5 puntos las penalizaciones por movimiento acelerado relacionadas con Acrobacias y Tregar. Esto te permitiría, por ejemplo, hacer equilibrios a tu velocidad normal sin sufrir ninguna penalización.

CAMINASUEÑOS

VOLUNTAD

Esta dote representa el estudio y disciplina necesarios para poder acceder a los niveles más profundos del Camino de los Sueños (ver pág. 10). Un elfo sin esta dote sólo puede intentar acceder al primer nivel (los Sueños).



DOS PÁJAROS DE UN TIRO

ATAQUE

Aceptando un -4 en tu prueba de Ataque puedes intentar alcanzar con un mismo disparo a dos enemigos adyacentes entre sí y en tu línea de tiro. Realiza una sola tirada de Ataque y compara su resultado con la Defensa de ambos enemigos para determinar si alcanzas a ambos, a uno o a ninguno. Con este tipo de ataque un 20 natural no se considera crítico, aunque aún puedes obtener un golpe crítico si tu tirada supera en 10 o más puntos la Defensa del oponente. Ambos enemigos reciben el daño normal del ataque, pero debes tirarlo por separado para cada uno de ellos.

HOSTIGAR

ATAQUE

Estás entrenado para perseguir y acosar a tus enemigos, atacándolos con tus flechas mientras te mantienes oculto en la espesura. Como acción de asalto completo eres capaz de realizar un ataque a distancia, desplazarte hasta tres metros y volver a esconderte, con la ventaja de que la prueba de Sigilo sólo tiene un -10 de penalizador en lugar del -20 habitual (ver **Sigilo**, pág. 57 del manual básico). Además, al no dejar de moverte entre la vegetación desconciertas a tus enemigos, lo que te otorga un +1 a la Esquiva contra ataques a distancia. Esta ventaja se conserva incluso aunque descubran tu presencia, siempre y cuando cuentes con cobertura u ocultación y te hayas movido al menos tres metros en el asalto anterior.

IMPROVISAR FLECHAS

GENERAL

Por cada cinco minutos que dediques a buscar en una zona arbolada, puedes improvisar una flecha o un virote. Estas flechas improvisadas se pierden después de cada ataque, tanto si es exitoso como si no.

MEDITACIÓN ALERTA

VOLUNTAD

Mientras descansas aún eres consciente de lo que sucede a tu alrededor, por lo que no sufres el +10 a la CD de las pruebas para escuchar. Esta ventaja no se aplica si durante la meditación te adentras en el Camino de los Sueños.

PERSECUCIÓN SIN TREGUA

GENERAL

Eres capaz de rastrear a tu velocidad normal sin sufrir el -5 de penalización, y si te mueves al doble de tu velocidad la penalización será de -10 en lugar de -20.

PUNTERÍA LETAL

ATAQUE

Si empleas una acción de Apuntar con un ataque a distancia, puedes lanzar el daño del disparo dos veces y quedarte con el mejor resultado.

Equipo

Los elfos son famosos por su habilidad para elaborar todo tipo de utensilios, ropas y armas. En este apartado se recogen algunos que pueden encontrarse con facilidad en los bosques de Shalanest.

ARCO ELFO

Los arcos de los elfos de los bosques son legendarios por su exquisita factura, elaborados con tejo y cuerdas de lino. Su alcance los convierte en armas muy valiosas en Valsorth, aunque son difíciles de encontrar fuera de los bosques de Shalanest.

Tipo: Marcial, **Daño:** 1d8, **Crítico:** 20/x3, **Tipo de daño:** Perforante, **FUE mínima:** 11, **Incremento de distancia:** 40 m, **Tamaño:** G, **Peso:** 1 kg, **Coste:** 80 mp.

BÁLSAMO SANADOR

Este bálsamo lo elaboran las sanadoras del templo de Rael para aplicar sobre las heridas de los pacientes, de manera que cicatricen más rápidamente. Un pote tiene para diez aplicaciones, y cada aplicación cura 1d6 Puntos de Resistencia.

Peso: 100 gr. **Coste:** 150 mp.

BOTAS ÉLFICAS

Las botas de cuero que utilizan los elfos son ligeras, cómodas para largas caminatas y de suela blanda pero resistente. Además, son famosas en todo Valsorth por reducir el ruido del caminante, claro que sólo podrán usarse por quien tenga un pie de tamaño similar a los elfos.

Especial: +2 a las pruebas de Sigilo para evitar ser oído. **Peso:** 0,25 kg. **Coste:** 35 mp.

CAPA DE MONTARAZ

Esta prenda cubre hasta las rodillas e incluye una capucha. Se sujeta al cuello o el hombro mediante un broche que suele emular la forma de una hoja, la copa de un árbol o el perfil de algún animal del bosque. Es de un color entre verde y marrón, aunque es difícil precisarlo porque parece adaptarse a la tonalidad de lo que la rodea.

Especial: Mientras esté en un entorno boscoso otorga un +2 a las pruebas de Sigilo para evitar ser visto, +4 si permanece inmóvil. **Peso:** 0,5 kg. **Coste:** 50 mp.

COTA DE ESCAMAS ÉLFICA

Las armaduras que llevan los soldados de infantería son piezas laminadas de tonos ocres, con los petos adornados por bellas filigranas que simulan las formas de los árboles. Son protecciones mucho más ligeras que las habituales, de modo que apenas restan movilidad a los soldados y les permiten ser una fuerza ágil en el campo de batalla.

Tipo: Media, **RD:** 4, **Penalización por armadura:** -3, **Penalización a la velocidad:** 2/3, **Peso:** 12 kg, **Coste:** 300 mp.

FLECHAS PENETRANTES

Son más delgadas que las flechas ordinarias para así ofrecer menos resistencia y su punta está afilada y endurecida para atravesar mejor el blindaje. Como contrapartida, su delgadez también las vuelve más quebradizas haciendo muy difícil recuperarlas intactas. Cada flecha disparada tiene un 75% de posibilidades (15 o menos en un d20) de romperse.

Especial: Ignoran hasta 2 puntos de la Reducción de Daño por armadura o armadura natural y pueden atravesar coberturas blandas. **Coste:** 10 mp por 20 flechas.

FLECHAS DE PLATA

Estas legendarias flechas fueron forjadas en los días antiguos, cuando los primeros elfos eran expertos en la elaboración de armas. Estas flechas tienen la punta, el tallo e incluso la cola hechos de plata pura. Lo exquisito de su factura hace que sean ligeras como el viento, pero perforantes como una punta de hielo,

capaces de atravesar todo tipo de armaduras y cobertura. Al dispararlas, un débil estruendo similar al de un trueno acompaña su vuelo, mientras la flecha cruza el espacio con un relámpago de plata para atravesar todo lo que encuentre en su camino.

Especial: Ignoran cualquier Reducción de Daño y pueden atravesar todo tipo de cobertura. Nunca se rompen. **Coste:** 100 mp por cada flecha. El precio es puramente orientativo, pues el secreto para fabricarlas se ha perdido y quedan muy pocas de estas flechas.

Familias Nobles de Litdanast

El poder y gobierno de Litdanast lo ostenta el rey, quien dirige la ciudad, el ejército y vela por el bien de su pueblo. Sin embargo, las Casas de las familias nobles de la ciudad tienen también su participación en el gobierno del reino. El Padre o Madre de la Casa es el máximo representante de ésta, y suele ser el miembro de más edad o aquel que recibe el apoyo de la mayor parte de su familia. Además, los líderes de cada Casa forman parte del Consejo de la Corte Blanca, órgano asesor del rey en los temas más importantes.

Las Casas tienen ciertos privilegios dentro de la sociedad elfa, desde vivir en viviendas y palacios de mayor calidad, hasta poder elegir dónde sirven sus miembros, si en el ejército o en otros ámbitos. A pesar de pertenecer a la nobleza, las Casas están supeditadas a la familia real, así como a ser juzgadas por el rey ante cualquier delito o acto considerado como tal.

Al contrario que en otras sociedades, los elfos de los bosques no suelen tener intrigas entre las diferentes Casas para obtener el poder o desbancar a algún rival. Debido a su personalidad y actitud ante la vida, los elfos están más preocupados por la protección de su entorno y por cantar a la belleza de las cosas que por ostentar mayor poder dentro del reino. Aun así, hay ciertos temas que crean fuertes discusiones entre las diferentes familias, como su relación con los hombres del norte o las necesidades militares del reino. Hay Casas que abogan por tener un reino fuerte e independiente, aumentando el ejército y cerrando cualquier trato con los hombres. Por contra, otras familias consideran que aislarse del resto del mundo es un error y que la prioridad debería ser establecer pactos diplomáticos con las otras razas, principalmente con el reino de Stumlad.

En este suplemento no se describe la Casa Real, pues sus miembros ya están incluidos en el manual básico de **El Reino de la Sombra** (ver pág. 250 y siguientes), pero a continuación se detallan las principales familias que ostentan el poder en Litdanast. En especial se explica la Casa Arbolinvierno, mientras que el resto de Casas reciben una descripción más resumida.

Casa Arbolinvierno

La Casa Arbolinvierno es un ejemplo perfecto de los grandes linajes de Litdanast. Con una historia de miles de años, su tradición se ha mantenido inalterable con el paso de las generaciones y aún hoy es una de las familias más respetadas por los elfos. Imbrae es el Padre de la Casa, desposado con la bella Niril, una elfa de auténtica sangre real.

HISTORIA

Esta Casa es una de las grandes familias de Litdanast, pues su historia se remonta hasta los días antiguos. Su fundador fue Imrel Arbolinvierno, que siguió los pasos de Hirael a través de Valsorth hasta los bosques de Shalanest, donde fue uno de los fundadores de la ciudad de Litdanast.

Con los años, el linaje de la familia se fortaleció, ya que formaron parte del Consejo de la Corte Blanca cuando éste fue constituido. De este modo, todos los Padres y Madres de la Casa han ostentado un alto poder en el reino élfico, cargo que han transmitido con el paso de las generaciones. Ya entonces eran conocidos por sus ideas contrarias a los humanos, a los que consideraban una plaga que tenía que ser erradicada de Valsorth.

Sin embargo, la infamia cayó sobre esta familia cuando uno de sus miembros, Abanatah, traicionó todos los preceptos de su pueblo y usó la magia negra para abrir un portal a los seres del abismo, convirtiéndose en el Rey Dios. Este suceso estuvo a punto de costar la desaparición de la Casa, pues muchos de sus miembros renegaron de su linaje y adoptaron otro nombre. Sólo la mediación del rey Benthor y su defensa de la Casa impidieron que todo un linaje de los elfos se cortara de raíz.

Durante la larga guerra contra el Rey Dios, la casa Arbolinvierno recuperó su esplendor, pues sus líderes lucharon de manera decisiva para la derrota del elfo traidor. Una vez pasado el peligro, parecía que las ideas extremas de la familia se habían suavizado, pero el ataque de los caballeros de Stumlad volvió a cargar de razones a sus miembros más racistas y contrarios a los humanos. En la batalla contra los caballeros, Imbrae, que era hijo primogénito del Padre de la Casa, luchó al frente de los batallones elfos, lo que reforzó su reputación dentro del reino.

Actualmente, la Casa Arbolinvierno cuenta con el respaldo de su pueblo, aunque la Familia Real no acaba de ver con buenos ojos sus opiniones belicosas en contra de los hombres del norte.

POLÍTICA

A pesar de los acontecimientos a que condujeron sus ideas en el pasado, como la traición de Abanatah, la familia Arbolinvierno sigue considerando que el verdadero mal llegó a Valsorth con la aparición de los hombres. Sus miembros defienden que los hombres lo corrompen todo allí donde se instalan, y que si siguen propagándose sin control como una plaga pueden llevar al mundo a la destrucción. Es por ello que defienden una política dura, con un ejército fuerte tanto para defender el reino como para atacar si es necesario.

El Padre de la Casa, Imbrae, es uno de los mayores defensores de estas ideas. A su vez, considera que el reino élfico ha perdido poder militar, lo cual conlleva el riesgo de que se encuentren indefensos si los caballeros de Stumlad deciden atacarlos de nuevo. Por ello, siempre se muestra a favor de dedicar todos los recursos a la creación de un gran ejército, sin hacer caso de las opiniones de los que votan por dedicar sus esfuerzos a otros aspectos como la economía, el desarrollo de la ciudad o las relaciones con otros reinos de Valsorth.

RESIDENCIA

El palacio de Arbolinvierno es un impresionante conglomerado de mansiones y pabellones que se alza sobre las ramas de un gigantesco roble que hay al sur de Litdanast.

El palacio principal se alza sobre la copa del roble, en una plataforma circular que rodea su tronco. Se trata de un edificio de madera blanca, que forma pórticos y arcos que llevan a salas con terrazas que ofrecen magníficas vistas sobre el bosque. En el centro del edificio hay un gran salón, donde la Casa se reúne en las grandes ocasiones y celebran sus fiestas y banquetes. Al norte están las habitaciones privadas de Imbrae y su familia directa, e incluso tienen un mausoleo consagrado a Rael, donde se guardan los recuerdos de los miembros más ilustres.

Bajo el palacio, una serie de escaleras llevan a los palacetes de las plataformas inferiores. En ellos viven los miembros menores de la Casa y están situadas otras dependencias importantes, como una armería, un almacén o una escuela para sus hijos.

A pesar de la seguridad que reina en Litdanast, la residencia de los Arbolinvierno destaca por tener una fuerte vigilancia de soldados, todos miembros de la familia, encargados de impedir el paso a los no invitados.

Miembros de la Casa

El Padre de la Casa es Imbrae, un guerrero elfo famoso por sus proezas en la guerra contra los caballeros de Stumlad. Su esposa es una bella elfa llamada Niril, de aún más alto linaje, pues su padre era hermano del Rey, de modo que es prima directa de los príncipes. Tienen 5 hijos, el mayor de los cuales es Elberil, un montaraz que desde muy joven se mostró como un aventurero desobediente e inconformista con las estrictas normas de su padre.

IMBRAE ARBOLINVIERNO

Guerrero elfo de los bosques (80 puntos)

Descripción: Es un veterano elfo, de porte orgulloso, rostro severo y cabello dorado y lacio. Viste costosos ropajes de seda, aunque siempre pende de su costado una espada.

Historia: Primogénito de Imral, el anterior Padre de la Casa, Imbrae recibió una cuidada instrucción desde su nacimiento, preparándole para liderar a los suyos en el futuro. Su habilidad fue decisiva durante la batalla de Litdanast, cuando comandó a los batallones elfos en la defensa de la ciudad ante el ataque de los caballeros de Stumlad. Después de esta batalla, Imbrae se convirtió en un héroe de guerra y se casó con una de las sobrinas del Rey, Niril. Desde entonces cuenta con gran cantidad de seguidores

entre el resto de nobles, así como una gran amistad con el príncipe Gornahel.

Personalidad: Activo y orgulloso, Imbrae es profundamente racista y se muestra despectivo con cualquier otra raza. Debido a las luchas del pasado, odia a los hombres del norte y su objetivo es convencer a los suyos de que deben devolver el golpe, hacer pagar a Stumlad por su ataque a traición. Este belicismo le ha comportado más de un enfrentamiento con su mujer y con el propio rey Gerahel, mientras que ha servido para unirle aún más al príncipe Gornahel.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 13 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Atención +11, Atletismo +7, Averiguar intenciones +6, Buscar +12, Diplomacia +8, Intimidar +6, Montar +8, Oficio (Ingeniero) +6, Saber (Historia) +9, Saber (Local) +9, Saber (Tácticas) +12, Sigilo +8.

Dotes: Ataque defensivo, Ataque de torbellino, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con arma exótica (espada bastarda), Especialidad en ataque (espada bastarda), Fama, Maestría con armadura (cota de mallas élfica), Plan maestro, Posición social (noble) 4.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +4, Reflejos +7, Voluntad +6.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17 (desprevenido 14), Armadura (RD 5), Ataque sin armas +8 (1d3+2), Espada bastarda +11 (1d10+4, +1d6 por frío, 19-20), Derribar +8, Presa +7.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Cota de mallas élfica (RD 5, Penal. -3, ver pág. 264 del manual básico), espada bastarda +1 (*Daño elemental:* +1d6 de daño por frío), ropa de noble.

NIRIL DE VALIANAR

Maga elfa de los bosques (70 puntos)

Descripción: Niril conserva la belleza de la realeza élfica, alta, estilizada y de rasgos angulosos. Sus ojos, de un azul tan claro como el cielo del verano, brillan en su rostro bajo una larga cabellera rubia que lleva recogida en un primoroso trenzado. De andar grácil y majestuoso, viste de forma elegante, pero nada ostentosa, con vestidos de seda blancos que resaltan su esbelta figura.

Historia: Sobrina del rey Gerahel, Niril creció en el palacio del Gran Árbol junto al resto de la familia real. Hija del hermano menor del Rey, recibió una educación exquisita, así como conocimientos de la magia al alcance sólo de los elfos de más alto linaje. Al llegar a la madurez, su padre buscó a un marido adecuado, siendo Imbrae el mejor pretendiente, pues era de buena familia y héroe en la guerra contra los hombres de Stumlad. A pesar de no estar enamorada del noble de la Casa Arbolinvierno, Niril aceptó la palabra de su padre y se comprometió con Imbrae, con el que ha compartido su vida desde entonces, dándole cinco hijos varones.

Personalidad: Gentil y educada, Niril sabe comportarse con corrección en cualquier situación. A pesar de no querer a su ma-

rido, vive dedicada a cumplir con su papel, en una relación basada en el respeto y preocupada por educar con acierto a sus hijos. Sin embargo, la excesiva belicosidad de Imbrae hace que no se muerda la lengua al reprocharle sus acciones, negándose rotundamente a cualquier acción que lleve de nuevo a los suyos a una guerra contra los humanos.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 8 (–1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 16 (+3).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +8, Atención +13, Buscar +14, Concentración +10, Diplomacia +10*, Engañar +3*, Idiomas 2 (stumlades y vealar), Interpretar (Instrumentos de cuerda) +10, Intimidar +3*, Recabar información +3*, Saber (Arcano) +8, Saber (Local) +7.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Encanto, Fama, Memoria eidética, Posición social (realza) 5.

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +0, Reflejos +4, Voluntad +8.

Atributos sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Reserva de Esencia 12.

Conjuros: (*Magnitud* 0) Conocer la dirección, Crear agua, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz; (*Magnitud* 1) Círculo de protección menor, Dormir, Invocar monstruo 1, Proyectil mágico, Sirviente invisible; (*Magnitud* 2) Detectar pensamiento.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m, Defensa 14 (desprevenido 13), Ataque sin armas +1 (1d3), Derribar/Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 18, Umbral de herida grave 7.

Equipo: Ropa de noble, pócima de curación (recupera 1d8+2).

* No incluye el +2 por Encanto.

ELBERIL ARBOLINVIerno

Montaraz elfo de los bosques (65 puntos)

Descripción: Es un joven elfo de cabello castaño claro, ojos de profunda mirada azul y rasgos muy marcados y duros. Viste ropas cómodas de cuero, manchadas de sus largas exploraciones por el bosque, y que sólo demuestran su linaje por el broche que cierra su capa y que muestra el símbolo del árbol de su Casa.

Historia: Primogénito de Imbrae, ya desde su adolescencia se opuso a la educación tradicional que quería su padre, dejando las aburridas clases de historia para escaparse a explorar el bosque. Su carácter díscolo le ganó muchas reprimendas, pero también le instruyó en todo lo necesario para sobrevivir por su cuenta. En la actualidad pasa un tiempo en la residencia Arbolinvierno, pero tiene pensado partir muy pronto para averiguar qué hay de cierto en los rumores sobre una nueva guerra en el norte.

Personalidad: Jovial y alegre, es un joven divertido y carismático, que siempre quiere saber más y odia las barreras que tratan de imponerle su familia y la nobleza elfa. Su deseo es seguir los pasos de las grandes leyendas de su pueblo y conocer territorios lejanos. Sin embargo, esto topa de frente con las ideas de su padre, que considera que debe ser un elfo responsable que dirija la Casa en el futuro.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Atención +11, Atletismo +7, Artesanía (Trampería) +5, Buscar +8, Diplomacia +6, Medicina +3, Saber (Naturaleza) +6, Saber (Geografía) +5, Sigilo +9, Supervivencia +8.

Dotes: Aguante, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Disparo preciso, Especialidad en ataque (arco elfo), Hostigar, Improvisar flechas, Persecución sin tregua, Posición social (noble) 3, Puntería mejorada, Sujeción a distancia, Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +7, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17 (desprevenido 15), Armadura (RD 3), Ataque sin armas +5 (1d3+1), Arco elfo +8 (1d8+1, 20/x3), Espada larga +5 (1d8+1, 19-20), Derribar +5, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Arco elfo +1 (24 flechas), bálsamo sanador, botas élficas, camisote de mallas de gran calidad, capa de montaraz, cuerda de seda (30 m), espada larga, flechas de plata (1), flechas penetrantes (12), odres de agua (2), pan de viaje (10), pedernal y acero, piedra de afilar, ropa de viajero, saco de dormir, sello (anillo Arbolinvierno).

SOLDADO CASA ARBOLINVIerno

Guerrero elfo de los bosques (45 puntos)

Son los guerreros de la familia que vigilan la residencia de la Casa. Suelen ser varones fuertes y hábiles con la espada, vestidos con cota de escamas, casco, escudo y un jubón color verde con la insignia del árbol de la casa en el pecho.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada.

Habilidades: Atención +7, Atletismo +7, Buscar +6, Intimidar +4, Montar +4, Oficio (Guardia) +6, Saber (Local) +4, Sigilo +4.

Dotes: Ataque a fondo, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (espada larga), Maestría con armadura (cota de escamas élfica).

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15/17 con escudo (desprevenido 13), Armadura (RD 4), Ataque sin armas +5 (1d3+2), Arco elfo +5 (1d8, 20/x3), Espada larga +7 (1d8+2, 19-20), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Arco elfo, cota de escamas élfica, escudo ligero, espada larga, jubón Arbolinvierno.

Otras Casas de Litdanast

Además de la Casa Arbolinvierno, otras cinco familias forman la nobleza de Litdanast, participando en la política y el gobierno de la ciudad. A continuación se ofrecen los rasgos destacados de cada una de las Casas, así como un árbol explicativo de sus influencias de poder.

CASA SOLDEVERANO

La Casa Soldeverano es también una de las más antiguas en la dinastía de los elfos, ya que su linaje se remonta a los días anteriores a la creación de Litdanast. Desde siempre ha sido una casa señorial, respetada por todos los elfos y orgullosa de su ancestral historia.

A pesar de haber vivido en primera persona la guerra contra los hombres, la Casa Soldeverano sabe que el aislamiento del pueblo elfo es lo que les ha conducido a la situación actual, razón por la que defienden involucrarse en los quehaceres de Valsorth o su tiempo en el mundo habrá llegado a su fin.

La Madre de la Casa es Guznahan, una sabia elfa cuya amistad con el Rey se remonta a la infancia de ambos. Es uno de los miembros

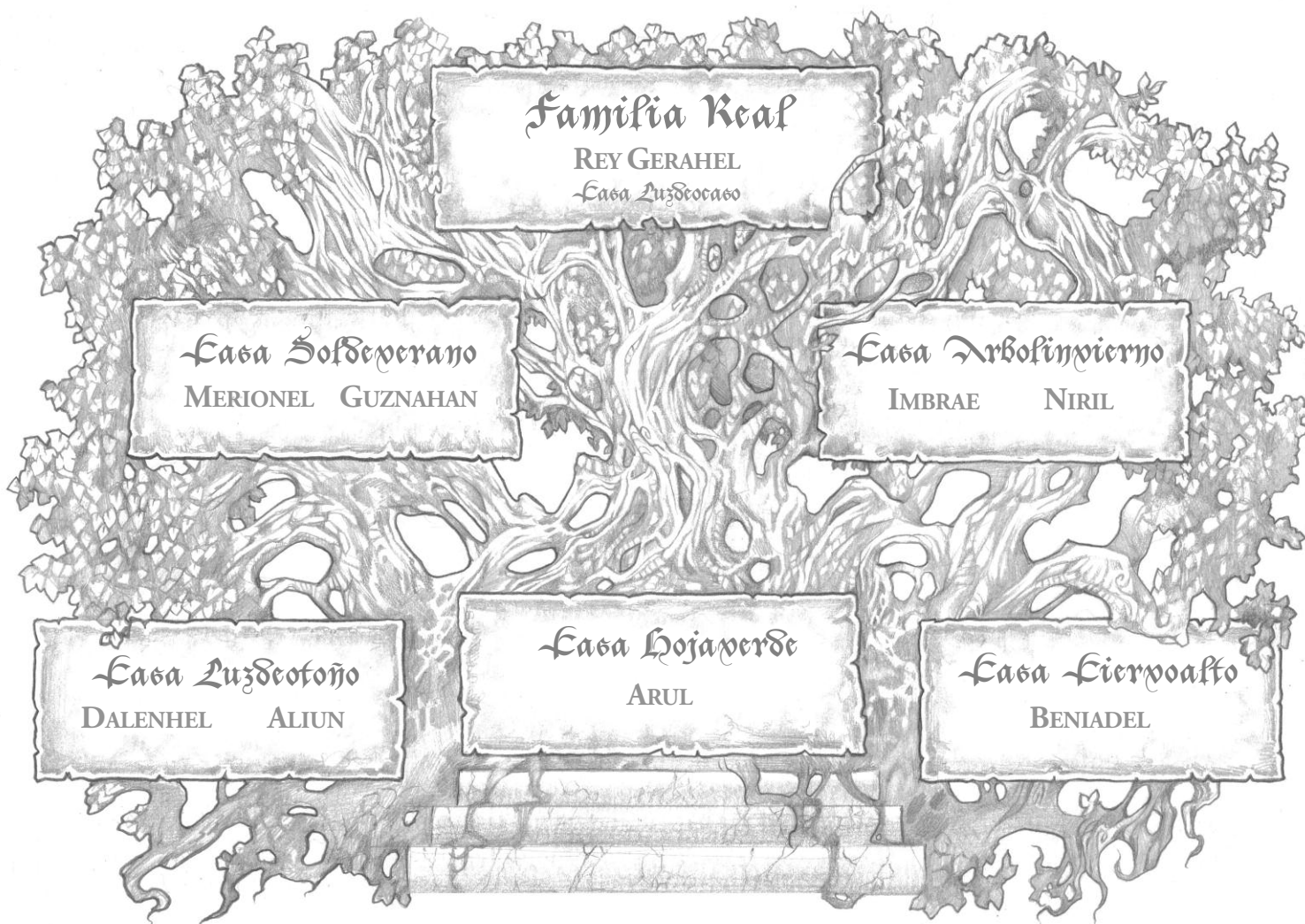
más importantes de la Corte Blanca. Su marido, Merionel, fue uno de los grandes generales elfos en la batalla contra el Rey Dios, pero la edad y el pesar han marchitado su fuerza y actualmente permanece en el palacio de la familia, sumido en sus recuerdos y en pasar largas jornadas vagando por el Camino de los Sueños.

La morada de la Casa Soldeverano se encuentra en un majestuoso árbol que hay al este del Gran Árbol. En la cúspide está el palacete de la familia, mientras que en los niveles inferiores tienen su hogar los restantes hermanos, primos y amigos de la familia.

CASA LUZDEOTOÑO

Esta familia de estudiosos es conocida en Litdanast por su sabiduría y por llevar siglos apoyando a la familia real en el gobierno del reino. Poco aficionados a las armas, sus miembros siempre han preferido el estudio, dando algunos de los grandes magos de la historia de los elfos.

Interesados en el conocimiento, la Casa Luzdeotoño apoya al rey Gerahel en su política aperturista con los humanos, pues este intercambio puede enriquecer el saber de los elfos. Por contra, después de perder a muchos de sus miembros en la guerra contra el Rey Dios, sí que ven claro que el ejército es algo indispensable en esta época de incertidumbre.



Su Padre es el viejo mago Dalenhel, uno de los grandes estudiosos y sabios de Litdanast, y cuya frágil salud hace temer a los suyos que su fin esté próximo. Casado desde hace más de 500 años con Aliun, una sanadora de Rael, tienen un solo hijo, Alentel, quien se rumorea es uno de los pocos capaces de utilizar la Alta Magia de los elfos.

Un palacio en lo alto de un árbol de doble tronco es la mansión de la Casa, que destaca por tener una de las pocas bibliotecas de la ciudad y disponer de cuartos de estudio y talleres.

CASA HOJVERDE

Descendientes de un antiguo linaje de exploradores, la Casa Hojaverde es reconocida como una de las familias más importantes en Litdanast, sobre todo por sus jóvenes montaraces que han servido al reino durante generaciones.

Luchadores por naturaleza, esta familia no puede perdonar el ataque que sufrió Shalanest Occidental y la muerte de tantos hermanos elfos. Por ello, se muestran contrarios a cualquier pacto con los hombres que haga olvidar aquella masacre.

Su Madre es Arul, una veterana montaraz que aún conserva la agilidad y rapidez de la juventud, junto a una actitud reflexiva ante el decisivo momento en que se encuentra su raza. Soltera desde la muerte de su amante en el ataque de los caballeros de Stumlad, tiene tres hijos varones que dirigen muchas de las patrullas que vigilan las fronteras.

La vivienda de esta familia es un palacio en un árbol en los límites de la ciudad, junto a varios pabellones donde descansan la in-

finidad de primos, hermanos y demás miembros y donde se ejercitan en el tiro con arco y el resto de sus habilidades.

CASA CIERVOALTO

Procedentes de una estirpe de cazadores, la familia Ciervoalto alcanzó la nobleza por los servicios de su Padre en la defensa de Litdanast contra los caballeros de Stumlad. Al contrario que las otras familias, la Casa de Ciervoalto no disfruta del reconocimiento de todo su pueblo y algunas de las demás Casas los consideran elfos menores, sin verdadera sangre noble en su linaje.

Esta casa mantiene una postura neutral en el conflicto sobre la relación de Litdanast con el exterior, pues no confían en los hombres, pero a la vez ven con buenos ojos establecer mayores tratos comerciales con las ciudades del norte. En este dilema se encuentran, razón por la que reciben presiones de las otras Casas para que se posicionen al respecto.

Su Padre es Beniadel, un extraordinario cazador y arquero, a quien los formalismos de la nobleza no acaban de agradar. Su mujer murió pocos años atrás, aunque le dejó seis preciosas hijas, la mayoría de las cuales sirven como sanadoras en el templo de Rael. Dentro de esta familia está la exploradora Miriel, sobrina de Beniadel, y que forma parte de las patrullas que defienden las fronteras del reino. Miriel aparece completamente descrita en la pág. 266 del Manual Básico.

La morada de la familia es un modesto pabellón situado al norte del cementerio élfico, edificado sobre la hierba y no sobre los árboles como el resto de casas nobles.

Aventuras

En este apartado se describe una aventura completa para un grupo de personajes que formen parte de la comunidad elfa o que se encuentren conviviendo con los elfos de Litdanast. Esta aventura puede jugarse de forma independiente o puede pertenecer a una campaña mayor, ya sea una basada en los elfos u otra en que los personajes permanezcan un tiempo en los bosques de Shalanest conviviendo con ellos. Al final del capítulo también se dan una serie de ideas para desarrollar nuevas aventuras que tengan a los elfos de Litdanast como protagonistas y sirvan para continuar la campaña.

Asesinato en Litdanast

Resumen: Una serie de asesinatos se suceden en Litdanast. Los PJs deben descubrir al autor, lo que les llevará a dar con el verdadero culpable de las muertes, el espíritu rencoroso de un elfo que busca venganza después de su muerte.

Reto: Medio.

La aventura se inicia con el grupo de PJs en Litdanast, ya sea porque viven allí o porque se encuentran de paso. Según sus historias y acontecimientos previos, los PJs salen a los bosques de Shalanest en un encargo rutinario, como puede ser ir en

busca de unas hierbas curativas si colaboran con el templo de Rael, o seguir a un reducido grupo de orkos que se han adentrado en el bosque en el caso de que sean exploradores al servicio de la milicia. De cualquier modo, los PJs parten hacia el norte, cuando a unos 15 kilómetros de la ciudad se topan con un cadáver.

EL CADÁVER DE LA MUJER ELFA

En un pequeño claro del bosque, cerca del sendero que lleva al norte, pero oculto tras la vegetación, yace un cuerpo entre la hierba y las hojas caídas.

Entre la maleza, cubierto parcialmente por hojas y ramas, se haya el cadáver de una mujer, a juzgar por el vestido élfico que lleva. El cuerpo ha sufrido numerosas heridas, cortes y mutilaciones, pero lo más espantoso es que un corte limpio en el cuello lo ha decapitado y su cabeza ha desaparecido.

Los PJs pueden encontrar la siguiente información según su investigación de la escena del crimen:

✦ Si registran el cadáver, confirman que es una mujer elfa, cuyo cuerpo ha sido mutilado y torturado, como muestran los cortes que tiene en todo el cuerpo. Si superan una prueba de Medicina (CD 17) o Buscar (CD 22) descubrirán que los cortes fueron he-



chos con un puñal élfico (si el personaje es un elfo del bosque la CD de estas pruebas se reduce 5 puntos).

✦ Si registran el claro, comprueban que no hay rastro de la cabeza. Con una prueba de Buscar o Supervivencia (CD 18) encuentran un rastro que indica que dos personas llegaron juntas al claro; pero sólo una de ellas se fue, caminando en dirección este. Por cada dos puntos en que superen la dificultad obtienen una pista adicional:

✦ Las huellas son de hace tres o cuatro días.

✦ Junto a las huellas que se alejan del claro hay un rastro de sangre goteante.

✦ Ambas huellas pertenecen a elfos.

✦ No hay señales de lucha previa.

Seguir el rastro más allá de unas decenas de metros se hace imposible, pues las constantes lluvias y un terreno más duro las han borrado por completo.

Lo más normal es que los PJs regresen a Litdanast con el cadáver. En pocas horas se descubre la identidad de la mujer, gracias al vestido que lleva. Se trata de Ilie Arbolinvierno, una de las primas de Imbrae, Padre de la Casa.

Al conocerse la noticia se crea un gran revuelo en la ciudad por la brutalidad de su muerte. El propio rey Gerahel pide entrevistarse con los personajes, para saber lo sucedido. Después de que se lo expliquen, el Rey decide pedirles que investiguen la muerte de la mujer, pues espera que ellos, al no tener relación con las Casas de Litdanast, puedan descubrir lo sucedido sin estar influenciados por las relaciones entre los nobles. Por descubrir al asesino les pagará 250 monedas de plata a cada uno.

LA HISTORIA DEL ASESINO ELFO

Ilie Arbolinvierno, la mujer asesinada, era la esposa de Belial Arbolinvierno, un noble que murió hace ya cinco años víctima de una enfermedad, según pareció entonces. Belial era un elfo de la nobleza, engreído y caprichoso, acostumbrado a mandar y a ser servido. Además, estudiaba en secreto las ciencias arcanas, e incluso llegó a hacer pruebas con la magia negra. Estaba casado con Ilie, tenía una hija llamada Mieral y en los últimos meses mantuvo un romance con una sanadora de Rael llamada Arnel.

El hermano mellizo de Ilie, Genral, descubrió que su cuñado le era infiel a su hermana, y decidió vengarse de él. Para ello, envenenó la bebida de Belial, que enfermó y murió poco después, sin que nadie descubriese que se trataba de un crimen.

Extrañados por la muerte de Belial, y temiendo que fuese portador de alguna enfermedad contagiosa, se optó por enterrarlo en una cripta familiar. Se trata de un subterráneo situado en los bosques al este de la ciudad, abandonado desde hace siglos. El cuerpo de Belial fue sepultado en el nivel inferior y se selló la puerta para evitar su profanación, guardando las llaves en el hogar de la familia.

Esto sucedió hace cinco años. Sin embargo, hace unos meses, el espíritu de Belial se manifestó en la cripta. Atormentado por

la traición y deseo de vengarse, aunque no sabía exactamente de quién, el espíritu fue acumulando poder y odio, pues no podía escapar de su prisión. En un principio sospechó de su mujer como su asesina, pues quizás había descubierto su infidelidad. Después también sospechó de su amante, pues siempre insistía en que debían contar a todo el mundo su amor. El espíritu incluso sospechaba de su hija, que le había despreciado por la forma en que trataba a su madre.

Carcomido por el odio y la duda, el espíritu de Beliaral logró, a través del Camino de los Sueños, llegar hasta su cuñado Genral, dominarlo y convertirlo en su esclavo, sin que éste se percatase de ello. De este modo, por las noches el espíritu accede a Genral para dominar sus actos sin que el elfo pueda resistirse y sin que tenga ningún recuerdo al día siguiente. Lo primero que hizo fue dirigir a Genral a la sala donde estaba la llave de la cripta y hacerse con ella. Con la llave en su poder, Genral siguió las órdenes del espíritu y, en plena noche, raptó a Arnel, la sanadora. Después de cargar con la chica hasta el bosque, la descuartizó, le cortó la cabeza para dársela a Beliaral y arrojó sus restos a un foso cercano. Esta muerte no fue conocida y simplemente los familiares de Arnel denunciaron su desaparición, sin que se encontrase ninguna pista de qué le había sucedido.

Sin embargo, el espíritu de Beliaral seguía dudando sobre el culpable de su muerte, ya que Arnel no confesó haberle envenenado a pesar de las torturas. Por ello, hace apenas tres noches, dominó a Genral para que raptara a Ilie, su exmujer, y la llevó a un claro del bosque. Después de infinidad de torturas, Genral la asesinó y le cortó la cabeza para llevarla a la cripta de Beliaral. A pesar de esta segunda muerte, el espíritu seguía encolerizado, pues su mujer tampoco confesó haberle asesinado, de modo que ahora sus sospechas recaen sobre su propia hija Mieral.

LA INVESTIGACIÓN

Uno de los primeros pasos lógicos que deberían tomar los PJs es investigar la historia de la noble elfa muerta. Si preguntan en la ciudad por Ilie pueden obtener los siguientes resultados mediante una prueba de Recabar Información:

CD 10: Ilie era un miembro importante de la Casa Arbolinvierno, una de las familias más importantes de Litdanast. Ilie estaba casada con Beliaral, que murió hace cinco años por una súbita enfermedad. Tenían una hija llamada Mieral.

CD 15: Además de lo anterior, Ilie desapareció del palacio de la familia hace dos días sin que nadie la viera. No se descubrió su falta hasta la mañana siguiente.

CD 20: Además de lo anterior, descubren un rumor sobre el marido de Ilie, que se decía tenía un romance con una sanadora de Rael.

Si los PJs van a la Casa Arbolinvierno, los soldados que la vigilan no les permiten el acceso. Sólo el ser nobles o una prueba de Diplomacia (CD 20) logra que les dejen entrar y que tengan una audiencia con el Padre de la Casa, Imbrae Arbolinvierno. Imbrae se muestra hosco, aunque puede dar alguna información a los PJs, ya sea la historia de Ilie, la muerte de su marido y la existencia de su hija. Si le preguntan por la muerte de Beliaral, explicará lo repentino de su muerte y de cómo fue enterrado aparte por temor a que se extendiera su enfermedad.

LA PRIMERA VÍCTIMA

Descubrir que Ilie no fue la primera víctima es uno de los pasos para resolver el misterio de los asesinatos. Si los PJs investigan sobre Beliaral y la amante que tenía, pueden ir al templo de Rael, aunque empezar a preguntar a las sanadoras por cuál era la amante del fallecido no es lo más adecuado, pues se mostrarán indignadas. Sólo grandes dotes de Diplomacia (pruebas de CD 20) y mucho tacto les permite descubrir que Arnel tuvo un romance con el noble. Si los PJs piden hablar con Arnel las sanadoras les dicen que la muchacha desapareció hace dos meses, dejando el templo durante la noche sin que nadie la viese.

Si los PJs no descubren a la amante del noble, pero investigan sobre la muerte de Ilie, esa noche una de las sanadoras del templo de Rael viene a hablar con ellos. Se trata de Azal, que era la mejor amiga de Arnel. La sanadora les viene a ver al saber que están investigando la muerte de la noble elfa, pues teme que algo similar le pasó a su amiga. Entonces les explica que Arnel desapareció hace dos meses, dejando el templo sin que nadie la viese. Igual que en el caso de la noble Ilie. Sin embargo, nada se ha sabido de Arnel desde entonces y la elfa teme que haya corrido la misma suerte que Ilie.

Así es en efecto. El cadáver de Arnel se encuentra en un sendero cercano a donde fue encontrado el de Ilie. Por ello, si los PJs rastrean de nuevo esa zona, encuentran un débil rastro de pisadas que lleva a un pozo abandonado, en cuyo fondo yace el cadáver decapitado de la sanadora.

Si los PJs no logran encontrar el cadáver, alguno de los exploradores de Litdanast puede encontrarlo por casualidad y alertar sobre el nuevo cadáver.

El cuerpo decapitado presenta signos de descomposición (Medicina CD 15 para descubrir que lleva más de dos meses en el foso), así como heridas por todo el cuerpo que indican que fue torturada. La ropa que viste la identifica como la sanadora Arnel, aunque su cabeza tampoco aparece en los alrededores.

EL RAPTO

Tras saberse que Arnel fue víctima del mismo asesino, el temor se apodera de las mujeres de Litdanast, de modo que el Rey manda redoblar la vigilancia de la ciudad. Lo que nadie sabe es que esa misma noche Beliaral vuelve a dominar a Genral y le obliga a raptar a su hija, Mieral. La secuestra con facilidad en la residencia Arbolinvierno y se dirige al bosque cargando con ella.

Al amanecer del día siguiente los PJs reciben el aviso de esta nueva desaparición. Si piden investigar la habitación de la muchacha pueden obtener la siguiente información con una prueba de Buscar:

CD 15: Alguien abrió la puerta sin forzarla y escapó por una escala lateral del árbol.

CD 20: Encuentran los restos de una hoja de un color rojizo. Una prueba de Saber (Naturaleza) (CD 15) les indica que es una etzua, una poderosa planta venenosa que en pequeñas dosis sirve para adormecer a sus víctimas.

Si bajan por la escalera a la base del olmo en que se asienta la residencia, una prueba de Buscar o Supervivencia (CD 15) indica que

los pasos del asaltante se dirigieron al norte, pero el rastro se pierde entre las marcas del ir y venir del resto de habitantes de Litdanast.

Si los PJs se dirigen rápidamente a la zona del bosque donde se encontraron los cadáveres de las mujeres y buscan en los alrededores, una prueba de Buscar o Supervivencia (CD 20) les permite encontrar el rastro de Genral y su presa, que les lleva a un claro algo apartado hacia el este (pasa a **El Asesino**).

Si los PJs permanecen en Litdanast investigando, Imbrae Arbolinvierno les dice que otro miembro de su familia no aparece, se trata de Genral, el hermano de Ilie. Si preguntan en los alrededores, a los guardias o a algún elfo de la familia, una prueba de Recabar información (CD 15) les permite saber lo siguiente: un testigo indica que vio a Genral salir antes del alba de la Casa Arbolinvierno. El elfo llevaba una tela enrollada, que parecía pesada, y se dirigió al norte sin hablar con nadie.

De cualquier modo, los PJs disponen de poco tiempo para encontrar a Genral antes de que el elfo asesine a Mieral siguiendo las vengativas órdenes del espíritu de Beliaral.

EL ASESINO

Mientras, en el bosque, Genral, dominado por el espíritu de Beliaral, está torturando cruelmente a la muchacha, exigiéndole que confiese si asesinó a su padre mediante el veneno. Si los PJs aparecen antes de que sea mediodía, aún pueden salvar a la chica. Si no, Mieral muere y su cadáver es decapitado, por lo que Genral lleva la cabeza a la entrada de la cripta.

Si los PJs hallan a Genral antes de que pueda asesinar a la muchacha, se encuentran con esta imagen:

Entre la vegetación del bosque, en un claro oculto lejos de los senderos principales, Genral Arbolinvierno permanece en pie ante una muchacha elfa que está atada a un tronco seco. Se trata de la joven Miera, que llora aterrorizada, mientras Genral juguetea con un puñal élfico y se acerca para abrirle un corte en un brazo.

—¡Habla, estúpida! —grita Genral con una voz que parece un eco—. ¡Admite que fuiste tú la que envenenó a tu padre!

—No, yo no he hecho nada —musita la chica entre sollozos—. ¿Qué te pasa Genral? Tu voz suena rara... ¿quién eres?

El hombre, con movimientos espasmódicos, suelta un rugido de rabia y se dispone a cortar de nuevo, esta vez en el cuello.

Los PJs deben actuar ahora si no quieren que Mieral sufra más. Al irrumpir en el claro, Genral se muestra muy confundido e intenta asesinar a Mieral. Si no lo logra, Beliaral ejerce su poder sobre su esclavo para colocarse el cuchillo sobre su propio cuello.

—¡Imbéciles! —grita el hombre, con unos ojos que parecen perdidos y una voz grave y profunda como si llegase de muy lejos—. No pararé hasta encontrar al culpable de mi muerte. Asesinaré a todos hasta dar con aquel que me envenenó y hacerle pagar su traición. ¡Lo juro! —. Y entonces alza la mano como para cortarse el cuello a sí mismo.

Los PJs pueden detener este nuevo asesinato de diversas formas: mediante un disparo certero que hiera en el brazo a Genral y le obligue a soltar el arma, extirpando la posesión mediante la magia o incluso confundiendo al espíritu, haciéndole hablar para que se distraiga y aprovechar la ocasión para salvar a Genral. De cualquier

GENRAL

45 PUNTOS

Elfo del bosque poseído

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 8 (–1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Artesanía (Caligrafía) +8, Artesanía (Pintura) +7, Atención +8, Buscar +7, Concentración +9, Intimidar +10*, Saber (Historia) +6, Saber (Local) +6.

Dotes: Caminasueños, Competencia con armas (Sencillas), Dureza*, Posición social 1 (Nobleza), Riqueza 2, Furia 2*.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 12 m, Defensa 13 (desprevenido 12), Ataque sin armas +2 (1d3), Puñal élfico +2 (1d4), Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 9*.

Equipo: Llave de cripta, ropa de noble, puñal élfico.

* Sólo dispone de estos rasgos mientras está dominado por Beliaral.

En estado de **Furia** sus rasgos son: Fuerza 16 (+3), Fortaleza +4, Voluntad +7, Defensa 11, Daño +3, Presa +4, Puntos de Resistencia 26.

modo, si logran detenerlo, Genral cae al suelo inconsciente al romperse el lazo que le unía con el espíritu. Una prueba de Atención (CD 15) permite percatarse de la llave de la cripta que lleva colgada del cuello.

Al cabo de unos instantes se recupera y, a pesar de que apenas recuerda nada de lo sucedido, siente la presencia de Beliaral aún en su interior. Ante un poco de interrogatorio, Genral acaba confesando haber asesinado a Beliaral, envenenándolo por haber engañado a su hermana. Sin embargo, de los otros crímenes no recuerda nada. Si le preguntan por la llave, no sabe cómo ha llegado allí, pero la reconoce como la llave que abre la entrada de la cripta de la familia.

LA CRIPTA

Diversas pistas e indicios deben conducir a los PJs a la cripta donde fue enterrado Beliaral, pues seguramente ya sabrán que algo maléfico relacionado con él ha sido el culpable de las muertes de las mujeres. Sin embargo, si los PJs deciden investigar demasiado pronto esta cripta, el DJ debe evitar que accedan, remarcando que las pistas indican que fue un elfo el asesino (como mostraban las pisadas) o incluso puede haber algún elfo de la familia Arbolinvierno que les cierra el paso e impide que profanen la tumba.

Encontrar la cripta no es difícil. El propio Genral les puede indicar cómo llegar, o acompañarles y abrirles la primera puerta. Cualquier otro miembro de la familia Arbolinvierno también puede darles esta



información, así como una prueba de Saber (Local) CD 20 permite conocer el emplazamiento de la tumba.

La cripta es una construcción insólita en Litdanast, pues los elfos rara vez entierran a los suyos en construcciones de piedra. En este caso se trata de una tumba que construyó la familia Arbolinvierno hace siglos para enterrar a varios de sus miembros que murieron por una enfermedad. Lo elfos, temerosos de que el mal de los cuerpos pasase a la tierra y los seres vivos, los enterraron entre piedras, para evitar así cualquier posibilidad de contagio.

Belialar está enterrado en el mausoleo del nivel inferior. El espíritu, al manifestarse en la cripta, intentó escapar, pero las puertas cerradas se lo impidieron, ya que, como es tradición en los sepulcros elfos, se colocó un sello mágico para evitar el paso a los espíritus. Este portal se encuentra en el arco de la escalera al nivel inferior. A pesar de no poder escapar de su tumba, el espíritu de Belialar, gracias a su poder, ha levantado los restos de sus familiares enterrados y ahora le sirven como guardianes.

1. ENTRADA

En un pequeño claro en la parte más frondosa del bosque, entre la hierba aparece una lápida de piedra, adornada con filigranas y símbolos de Rael y la familia Arbolinvierno. Se trata de una compuerta que cierra la entrada a un pozo, y en cuyo centro se adivina la cerradura para una llave.

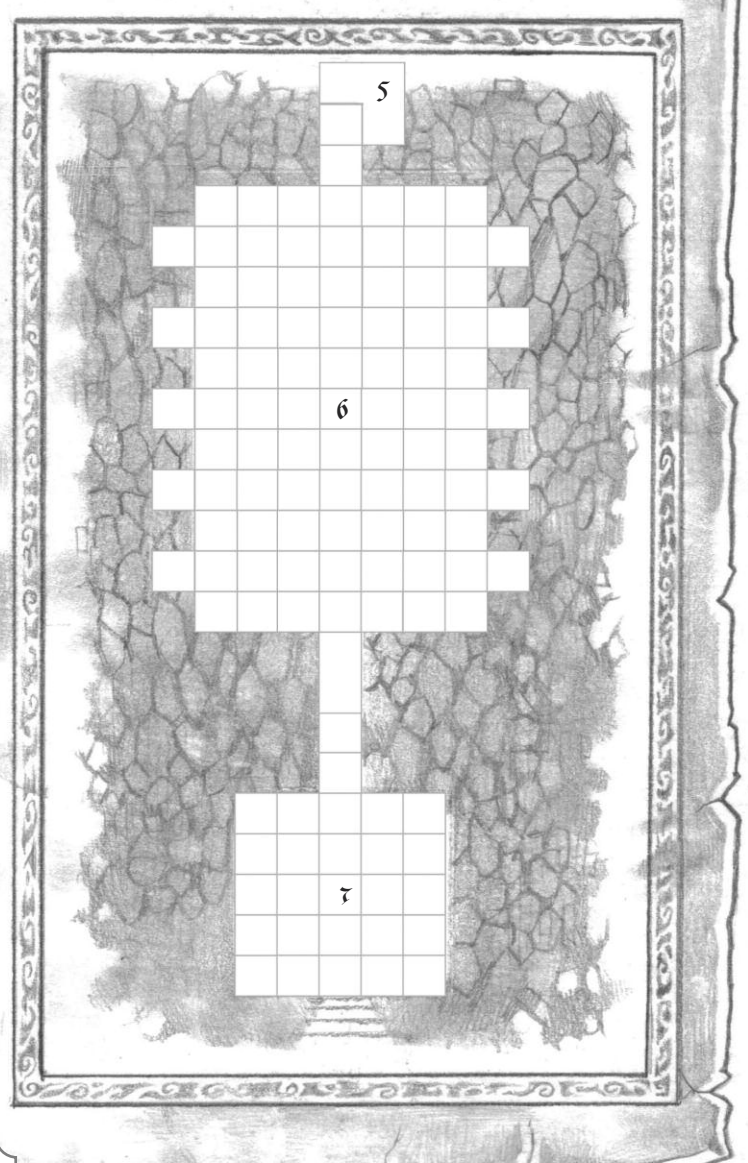
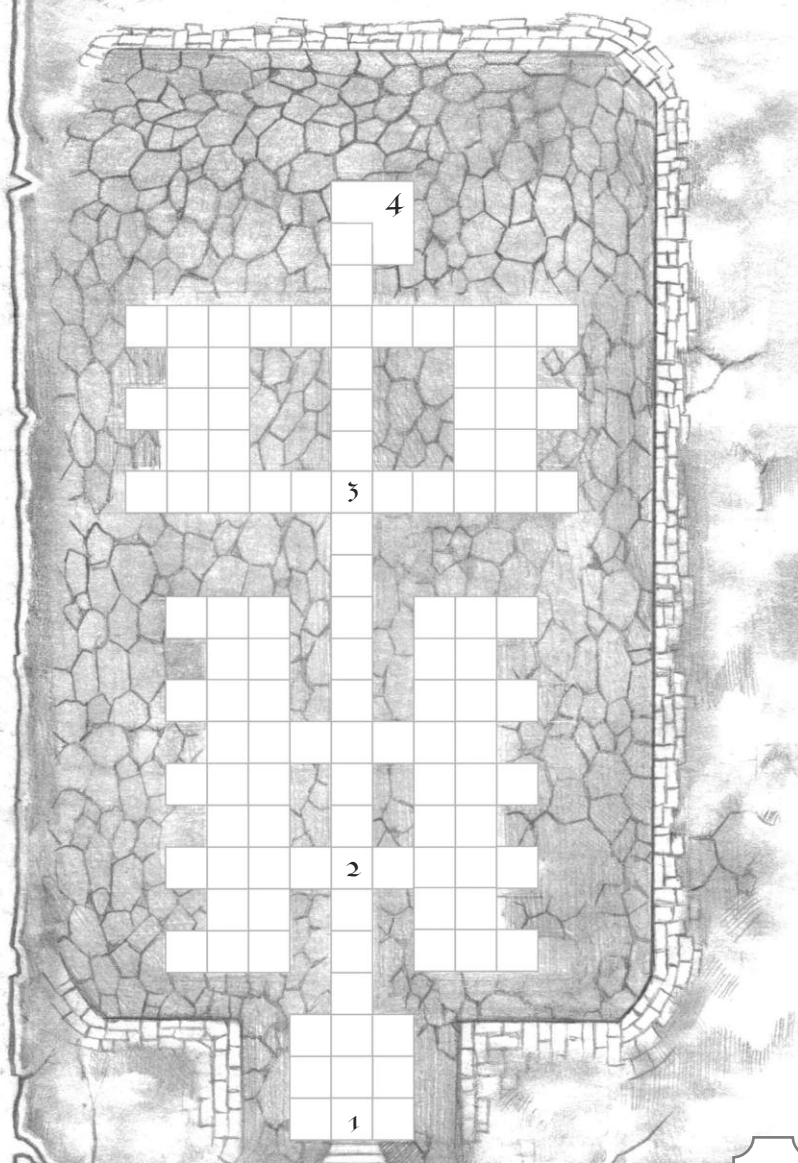
La compuerta de piedra entre la hierba sella la entrada a la cripta. Para abrirla, se necesita la llave (que tiene Genral) o una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar Mecanismo (CD 30). Al abrirla, se encuentran con la entrada a la tumba.

Un pozo cuadrado desciende en la oscuridad, con una escala de eslabones de acero clavada en una de las paredes de piedra. Un olor a podredumbre y aire estancado flota desde el interior, al igual que un viento frío que surge por la entrada con un susurro espectral.

Bajar por la escala lleva apenas cuatro metros más abajo a una sala cuadrada, con paredes de piedra y una puerta cerrada. En el suelo, junto a la puerta, yacen dos cabezas. Una está en avanzado estado de descomposición y la otra es la de una mujer elfa con el rostro congelado en una mueca de horror. Una prueba de Saber (Local) (CD 15) permite reconocer la cabeza de Ilie Arbolinvierno (la otra cabeza, por supuesto, es la de la sanadora y amante, Arnel). Si Genral está con los PJs, recuerda casi de forma inconsciente que él trajo las cabezas aquí.

Si los PJs no han logrado salvar a Mieral, la cabeza de la joven también está aquí. Entonces de un rincón aparece Genral, que ha venido a depositar ante la tumba la cabeza de la mujer, y se enfrentará a los PJs (el encuentro se puede desarrollar de manera similar a como se relata en el apartado de **El Asesino**).

La puerta de piedra sólo puede abrirse mediante la fuerza. Para moverla se necesita superar una prueba de Fuerza (CD 20) y la puerta se desplaza con un chirrido de piedra sobre piedra, dando a un pasillo que se adentra en la oscuridad.



2. SALA DE NICHOS

Un pasillo de paredes de piedra, cubierto de polvo centenario, se adentra en la oscuridad hacia el este. Varios pasadizos laterales se abren a nuevas cámaras, estrechas y alargadas, en las que se muestran nichos excavados en la roca. Dentro de las tumbas reposan los restos de elfos caídos hace siglos, la mayoría de los cuales no son más que polvo y huesos. Nada más os adentráis por el pasaje, una ráfaga de viento helado barre la cripta, arrastrando lo que parece un lamento. Entonces, los cuerpos que reposan en los nichos empiezan a levantarse, dejando su morada para empuñar de nuevo sus espadas y atacaros.

En este pasaje están las primeras tumbas de la cripta. En cuanto los PJs pasan del primer cruce, los sirvientes del espíritu de Beliaral retornan a la vida para obedecer a su amo. Así, dejan los nichos y aparecen por los pasadizos laterales para impedir que los PJs lleguen hasta su señor. En total se reaniman cuatro esqueletos por cada PJ, que surgen por los diferentes pasillos e intentan rodearlos. Para agilizar el combate se pueden aplicar las reglas de **Secuaces** (ver pág. 112 del manual básico).

3. PUERTA A LA SEGUNDA CÁMARA

El pasillo termina en una encrucijada de varios pasadizos. En la pared norte sobresale una oxidada palanca de hierro, junto a un perfil que parece ser el marco de una puerta de piedra que ahora está abierta.

Accionar esta palanca hace que se cierren los dos bloques de piedra que hay en las paredes y cierren la compuerta, lo cual puede ser útil para escapar de los esqueletos de la Sala de Nichos. Por desgracia, en cuanto los PJs acceden a esta zona nuevos esqueletos dejan sus tumbas y atacan a los PJs. Se alzarán otros cuatro esqueletos por cada personaje.

Sin duda, enfrentarse a todos esos esqueletos a la vez debe ser la última opción de los PJs, por lo que el DJ debe favorecer aquellas iniciativas y tácticas que intenten los PJs para evitar el combate, ya sea utilizar la palanca para encerrarlos, esquivarlos por los pasillos laterales, o algún tipo de magia para detenerlos.

4. ESCALERA AL SEGUNDO NIVEL

Una escalera de piedra desciende en espiral hacia las profundidades, donde reina un frío gélido mientras el silencio se hace absoluto a vuestro alrededor.

Estas escaleras son el único acceso al segundo nivel (punto 5). Bajar por ellas no evita que los esqueletos les persigan, por lo que los PJs que huyan a lo loco pueden encontrarse atrapados entre una puerta de piedra y una horda de no-muertos.

5. PUERTA DEL SEGUNDO NIVEL

Las escaleras terminan bruscamente ante una sólida puerta de piedra, adornada con diferentes runas y símbolos élficos, sin que se vea ninguna palanca o cerradura para abrirla.

Esta puerta es igual que la del punto 1, por lo que sólo mediante la fuerza se puede mover. Para abrirla se necesitan superar tres pruebas de Fuerza (CD 20).

6. SALA DE LOS HUESOS

La puerta se abre con un rechinar de piedra que retumba en el subterráneo y se pierde en la distancia. El arco da paso a una enorme sala

ESQUELETOS

10 PUNTOS

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Dureza 10, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).

Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 1, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Iniciativa mejorada 1, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia), Inmunidad parcial (Daño perforante), No vivo, Vulnerable al daño (Sagrado).

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza –, Reflejos +2, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 10), Garras +2 (1d4), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.

Tácticas: Los esqueletos intentarán rodear a los PJs. El DJ puede emplear las reglas de **Prestar ayuda** (ver pág. 106 del manual básico) para aumentar sus posibilidades de golpear o apresar a los PJs. Al pasar por el Punto 3, si los PJs accionan la palanca cierran la puerta e impiden el paso a sus perseguidores.

Tesoro: Si los PJs se dedican a Buscar en los nichos, una prueba contra CD 15 permite encontrar 10 monedas de plata así como diferentes armas y adornos.

rectangular, a cuyos lados se alinean nichos y tumbas. El suelo de piedra está cubierto de huesos, esqueletos y otros restos irreconocibles. Al otro lado de la cámara, unas escaleras descienden hacia un nivel inferior.

En esta sala fueron enterrados los elfos de la familia Arbolinvierno que murieron por la peste hace más de mil años. Se construyó esta fosa común y sus restos yacen por los suelos tras ser profanados por Beliaral. Ahora, el espíritu del nigromante utilizará sus dotes para convocar a los caídos y darles la oportunidad de vengarse de los vivos.

En cuanto os adentráis en la cámara, un alarido se escucha desde la escalera del fondo, para convertirse en una risa siniestra. Al momento, un viento huracanado sacude la sala y los huesos del suelo se elevan en un torbellino, hasta dar forma a un ser de pesadilla. Se trata de un enorme esqueleto, formado por huesos y cráneos de cientos de elfos, que se mueve como un huracán de seres enloquecidos para atacaros.

Las estadísticas del horror de huesos están disponibles en la sección **Criaturas y monstruos** (ver pág. 35).

Tácticas: La criatura primero se muestra en toda su malignidad para afectar a sus enemigos con su aura de miedo y paralizarlos (Voluntad CD 10 para no quedar *estremecido*). A continuación lanza sus cráneos para atacar a distancia, mientras levita hasta situarse entre el grupo, momento en que usa su ataque de torbellino para golpear a todo cuanto le rodea.

Este ser de ultratumba ataca a los PJs mientras estén en la sala. Si huyen, se derrumba en un montón de huesos, para volver a levantarse en cuanto un ser vivo se adentre en la cámara. Si los PJs logran derrotarlo, reducen a pedazos los huesos y el monstruo se deshace en polvo.

7. LA TUMBA DE BELIARAL

Unas amplias escaleras de piedra descienden unos metros hasta llevar a una nueva sala. Se trata de una cripta de paredes de piedra adornadas con grabados con formas de árboles y columnas. Un gran ataúd de mármol ocupa el centro de la estancia, cuya tapa permanece caída a un lado. En ese instante, un ser etéreo se alza del ataúd y se pone en pie. Se trata de un elfo, o el espíritu de uno, cuyas formas difusas se estremecen con una brisa imperceptible. Es alto y estilizado, viste una túnica harapienta y sus rasgos cadavéricos os observan con unos ojos que brillan con un maligno fulgor azulado. El espíritu blande una espada, mientras que su otra mano se extiende como para alcanzarlos.

Este es el espíritu de Beliaral, que se refugió en esta sala cuando se manifestó, usándola como su base para planear los diferentes asesinatos. Después de que todos sus planes para consumir su venganza fracasaran, se enfrenta a los PJs con la intención de matarlos y convertirlos en sus esclavos. Para ello, justo en cuanto aparezcan, emplea su magia para alzar a dos esqueletos por cada personaje.

El espíritu puede primero increpar a los PJs por haberle impedido completar su venganza. Si los PJs le cuentan que fue Genral el que le asesinó, Beliaral se estremece por la rabia, tanto que pierde el control sobre los esqueletos, que se desmoronan, y, fuera de sí, se lanza sobre los PJs.

EL FINAL DE LOS ASESINATOS

Una vez eliminado el culpable de la muerte de las mujeres, los PJs regresan a Litdanast para ser felicitados por el rey Gerahel, que les paga el dinero convenido, 250 mp a cada uno. Ahora sólo queda decidir qué hacer con Genral (si aún sigue vivo), que se enfrenta a la pena por el asesinato de Beliaral, así como por su participación en las muertes de las mujeres elfas, aunque lo hiciera bajo el dominio del espíritu.

Por lo demás, la familia Arbolinvierno decide sellar la cripta de su familia y evitar de este modo que sucesos como éste se produzcan otra vez.

Otras Aventuras con los Elfos

A continuación se presentan varias ideas para desarrollar nuevas aventuras en los bosques élficos, que pueden desarrollarse bien como historias independientes o en una trama que englobe varias aventuras.

IDEA DE AVENTURA: LA SOMBRA DEL TIRANO

Los PJs, después de entrar en contacto con la Casa Arbolinvierno en la aventura principal, reciben una citación de Niril, la mujer de Imbrae. La elfa les recibe en su residencia, donde les explica que está preocupada por su hijo Elberil, que partió hacia los bosques del sur hace varias semanas sin que se sepa nada de él desde entonces.

Un grupo de soldados de la Casa les acompaña, pero Niril espera que la experiencia de los PJs sirva para hacer volver con vida a su hijo.

Tras investigar y seguir el rastro de los exploradores de Elberil, los PJs encuentran el cadáver de uno de ellos colgado de un árbol. El

BELIARAL

110 PUNTOS

Espíritu elfo

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.

Características: Fuerza —, Destreza 16 (+3), Constitución —, Inteligencia 18 (+4), Sabiduría 16 (+3), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Arma natural (Espada espectral) 2, Atado, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza), Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Vulnerable al daño (Sagrado).

Habilidades: Atención +8, Averiguar intenciones +8, Intimidar +10, Saber (Arcano) +10, Saber (Local) +10, Sigilo +9.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza —, Reflejos +6, Voluntad +9.

Atributos sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 17. **Conjuros:** CD Salvación = 14 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud* 0) Atontar, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Sonido fantasma; (*Magnitud* 1) Causar miedo, Círculo de protección menor, Confusión menor, Hechizar persona, Orden imperiosa; (*Magnitud* 2) Comandar muertos vivientes, Invisibilidad, Oscuridad, Resistencia a la energía, Ver lo invisible; (*Magnitud* 3) Confusión, Detener muertos vivientes, Disipar magia, Toque vampírico; (*Magnitud* 4) Reanimar a los muertos.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (levitando), Defensa 16 (Desprevenido 13), Espada espectral +7 (1d6+4, ignora RD o escudo; su toque drena 1 punto de Fuerza, Fortaleza CD 19 niega), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 40, Umbral de herida grave 10.

Nota: Al ser incorpóreo sólo puede ser dañado por otras criaturas insustanciales o mediante ataques mágicos. Incluso cuando es golpeado por conjuros o armas mágicas, sólo recibe la mitad del daño si éste proviene de una fuente corpórea (excepto efectos derivados de fuerzas mágicas energéticas, como un *Proyectil mágico*).

Si Beliaral es derrotado, su espíritu se desvanece en la nada y su poder sobre el resto de espíritus de la tumba se pierde. De este modo, todos los esqueletos y enemigos de la tumba regresan a su mundo de tinieblas y ya no se alzan para atacar a los PJs.

Tesoro: En esta cripta los PJs encuentran diferentes objetos de valor, entre los que destacan 400 monedas de plata, un arco élfico mágico (mejora +1), dos dagas mágicas (mejora +1), una cota de escamas élfica y un carcaj con dos flechas de plata. Si los personajes no han sido precavidos y se enfrentan a Beliaral sin contar con armas mágicas o conjuros, el DJ debería permitirles encontrar estas armas mágicas durante el combate.

cuerpo está terriblemente mutilado, como si hubiese sido aplastado por una fuerza brutal.

El causante de la muerte de la patrulla es un terrible árbol tirano (ver **Criaturas y monstruos**, pág. 33), que masacró al grupo de elfos, excepto a Elberil, que huyó malherido. Los PJs deben encontrar al noble elfo y llevarlo de regreso a Litdanast, mientras les persigue el

tirano, que intentará eliminar también a los PJs. Perseguidos por un enemigo que les supera en fuerza, los PJs deben huir de regreso a la capital, mientras el tirano les acecha y elimina uno a uno a los soldados que les acompañan.

Si regresan con Elberil vivo, Niril les muestra toda su gratitud y además establecen una relación de amistad con su hijo el montaraz.

IDEA DE AVENTURA:

EL MANUSCRITO DE ALTA MAGIA

Debido a sus buenas relaciones con la Casa Arbolinvierno, los PJs son contratados por Guznahan Soldeverano con la intención de que trabajen para ella como espías. La veterana sabia les explica que sospecha que Imbrae está intentando acumular un gran poder y que teme que su animadversión por los humanos pueda llevarles a una nueva guerra. Los PJs pueden aceptar esta propuesta o rechazar trabajar como espías.

Poco después, los PJs son llamados por Imbrae, que les habla sobre un libro escrito en los días antiguos que versa sobre las artes de la alta magia élfica. Por desgracia, este libro desapareció, pero el Padre de la familia Arbolinvierno desea hacerse con él y espera que los PJs encuentren información sobre su paradero.

La investigación acerca del libro puede iniciarse en la biblioteca de la familia Soldeverano, donde encuentran alguna referencia al libro, aunque no son más que vagos indicios que hablan de un estudioso que se refugió en el bosque huyendo del ajetreo de la capital. Seguir la pista del sabio les lleva a una cabaña en ruinas en lo profundo del bosque. Bajo sus restos, encuentran el acceso a una cueva, donde el sabio ocultaba su estudio tras una serie de trampas y cierres mágicos.

Tras superar todas las pruebas, los PJs encuentran el libro. En este momento deben decidir qué hacer, si llevárselo a Imbrae o por el contrario informar a Guznahan de las ansias de poder del líder de la Casa Arbolinvierno.

IDEA DE AVENTURA:

LADRONES DE DOBLE JUEGO

Los PJs son contratados por Guznahan Soldeverano para robar en la Casa Arbolinvierno. La mujer les pide un objeto de gran poder que ha caído en las manos de Imbrae (puede ser el manuscrito de Alta Magia de la aventura anterior) y teme que la ambición de éste pueda llevarle a terrenos más allá de su poder. Por ello, les pide que se infiltren en la residencia y alcancen la cámara que hay en el palacete principal, donde Imbrae guarda los objetos de mayor valor.

Si los PJs tienen buenas relaciones con alguno de los miembros de la Casa Arbolinvierno (como puede ser el propio Imbrae, su mujer Niril o su hijo Elberil), pueden utilizar este contacto para entrar en la residencia. Si no, deben evitar los soldados que vigilan el árbol y colarse en el interior. Una vez dentro, deben evitar ser vistos al entrar en la cámara y abrir la caja de piedra donde Imbrae guarda el manuscrito.

Por desgracia, al huir son descubiertos por Imbrae que, furioso por haber perdido el manuscrito, se lanzará a la captura de los PJs. Si descubre que trabajan para la Casa Soldeverano, este enfrentamiento puede acabar en una auténtica guerra entre ambas familias, donde sólo la mediación de Niril o de su hijo puede evitar que Imbrae conduzca a los suyos a una lucha fratricida que degenera en una guerra entre las Casas de Litdanast.

Criaturas y Monstruos

En este apartado se describen una serie de criaturas, monstruos y otros seres que forman el hábitat natural de los elfos de los bosques y que pueden ser utilizados como enemigos o aliados durante las aventuras.

ÁGUILA DE CORRUPCIÓN

20 PUNTOS

Las zonas boscosas abandonadas por los elfos son la cuna de todo tipo de criaturas malsanas, que crecen en la corrupción reinante y nada tienen que ver con la fauna original de los bosques. Este es el caso de las águilas de corrupción, unas aves de plumaje negro, pico amarillento y ojos blanquecinos que sobrevuelan las regiones desoladas de los bosques, buscando presas sobre las que lanzarse y destriparlas con sus garras. Además, al ser destruida, esta criatura libera una nube de gases apuestosos y putrefactos, restos de la podredumbre que llevan dentro.

Tipo de criatura: Animal pequeño.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 14 (+2), Carisma 6 (–2).

Rasgos raciales: Abalanzarse, Arma natural (garras) 1, Arma natural (pico) 2, Ataque al vuelo, Competencias limitadas, Detonar 3 (al morir libera una nube de 3 m de radio de gases apuestosos. Fortaleza CD 15 o *nauseado* durante 1d4 asaltos), Infravisión 1, Velocidad reducida 2, Vista de águila, Volar 4.

Habilidades: Atención +6, Sigilo +10, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 3 m (terrestre) y 24 m (volando), Defensa 15 (Desprevenido 13), Garras +5 (1d3+1), Pico +5 (1d4+1), Derribar +0, Presa –1.

Salud: Puntos de Resistencia 21, Umbral de herida grave 8.

ÁRBOL TIRANO

90 PUNTOS

Hay árboles milenarios en Shalanest, algunos de los cuales desarrollan un odio malsano hacia aquello que les rodea, de modo que se convierten en seres que se mueven por los bosques en busca de destruir a aquellos que creen culpables. Se trata de criaturas muy grandes, del tamaño de un árbol de más de 15 metros de altura, cuyas ramas forman dos enormes brazos y cuyo tronco se divide en dos piernas que avanzan a grandes zancadas y con los cuales aplastan a sus víctimas.

Tipo de criatura: Elemental enorme.

Características: Fuerza 26 (+8), Destreza 8 (–1), Constitución 21 (+5), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Alma extraña, Arma natural 2, Armadura natural 6, Aplastar, Camuflaje natural (bosque), Competencias limitadas, Inmunidad (aturdimiento y veneno), Inmunidad parcial (daño contundente), Vulnerable al daño (fuego).

Dotes: Dureza, Empatía animal, Entorno predilecto (bosque), Firme, Rastrear.

Habilidades: Atención +8*, Atletismo +10, Averiguar intenciones +6, Buscar +6*, Intimidar +9, Saber (Naturaleza) +7*, Sigilo +2*, Supervivencia +9*, Trato con animales +5.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +15, Reflejos +3, Voluntad +9.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 11, Armadura (RD 6), Ataque desarmado +3 (1d10+8), Derribar/Presa +22.

Salud: Puntos de Resistencia 82, Umbral de herida grave 18.

* Incluye el +2 por Entorno predilecto.

CIEÑO DE HONGOS

35 PUNTOS

Estos cúmulos de restos de poda, matorrales y plantas, son en realidad un cieno que se alimenta de animales y otras criaturas del bosque. Su cuerpo sin forma se puede alzar del suelo y caer sobre su presa, apresándola con sus pedúnculos a la vez que le contagia todo tipo de enfermedades. Son cienos que aguardan colgando de un árbol, o cubriendo un pozo, emboscados para caer por sorpresa sobre sus víctimas.

Tipo de criatura: Cienio mediano.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 10 (+0), Constitución 18 (+4), Inteligencia —, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).

Rasgos raciales: Agarre mejorado, Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural (bosque), Competencias limitadas, Constreñir, Cuerpo protoplasmático, Enfermedad 3, Piel hiriente 1, Sujeción mejorada, Velocidad reducida 2, Vista ciega.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +5, Sigilo +20*, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +6, Reflejos +2, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 3 m, Defensa 12, Golpe +4 (1d3+3, Fortaleza CD 14 o enfermedad: –1d4 CON y *fatigado*), Presa +7 (+11 para mantener sujeción, 1d4 de daño y asfixia).

Salud: Puntos de Resistencia 50, Umbral de herida grave 13.

* Incluye el +10 por Camuflaje natural.

DIABLO DE LA ESPESURA

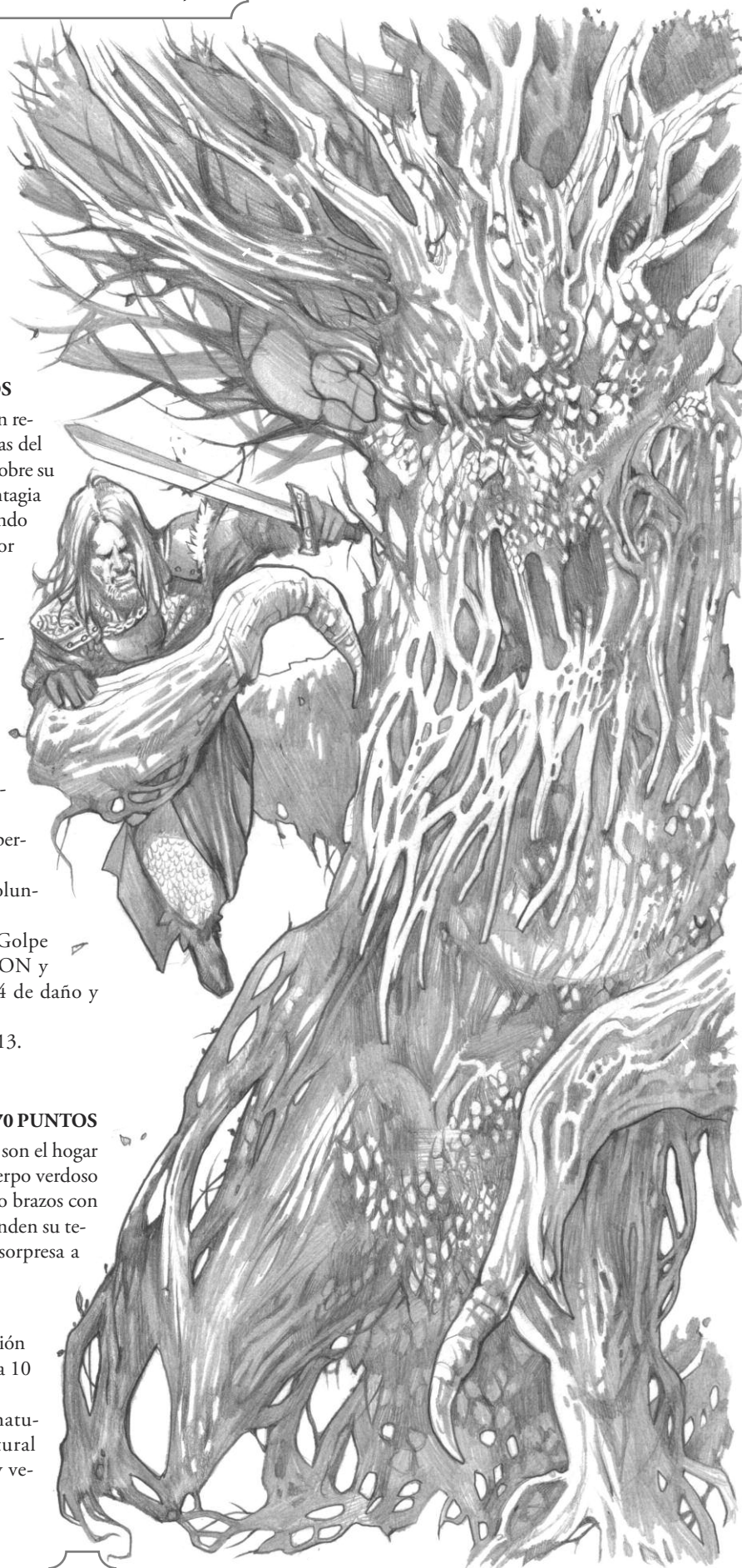
70 PUNTOS

Los grandes bosques y las junglas abandonadas de Valsorth son el hogar de estos seres de otro plano. Se trata de humanoides de cuerpo verdoso y durezas como de tronco de árbol, que disponen de cuatro brazos con los que esgrimen unos recios arcos. Son criaturas que defienden su territorio, ocultándose entre la vegetación y atacando por sorpresa a sus víctimas.

Tipo de criatura: Ajeno mediano.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos de especie: Ambidiestro, Alma extraña, Arma natural (garras) 2, Armadura natural 4, Camuflaje natural (bosque), Infravisión 1, Inmunidad (daño eléctrico y veneno), Miembro adicional 2.



Habilidades: Atención +3, Atletismo +7*, Averiguar intenciones +4, Engañar +4, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +6, Supervivencia +5.

Dotes: Combate con dos armas 3, Competencia con armas (Marciales), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Especialidad en ataque (arco corto compuesto).

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +6, Reflejos +6, Voluntad +4.

Atributos sobrenaturales: Reserva de Esencia 4. **Aptitudes sortilégas:** (*Magnitud* 0) Detectar auras mágicas, Detectar veneno; (*Magnitud* 1) Comprensión idiomática, Hechizar animal (CD 12); (*Magnitud* 2) Invocar monstruo 2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 16 (desprevenido 13), Armadura (RD 4), Garras +7 (1d6+2), Arco corto compuesto +9 (1d6+1, 1d6+2 a bocajarro, 20x3), Presa +6 (+8 si emplea los cuatro brazos). Como acción de asalto completo puede realizar dos ataques de garra (+7/+7) o disparar sus dos arcos (+7/+7).

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 11.

* +2 a las pruebas de trepar si emplea los cuatro brazos.

ELEMENTAL DEL BOSQUE 60 PUNTOS

A simple vista puede parecer un remolino de hojas caídas alzadas por el viento, pero en realidad se trata de un elemental que vaga por los bosques. Incorpóreo, el viento forma un torbellino de hojas de árbol y ramas afiladas, que se mueven a toda velocidad y golpean con furia o salen disparadas hacia su objetivo, clavándose como flechas.

Tipo de criatura: Elemental mediano.

Características: Fuerza —, Destreza 14 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Alcance adicional (ramas) 1, Alcance adicional (torbellino de hojas) 1, Alma extraña, Arma natural (ramas) 3, Arma natural (torbellino de hojas) 4, Competencias limitadas, Incorpóreo 2 (Afecta a corpóreos), Inmunidad (aturdimiento y veneno), Volar 2.

Habilidades: Atención +6, Sigilo +6.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +6, Voluntad +5.

Atributos sobrenaturales: Reserva de Esencia 5. **Aptitudes sortilégas:** (*Magnitud* 1) Enmarañar (CD 13); (*Magnitud* 2) Ráfaga de viento (CD 14).

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m (volando), Defensa 16 (desprevenido 14), Ramas +5 (1d8+1, Incr. dist. 3 m), Torbellino de hojas (1d10 en 3 m alrededor del elemental. Reflejos CD 15 para mitad de daño).

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 8.

ENREDADERA VAMPIRO 45 PUNTOS

Las enredaderas son malas hierbas que crecen en las zonas abandonadas de los bosques, donde se dan cúmulos de estas plantas carnívoras que se instalan en el tronco de un árbol o alrededor de otra planta. La enredadera es una mata de tallos, ramas y hojas de aspecto corriente, que permanecen inmóviles hasta que alguien entra en su radio de acción, momento en que se mueven con rapidez para atrapar a su presa. Entonces la aprisionan con sus tallos y la desgarran con sus pinchos para alimentarse de su sangre, que baña sus hojas y raíces. Las enredaderas normalmente se alimentan de la sangre de alces u

otros animales, pero también pueden ser aventureros o elfos extraviados.

Las enredaderas no se pueden mover de la planta a la que usan como refugio, por lo que reconocerla a tiempo y evitarla es la mejor manera de escapar del peligro.

Tipo de criatura: Planta grande.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 10 (+0), Constitución 16 (+3), Inteligencia —, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).

Rasgos de especie: Alcance adicional (enredaderas) 2, Ambidiestro, Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural (bosque), Combate con dos armas 3, Competencias limitadas, Drenar (Constitución) 2, Inmunidad (aturdimiento y dolor), Inmunidad parcial (daño contundente), Miembro adicional 4 (6 enredaderas en total), Presa mejorada, Vista ciega, Vulnerable al daño (fuego).

Habilidades: Sigilo +14*.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +10, Reflejos +3, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +3, Defensa 12, Enredaderas +2 (alcance 6 m, puede atacar con las 6 enredaderas sin penalización), Presa +11 (+1 por cada enredadera adicional que emplee contra un mismo objetivo, cada turno drena 2 puntos de Constitución a las criaturas sujetadas).

Salud: Puntos de Resistencia 56, Umbral de herida grave 12.

* Incluye la bonificación por Camuflaje natural.

HORROR DE HUESOS 60 PUNTOS

El horror de huesos es una creación de un espíritu maligno o un nigromante, que alza los huesos de los muertos para crear un enemigo que es un conglomerado de los cadáveres caídos. Su forma es un torbellino de huesos, cráneos y restos, que se alzan en una espiral de más de tres metros de altura. El horror de huesos levita sobre el suelo, persiguiendo a las víctimas señaladas por su creador para aniquilarlas con el ataque de sus múltiples huesos, o bien con las calaveras, que salen disparadas para morder a los enemigos.

Tipo de criatura: Muerto viviente grande.

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 12 (+1), Dureza 20 (+5), Inteligencia —, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).

Rasgos raciales: Alcance adicional (cráneos) 1, Arma natural (golpe) 4, Arma natural (cráneos) 2, Armadura natural 3, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Competencias limitadas, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia), Inmunidad parcial (daño perforante), Levitador.

Dotes: Ataque de torbellino, Presencia temible 5.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza —, Reflejos +5, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (levitando), Defensa 14 (desprevenido 13), Armadura (RD 3), Golpe +5 (2d6+5), Ataque de torbellino +3 (2d6+5), Lanzar cráneo +5 (1d8+2, Incremento de Distancia 3 m), Presa +14.

Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de herida grave 20.

LIRENA 60 PUNTOS

Los elfos tienen en estas criaturas extraplanares uno de sus mayores aliados. Se trata de pequeñas hadas de aspecto etéreo, con frágiles alas translúcidas y una cola acabada en un pequeño agujón. Las lirenas han servido como mensajeras a los elfos durante siglos, aunque la naturaleza caótica de éstas hace que no sean fiables para encargos de gran importancia. Una lirena puede volar como un rayo atravesando el bos-

que, pero, a su vez, puede ser que en el trayecto se distraiga al encontrarse con un extraño. Su curiosidad infinita y su facilidad para burlarse de los demás las puede convertir en compañeras de lo más insoportables. Sin embargo, a pesar de su aparente aspecto inofensivo, una lirena posee ciertos poderes arcanos con los que defenderse en caso de encontrarse en peligro. También es conocido que grupos de lirenas son capaces de atacar con tenacidad a aquellos que se inmiscuyen en sus asuntos o son enemigos de los elfos.

Tipo de criatura: Ajeno menudo.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 20 (+5), Constitución 10 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 18 (+4).

Rasgos raciales: Arma natural (aguijón) 2, Empatía animal, Iniciativa mejorada, Mofarse, Volar 4.

Habilidades: Acrobacias +10, Atención +8, Buscar +8, Diplomacia +9, Engañar +9, Intimidar +0, Saber (Arcano) +6, Sigilo +14, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +2, Reflejos +8, Voluntad +5.

Atributos sobrenaturales: Reserva de Esencia 5. **Aptitudes sortilegas:** Tres aptitudes de magnitud 1 a elegir entre: Confusión menor, Curar heridas leves, Dormir, Enmarañar, Hablar con los animales, Hechizar animal, Hechizar persona, Manos ardientes, Proyectil mágico, Ventriloquia.

Combate: Iniciativa +10, Velocidad 24 m (volando), Defensa 20 (desprevenido 15), Golpe +7 (1d3), Presa -8.

Salud: Puntos de Resistencia 14, Umbral de herida grave 6.

SABUESO OSCURO

50 PUNTOS

Los sabuesos oscuros son bestias extraplanares que han quedado atrapadas entre dos realidades, de modo que saltan de una dimensión a otra a voluntad, pero sin permanecer en ninguna de ellas. Se trata de un depredador similar a un lobo, pero de rostro cadavérico, con grandes cuencas vacías en vez de ojos y patas huesudas acabadas en garras. Se mueven por bosques desolados, cuevas o ruinas, en busca de alimento. Su pertenencia a ambas realidades hace que su contorno se vuelva borroso o parezca desplazarse su propia imagen, lo que hace que los ataques golpeen meras ilusiones, mientras que el sabueso reaparece al instante en un punto cercano a la víctima para atacar por sorpresa.

Tipo de criatura: Ajeno grande.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 14 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales: Alma extraña, Arma natural (Mordisco) 3, Arma natural (Garras) 1, Competencias limitadas, Correr, Derribo mejorado 1, Desgarramiento, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 2, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +8, Intimidar +6, Sigilo +6, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +9, Reflejos +5, Voluntad +4.

Atributos sobrenaturales: Reserva de Esencia 4. **Aptitud sortilega:** (Magnitud 3) Desplazamiento (el objetivo parece estar unos 50 cm más allá de su verdadera localización, lo que le concede ocultación total: 50% de posibilidad, 11 o más en un d20, de que falle cualquier ataque contra él).

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Mordisco +8 (1d10+4), Garras +6 (1d6+4), Derribar +15, Presa +13.

Salud: Puntos de Resistencia 56, Umbral de herida grave 13.

TARÁNTULA GIGANTE

50 PUNTOS

Esta enorme tarántula es una depredadora solitaria que vaga por los bosques. Tiene el cuerpo oscuro y recubierto de un pelaje a franjas blanquinosas, largas patas con las que trepa con facilidad por los árboles y unas fauces que chorrean veneno por sus colmillos. Además, esta araña escupe pegajosas bolas de telaraña a distancia, con las que inmoviliza a sus presas para después poder devorarlas.

Tipo de criatura: Sabandija grande.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 17 (+3), Constitución 16 (+3), Inteligencia 1 (-5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (-3).

Rasgos raciales: Alcance adicional (Telaraña) 1, Arma natural (Aguijón) 1, Arma natural (Mordisco) 4, Arma natural (Telaraña) 3, Armadura natural 3, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Aguijón), Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Miembro adicional 4 (8 patas en total), Movimiento especial (Tregar) 2, Veneno 3.

Habilidades: Acrobacias +5, Atención +8, Atletismo +9, Intimidar +6, Sigilo +7, Supervivencia +5.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (terrestre y trepando), Defensa 14 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 3), Aguijón +7 (1d6+3; Veneno: Fortaleza CD 14, Daño inicial/secundario: -1d3 Fuerza), Mordisco +5 (1d12+3), Lanzar telaraña +5 (Fortaleza CD 14 o *enmarañado*, Incr. Dist. 3 m), Derribar +10, Presa +10 (+1 por cada miembro adicional empleado).

Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral herida grave 12.

VIVORANA

55 PUNTOS

Esta es una de las plantas carnívoras más temidas de los bosques de Valsorth. Se trata de una planta de gran tamaño, pero que parece un simple rosal de flores rojas mientras que su cuerpo se oculta bajo la tierra. Cuando alguien se acerca, las enredaderas de rosas se cierran sobre su víctima y unas fauces se abren en la tierra para atraparla, donde los jugos gástricos y corrosivos acaban con ella.

Tipo de criatura: Planta grande

Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 19 (+4), Constitución 16 (+3), Inteligencia —, Sabiduría 10 (+0), Carisma —.

Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 3, Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural (Bosque), Competencias limitadas, Crítico mejorado (Mordisco), Engullir, Iniciativa mejorada 3, Inmunidades (aturdimiento y penalizaciones por dolor), Miembro adicional 2 (6 zarzas en total), Vista ciega.

Habilidades: Atención +8, Sigilo +14*.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +10, Defensa 13 (desprevenido 9), Mordisco +6 (1d10+5, 19-20), Presa +12 (+1 por cada miembro adicional empleado).

Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral de herida grave 12.

* Incluye la bonificación por Camuflaje natural.

Open Game License

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.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Ancients, Copyright 2004, Mongoose Publishing Limited; Author Richard Neale.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría

El Reino de la Sombra, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Borja Salcines and Manuel J. Sueiro
Elfos de Litdanast, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales y Juan Carlos Rodríguez

Los elfos de los bosques son la raza más antigua que habita en el mundo de Valsorth. Al contrario de lo que algunos pueden pensar, al considerar a los elfos como personajes despreocupados e irresponsables, que se pasan el día cantando o divirtiéndose, hay en la historia de los elfos mucha más tragedia, pérdida y tristeza que en ningún otro pueblo. Después de miles de años de historia, los elfos han visto aparecer otras razas, arrastrándose primero por el mundo para luego expandirse hasta el último rincón del continente. Mientras, su propia fuerza declinaba y lo que antes era un reino poderoso y orgulloso, se sume ahora lentamente en un declive que sólo puede llevar a su desaparición y al olvido.

¡ADÉNTRATE EN EL INTERIOR DE LOS PROFUNDOS BOSQUES DE VALSORTH Y DESCUBRE LA BELLEZA DE LA ANTIGUA RAZA!

Recluidos en los bosques, ajenos al mundo y a sus problemas, pocos conocen la forma de vida y costumbres de los Elfos de Litdanast. En este suplemento encontrarás:

- La historia pormenorizada del reino de Litdanast con la ascensión y caída de sus diferentes reyes, sus traiciones, batallas, victorias y tragedias. También se dan a conocer las diferentes Casas, con sus dirigentes, motivaciones y conflictos.
- Descubre los detalles de la vida y costumbres de los elfos, así como nuevas ocupaciones, dotes y equipo para los personajes de la longeva raza.
- Conoce como la forma de concebir la magia de los elfos se diferencia del resto de pueblos. La Alta Magia es capaz de desencadenar sus poderes mágicos y arrasara regiones enteras.
- Nuevas ideas para desarrollar historias y una completa aventura lista para jugar que sucede en el reino de los elfos. Además incluye nuevas criaturas como el siniestro Árbol Tirano o el repulsivo Horror de Huesos.