

Canciones

Del

2300que

Claudio Alvarez

Rolero de Hierro 2009
Condiciones: Sin dados
Palabras clave: Control, Bosque

Prólogo

Canciones del Bosque es un juego de rol medieval fantástico ambientado en la Alta Edad Media, alrededor del año 1000 d.C., en el que crearás historias, conjuntamente con los demás jugadores, sobre la vida en los agrestes y peligrosos caminos medievales. En una época en que los conocimientos se han perdido o se confunden con leyendas, en que una Iglesia surge como todopoderosa, luchando contra antiguas creencias. Lo que el hombre conoce y habita son pequeños pueblos, unas pocas ciudades que comienzan a destacarse, docenas de feudos abocados a eternas luchas y alianzas entre ellos. Todos separados por días y días de marcha. Todos separados por el Bosque y por las criaturas que ven con desagrado cómo su territorio es violado, invadido, devastado por los Hombres en su afán de controlarlo todo...

En este mundo, podrás elegir interpretar a quienes se atreven a enfrentarse al bosque y sus criaturas, por necesidad o ambición, o a quienes luchan,

con todos los medios posibles, por defender el hogar que les pertenece desde hace siglos.

Que necesitas para el juego

Fundamentalmente, un grupo de amigos con quienes jugar. Como en todos los juegos de rol, se aconseja un número de entre 2 y 6 jugadores. Aunque podría jugarse con más gente aun, la experiencia dice que el rol suele volverse complicado de coordinar dificultando la continuidad de la historia.

Una Hoja de Personaje, en la cual anotar sus rasgos característicos.

También, lápiz, goma y algunas hojas en blanco para notas, dibujos, etc.

Canciones del Bosque no usa dados para resolver los conflictos que se presenten. En lugar de eso, necesitarás un juego de dominó. Solo uno para todos los jugadores.

Por último, necesitarás contadores (cuentas de colores, monedas, piedras...) al menos 10 por jugador.

Los preparativos

Antes de empezar, los jugadores deberán hablar sobre el tipo de partida que quieren crear. Eso ayudará a que los personajes sean más coherentes. CdB permite una amplia variación de estilos, pudiendo lograr un juego intimista, político o violento, dependiendo de lo que decidan jugar. Por eso mismo, alguna de las razas que se presentan podrían no ser “jugables” en ciertos contextos.

Diego, María, Daniela y Sergio, se reúnen a jugar CdB. Al pensar en la partida que desean, surgen un par de propuestas: “No una guerra abierta” y “Comenzar en un pequeño pueblo”. Diego propone entonces que se descarten los Faunos como PJ jugadores, ya que sería difícil “meterlo en la historia” Jorge en cambio, dice que tiene ganas de jugar un Fauno y que se le ha ocurrido cómo interactuar con los demás. En este caso, una de las razas podría ser descartada o no (Faunos)

Una vez elegido el estilo de partida, uno de los jugadores hará el papel de Moderador. No es el típico Director de Juego, porque de hecho, durante el transcurso de la partida puede ser reemplazado por otro de los jugadores...

PERSONAJES

Aspectos

En Canciones del Bosque, hay cuatro razas principales: Humanos, Mandrágoras, Dríadas y Faunos. Pueden usarse todas las razas, si lo justifican apropiadamente luego de elegir el estilo de juego. Los personajes no tienen características como Fuerza, Apariencia o Resistencia. En lugar de eso, son definidos a través de Aspectos: palabras o frases que los definen y a los que se les adjudica un valor. Cada PJ tendrá 6 Aspectos. Uno con un valor de +3, dos de ellos con valores de +2 y tres Aspectos con valor +1

Las palabras o frases tienen que dar cuenta de algo característico del personaje creado.

*Daniela decide crear una Dríada a la que llama **Aileth**. Piensa en ella como una dríada curiosa, parlanchina y con una posición neutral en la guerra entre hombres y seres del bosque. Decide entonces poner estos Aspectos: “Irremediablemente curiosa” (+3) “Parlanchina” (+2) “La Magia de los árboles” (+2) ¿Cantamos una canción?”(+1) La religión de los hombres” (+1) y “Refinada” (+1)*

Sabemos entonces, que Aileth es una dríada curiosa, habladora, conocedora de la religión que siguen los hombres, capaz de llevar adelante una conversación sobre el tema y además, se comporta como toda una duquesa. No se necesita más para jugar. Si es necesario usar algún aspecto que no posee, el moderador puede elegir usarlo a valor 0 o incluso a valores negativos (ver Aspectos Temporales)

***Aileth** está tratando de escapar y decide montar en el caballo robado a unos guardias. El Moderador dice entonces que puede hacerlo, pero al no tener ningún Aspecto que pueda utilizarse en ese momento, lo hará con un Aspecto Temporal: “Mala jinete” (-2), que le da un penalizador de -2 a la tirada.*

Los jugadores pueden dejar hasta dos aspectos de valor +1 sin completar, para poder armarlo durante el juego. Sin embargo, los aspectos agregados luego de comenzar, deben estar justificados en la narración o por la historia que hasta el momento se ha descubierto del personaje.

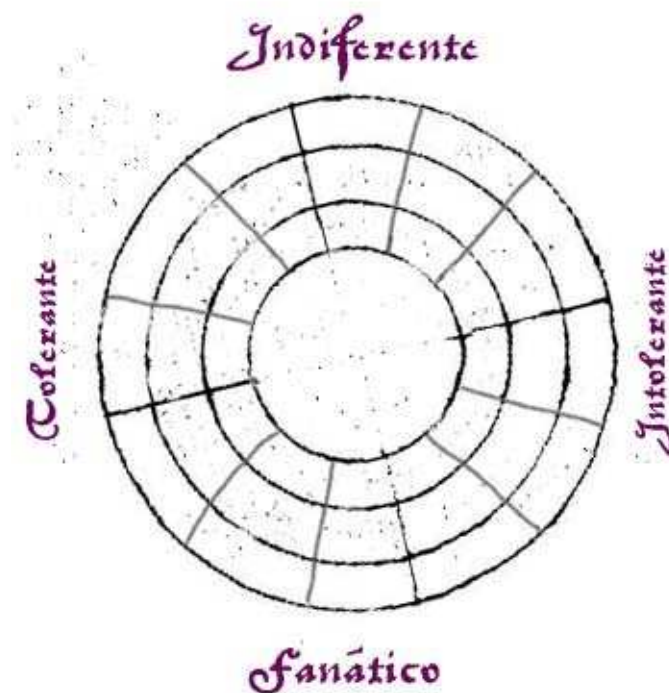
*Diego juega a **Arnaut**, poniéndole los siguientes Aspectos: “Mercader Sagaz” (+3), “Terco como una mula” (+2), “Instruido” (+2), “Montar”*

(+1), "No te desvíes del camino" (+1) y deja un aspecto de (+1) en blanco para completar más adelante.

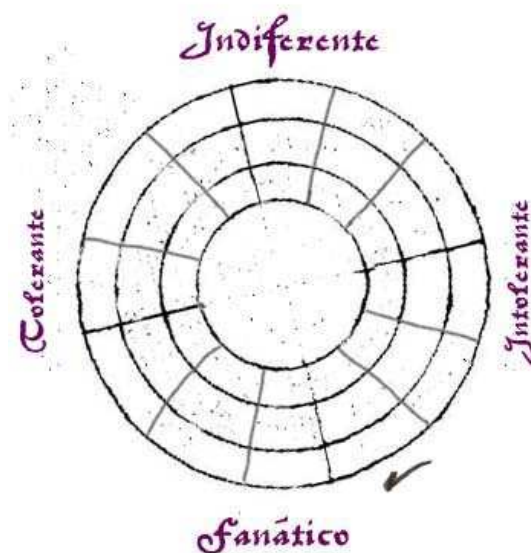
Los Aspectos hacen hincapié en una característica del PJ, pero al ser una decisión personal y no haber una lista definida, puede que haya Aspectos similares entre algunos personajes, aunque estén escritos con nombres diferentes. Un personaje podría tener "Terco como una mula" mientras otro ha decidido poner simplemente "Cabezadura". A efectos de juego, es el mismo Aspecto y se usará en las mismas situaciones.

La rueda de la fortuna (conducta)

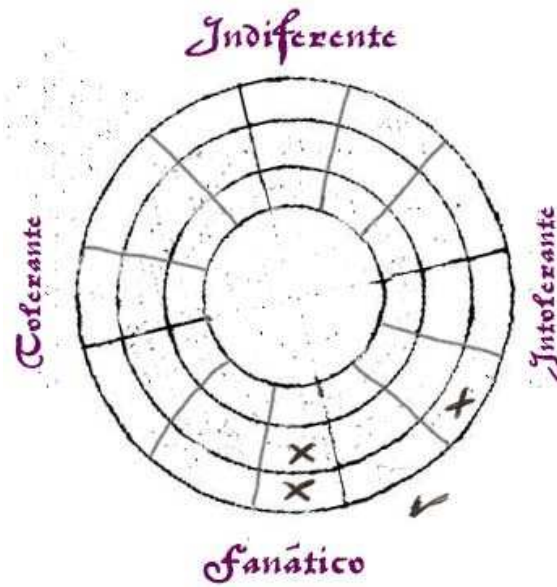
En la hoja de personaje se encuentra una rueda en el que están señaladas cuatro tipos bien diferentes de conductas: Fanático, Tolerante, Intolerante e Indiferente.



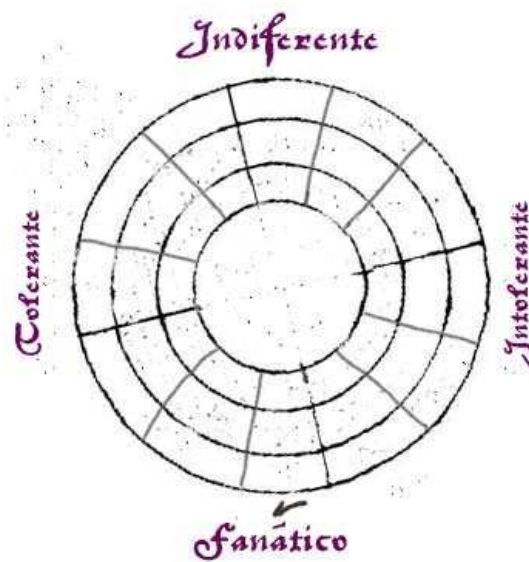
El jugador deberá tildar por encima de la casilla que corresponda al comportamiento de su personaje. Siguiendo con uno de los ejemplos: Diego anota en la Rueda de la Fortuna de su PJ Arnaut, una tilde sobre la columna a la derecha de “Fanático”, con lo que su personaje aun no ha llegado a un grado extremo de fanatismo, cualquiera sea éste (decidido defensor de las criaturas del bosque o acérrimo enemigo).



Cada vez que en el juego su personaje sufra un impacto emocional de algún tipo, tendrá que marcar una cruz en la columna inmediatamente contigua a la suya. Dependiendo del tipo de hecho, lo marcará hacia el lado que acentúa su fanatismo o hacia el que lo disminuye.



Si una de las columnas logra completarse, avanzará un paso en dirección al nuevo comportamiento y borrará las marcas de las columnas para recomenzar el proceso.



RAZAS

Al elegir la raza con la que ha de jugarse, se deben tener en cuenta algunos aspectos característicos de cada una de ellas. No es obligatorio usarlos, aunque deberán entonces justificar narrativamente la falta de toda característica racial. Con poner solo uno de ellos, será suficiente. Las razas iniciales son las siguientes: Humanos, Mandrágoras, Dríadas y Faunos y cada una de ellas tiene una habilidad especial. Si un jugador usa un Fauno, podrá saltar y trepar con gran facilidad sin necesidad de colocar un Aspecto como “Gran trepador” o “Agil”. Esa habilidad, aun puede verse afectada si el personaje es herido, es víctima de magia, etc.

Humanos: En Canciones del Bosque, los humanos son el motivo principal de las tensiones entre las diferentes razas. Poco a poco, la población humana se va extendiendo. Los feudos crecen, los Señores de los Castillos comienzan a buscar no solo lo necesario, sino aquello que aumente su estatus ante los demás señores: Los edificios se agrandan, los pueblos que protegen lo hacen también al igual que las áreas de cultivo. El bosque es talado, los caminos reabiertos... Hay algo que distingue claramente a los hombres por sobre las demás especies: Su adaptabilidad...**Todo** humano se adapta rápidamente a las condiciones que lo rodean y tiende a modificarlas en cuanto tenga oportunidad (o adaptar su mente a ellas si no puede hacer lo primero)

Entre los humanos, la diversidad es inmensa: cristianos, judíos, celtas, cada uno tiene una visión diferente de la naturaleza que lo rodea y tal vez los más cercanos a las criaturas del bosque sean precisamente los celtas.

No practican la Magia concientemente (aunque pueden aprenderla, lo que llevaría mucho tiempo dentro del juego) Sin embargo, la fuerza de la fe, funciona como un escudo, y a veces un arma, contra la Magia de otras razas. Esto no es conciente, y cada uno de esos rituales de protección se

basa en elaborados rituales, largas sesiones de rezos, talismanes o preciados relicarios.

Aspectos posibles: Cazador, Gran Improvisador, Comprender funcionamiento

Mandrágoras: Estos seres nacen desde una planta y la forma de sus cuerpos recuerda mucho a algunas raíces. Sin embargo, una vez fuera de la tierra, pueden moverse y hablar. Cuerpos algo rechonchos, resistentes, miembros fuertes, es fácil distinguirlos. Por todo su cuerpo, separadas entre sí, aparecen finas raíces siendo característico que se extiendan desde sus dedos, que crezcan más largas como si de cabello se tratara, o que algunas Mandrágoras puedan incluso moverlas a voluntad. Las Mandrágoras adultas suelen reemplazar a los humanos recién nacidos por sus propios hijos. El proceso no es sencillo, la pequeña Mandrágora deberá estar cerca del bebé al que reemplazará durante algunos días, hasta “copiar” sus características físicas. En ese momento, las Mandrágoras adultas harán el reemplazo, llevándose al bebé. Durante años, la Mandrágora crece como si fuera un humano, ignorante ella misma de su condición. En algún momento, entre los 6 y 10 años, lo sabrá y sus congéneres se reunirán con ella... Lo acepte o no, sabe que forma parte de aquellos a quienes los hombres odian y que volverá con su raza tarde o temprano. Entre los 17 a 25 años, comenzará a tener las características físicas de las Mandrágoras hasta ser completamente una de ellas. Algunos aspectos posibles: Salud de Hierro, Lenguaje del Bosque (árboles y plantas), Camuflaje (solo las que ya hayan perdido las características humanas)

Toda Mandrágora tiene el poder de “enfermar” o “curar” a otra criatura. Pero es un proceso largo que puede durar semanas. Para hacerlo, debe estar en contacto con la víctima durante algunas horas (preferentemente de noche). Luego de una o dos semanas (en tiempo de juego) el Moderador

puede colocar un Aspecto “Desmejorado” o “débil” (-1) a la víctima del poder o de ser usado para curar ganar un Aspecto de “Constitución fuerte” o similar (+1) De seguir utilizándose el poder, llegará a (-2) o (+2), etc.

Sugerencia de juego: En algunas situaciones, el Moderador podría permitir que el poder pueda usarse en una sola noche, con lo que la víctima tendría de un día para otro un Aspecto de (-1) que lo afecte físicamente. Pero esto también hará que la Mandrágora quede en evidencia ante los demás. Su piel tendrá una coloración terrosa y aparecerá con sus miembros más fuertes y regordetes. En el caso de usarlo para Curar, el destinatario gana un (+1) en un Aspecto físico pero la Mandrágora aparecerá con una coloración terrosa amarillenta y evidentemente desmejorada.

Dríadas: Hadas que cuidan y habitan los bosques. Suelen vivir dentro de un árbol, formando parte de él, aunque pueden separarse y trasladarse libremente. Sin embargo, siempre es necesario para ellas estar cerca del bosque. Una dríada fuera de él, languidecerá y eventualmente, morirá. Si el árbol al cual está espiritualmente unida es golpeado, ella recibirá el mismo daño. Pueden camuflarse entre los árboles y algunas, hasta convertirse momentáneamente en uno de ellos.

Toda Dríada domina el lenguaje del bosque, pudiendo hablar con árboles y animales. Además de eso, dominan las Artes mágicas relacionadas a la naturaleza (ver MAGIA). Aunque tienen fama de inmortales, no lo son, pero viven muchos años más en comparación al resto de las criaturas del bosque y los humanos y envejecen lentamente.

Aspectos posibles: Tomar la forma del Bosque (ver Magia), Camuflaje (similar al propuesto para las Mandrágoras), Belleza extraña

Faunos: Estos seres, con piernas, pies y cuernos de macho cabrío, en general velludo y con largas orejas también vellosas, recorren el bosque día y noche, conociéndolo en su totalidad. Tienen un carácter curioso, ruidoso, de humor variable y bastante salvaje. Protege a los animales del bosque con quienes puede hablar (no así con los árboles). Se le atribuyen ruidos inexplicables y gritos terroríficos que emite cuando está molesto. Del terror que causaban estos ruidos deriva la expresión "timor panicus". Pánico.

Domina algo de magia, generalmente centrada en los animales, aunque puede usar otras (ver MAGIA) **Todo** Fauno es extremadamente ágil, a menos que esté herido. Pueden saltar y trepar fácilmente por lugares escarpados o laderas empinadas. Aspectos posibles: Grito Intimidante, Hablar con las Bestias, Sigiloso, Voz seductora

NARRACIÓN

"Roll dice or say yes."

D. Vincent Baker (Dogs in the Vineyard)

Una vez armados los personajes, el moderador comenzará la narración de la primera escena. Puede incluso comenzar preguntando a los jugadores qué tipo de escena les gustaría para el comienzo de la partida. El estilo ya ha sido decidido entre todos, por lo tanto no habría demasiado problema en establecer una escena inicial. Como Moderador, tendrá a su cargo el interpretar a los PNJs que interactúen con los jugadores y resolver las situaciones que se presenten. Sin embargo, la historia es creada entre todos y debe estar dispuesto a escuchar las razones por las que un jugador decide usar determinado aspecto al resolver un conflicto o lo que lo lleva a narrar

determinada situación. Y lo más importante: dejar que la historia avance, no limitar a los jugadores y solo resolver conflictos cuando estos puedan generar situaciones interesantes

Resolución de Conflictos

Para la resolución de conflictos no se utilizan dados, sino fichas de dominó. Cuando haya un enfrentamiento entre jugadores o entre PJ y PNJ, las fichas deberán mezclarse boca abajo. Lo primero es determinar qué Aspecto es el que mejor se adapta a la situación. De no haber ninguno que se adapte para ese enfrentamiento, se considerará que tiene un Aspecto sin bonificadores (valor 0) o incluso tener un Aspecto “temporal” con valores negativos de entre -1 y -3.

El personaje de Diego, Arnaut, llega en plena noche frente a la empalizada de un pueblo bastante grande. Ha escuchado el aullar de los lobos y se ha propuesto no dormir fuera de un pueblo protegido esta noche.

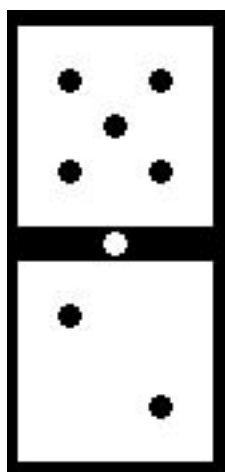
Arnaud: “Mercader Sagaz” (+3), “Terco como una mula” (+2), “Instruido” (+2), “Montar” (+1), “No te desvíes del camino” (+1) y ha completado el Aspecto que tenía libre con: “Peca ahora y gana el Cielo más tarde” (+1)

El personaje de María, un simple guardia llamado Thibaut, observa llegar a la pequeña caravana y se niega a abrirles la puerta por mucho lobo que aülle

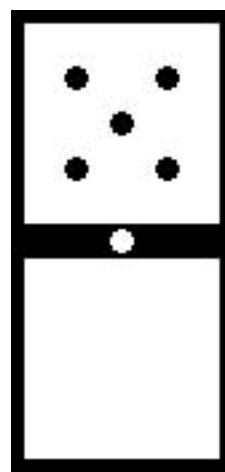
Thibaut: Carpintero (+3) Mi Capitán siempre tiene razón (+2), Muy supersticioso (+2), "Ordenes son ordenes" (+1)
Ladrón de poca monta (+1) y Vulgar (+1)

Diego piensa que al ser un buen comerciante, bien puede tratar de convencerlo y pide usar "Mercader Sagaz" (+3). El Master, en Cambio, opina que "Terco como una mula" (+2) es más apropiado. Se decide entre ambos cual usar. María usa "Ordenes son ordenes", que le da un (+1) al valor que use.

Cada uno de los jugadores involucrados tomará una ficha y la mirará para sí, decidiendo qué numero mostrar hacia arriba y cual hacia sí. Diego sacó la 2/5 y elige poner el 5 hacia "arriba" (aun boca abajo). Daniela ha sacado la 5/0 y también decide poner el 5 como su número principal. Se dan vuelta las fichas y el resultado es claro: Diego gana (Arnaut obtiene un total de 7 puntos (5 +2 del Aspecto) contra los 6 (5+1 del Aspecto) que ha sacado el soldado de María. El Moderador narra que, un poco a regañadientes, el soldado se deja convencer y abre las puertas.



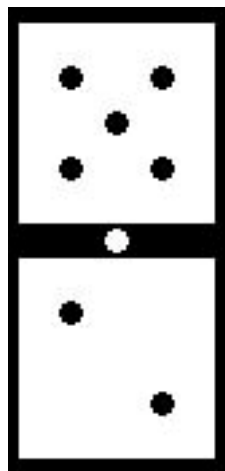
Diego



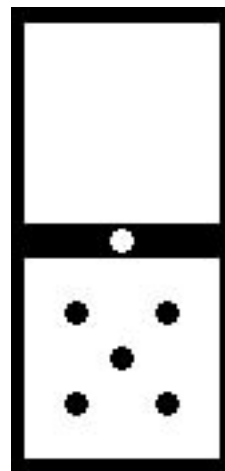
María

Derechos de Narración

El uso de fichas de dominó tiene una segunda utilidad más allá de reemplazar los dados. Durante la resolución de conflictos, los jugadores intervinientes pueden ganar “derechos de narración” y tomar durante unos momentos el lugar del Moderador. Para ello, se usa el número que queda hacia abajo en la ficha de dominó, sin modificadores de ningún tipo. Usando el ejemplo anterior, María ha sacado la ficha 5-0. Puede intentar ganar el conflicto (el 6 total es un buen número)... o ponerla al revés. En ese caso, sabe que perderá el conflicto, pero que tiene una buena posibilidad de “narrarlo”



Diego



María

Al ganar el derecho de narrar el resultado, debe respetar el de la resolución. Si su soldado ha perdido, no puede cambiar eso. Sin embargo, sí narrará la forma en que ha perdido y/o el efecto que causa en su Personaje.

Regla: Si el número usado para narrar es más del doble del de tu oponente, el jugador tiene autoridad de guión, pudiendo agregar otros personajes o crear nuevas situaciones

Si uno de los números es 0, se considerará que el otro jugador obtiene autoridad de guión, solo con 3 o más.

Maria pierde el conflicto (debe respetar ese resultado) pero elige narrar (no es obligatorio). Entonces, toma el control y anuncia en voz alta lo que pretende narrar: “Haré que al abrirte la puerta, el Capitán de la guardia llegue y los mande arrestar” Es la oportunidad que tiene su oponente para “suavizar” la narración propuesta mediante el uso de un contador (*Ver Contadores). Luego, María narra lo siguiente:

El soldado, impresionado por las 15 palabras en latín que no conocía y por la firmeza del extraño, abre la puerta para dejarlos pasar, sin oír que el Capitán de la Guardia se acerca con 6 soldados armados, intrigado por la conversación a gritos que ha mantenido su subordinado desde arriba de la empalizada.

¡Soldados! ¡A los calabozos con todos hasta que los interroguemos!-

Dice al ver a los extraños. Se acerca al soldado y tomándolo de la ropa, lo lanza al suelo - ¡¡Y que éste vaya también a la celda, a ver si aprende a obedecer sus órdenes!!!

Contadores

Cada jugador comienza con 10 contadores que pueden usarse en diversas ocasiones. La más común y menos importante es la de variar en un +1 el resultado de la resolución de un conflicto. Para ello, el jugador deberá anunciar que gastará un contador **antes** de dar vuelta la ficha de dominó. Los contadores solo pueden ser usados para el resultado del conflicto y no para conseguir el “derecho de narración”.

Sin embargo, su principal uso es la de lograr una ligera variación en la narración propuesta por quien haya ganado ese derecho. En el ejemplo anterior, ante la propuesta de María, Diego podría haber gastado un contador, pidiendo que la situación no sea tan “violenta” para su personaje. No quiere que Arnaut termine en un sucio calabozo. A partir de ese momento, María está obligada a suavizar la situación, pero aun tiene el derecho de narrar. Solo debe variar su idea y narra entonces:

El soldado, impresionado por las 15 palabras en latín que no conocía y por la firmeza del extraño, abre la puerta para dejarlos pasar, sin oír que el Capitán de la Guardia se acerca con 6 soldados armados, intrigado por la conversación a gritos que ha mantenido su subordinado desde arriba de la empalizada.

¡Soldados! A los calabozos con todos hasta que los interroguemos. ¡¡Y que éste vaya también a la celda, a ver si aprende a obedecer sus órdenes!!!- Dice acercándose al soldado y lanzándolo al suelo. Pero al ver las ropas de calidad del comerciante, detiene a uno de sus hombres – Traed a éste conmigo. Lo interrogaré personalmente...

María ha narrado lo que deseaba. Separó al resto del grupo y el Capitán ha de interrogar al comerciante y, probablemente, a sacarle algunas monedas.

En este punto, el Moderador decide seguir como simple observador y permite a María seguir narrando el encuentro entre el Capitán y el Comerciante

Personajes secundarios

Los personajes secundarios no necesitan armarse en profundidad, pudiendo determinarse sus Aspectos más importantes para ese momento. María no ha pensado en profundidad en el Capitán que ha arrestado al comerciante, pero su misma narración lo hace ver ambicioso y es el aspecto que elige anotar al rolearlo. Es además Capitán y lo supone un poco más diestro en armas que la mayoría de sus soldados, así que anota Ambicioso (+3) Esgrima (+2) y “¡Mas te vale obedecer mis ordenes! (+2)

Es suficiente por ahora. Y pasa los Aspectos de su Capitán improvisado al Moderador, que los tendrá en cuenta si se vuelve a utilizar.

Aspectos temporales

El Moderador puede agregar en algunas ocasiones Aspectos Temporales. Estos pueden ser positivos, tener un valor de 0 o incluso ser negativos, con lo que el jugador deberá restar ese valor del que saque en la ficha de dominó y serán dados como resultado de lo narrado hasta el momento o por la nueva situación generada por el mismo Moderador u otro de los jugadores

Ejemplo: El Moderador vuelve a tomar el control de la narración luego de la intervención de María (o incluso puede haber elegido narrar al mismo tiempo que ella la situación de los demás personajes en los calabozos.

Son llevados a unas celdas oscuras y frías donde son encerrados sin violencia pero firmemente mientras comentan que no tardarán mucho en liberarlos. Si no hay un nuevo conflicto, los personajes permanecerán allí hasta ser liberados esa misma noche o al día siguiente. Decide que todos los personajes arrestados lleven el Aspecto Temporal “A ciegas” (-2) para que quede claro que los calabozos son oscurísimos y poco y nada de luz entra en ellos. Si luego de retirados los guardias, los Personajes deben rolear un conflicto, deberán aplicar ese penalizador hasta tanto no sean liberados o no se les acerque una antorcha.

***Nota:** Hay que tener en cuenta que algunos aspectos (temporales o no) pueden ser tanto positivos como negativos, según el contexto. Por ejemplo el personaje de María, Thibaut, tiene el Aspecto “Muy Supersticioso”(+2). En algunos casos, podría usar ese Aspecto para recordar lo que le contaba su abuela sobre los Faunos y como protegerse de ellos (se usaría el valor positivo). Pero si otro personaje quiere intimidarlo, contándole lo terrible de pasar la noche a solas en el bosque, escuchando las flautas de los faunos, es probable que ese Aspecto se le vuelva en contra y pueda usarse como un (-2) en el momento de resolver un conflicto.*

Muerte

"Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir"

Roy Batty, Blade Runner

Los personajes no tienen niveles de salud con lo que no hay un parámetro exacto para decir en qué momento un personaje muere. El resultado de combates y enfermedades impondrá la adquisición de Aspectos temporales o definitivos que reflejen las heridas.

La decisión de matar a un personaje, deberá ser meditada por el moderador y los jugadores. Canciones del Bosque busca que la narración se desarrolle entre todos. Por lo tanto, da la libertad de decidir en qué momento un personaje debe morir. El contexto no está creado por un Director de Juego que desarrolla una historia lineal sino que crece a medida que todos los jugadores contribuyen a ello. Como Jugador (seas Moderador o no) sientete con libertad para plantear (y especialmente, plantearte): ¿Avanza la historia así? ¿Logra hacerla interesante?

Las mecánicas del juego ayudan a evitar ese tipo de situaciones, mediante los derechos de narración o el uso de contadores. Sin embargo, en ciertas ocasiones, la muerte del personaje es algo lógico, inevitable, y hasta deseable... Haz de ese momento, algo inolvidable, heroico o infinitamente triste. No hay mejor forma de despedirse de un personaje.

MAGIA

La Magia en Canciones del Bosque se resuelve como todos los demás conflictos posibles: un enfrentamiento entre el personaje activo (quien usa

la magia) y el Personaje pasivo. Si el PJ víctima de la Magia tiene un Aspecto que pueda ayudarlo a resistir, lo usará, sino se le considerará un Aspecto base de 0 o incluso menor (dependiendo de la historia narrada hasta el momento) Los efectos de la magia entran en juego en forma de Aspecto temporal o, en algunos casos, como Aspectos Definitivos.

Sugerencia: La diferencia entre los resultados de la resolución de conflicto puede usarse para graduar el efecto de la magia utilizada. Con una diferencia pequeña, el Aspecto puede ser temporal y de +/- 1 y con diferencia de más del doble, pasar a ser permanentes o aumentar/disminuir su valor a +/-2 o +/-3

Cada una de las razas suelen tener determinados tipos de Magias. Aquí se resumirán algunos de los efectos posibles que pueden lograrse.

¿Por qué solo unos pocos efectos? Principalmente porque el juego busca que los participantes armen la historia a su gusto, con lo que el manejo de la Magia y sus niveles, pueden variar muchísimo de partida en partida o entre un grupo de juego y otro. La última palabra la tienen en definitiva los jugadores. El Personaje que ha de usar magia, debe destinar uno de sus Aspectos para señalar este hecho y el valor que le dé influirá en el poder de sus hechizos.

Sugerencia: La cantidad de hechizos de quienes usen la Magia, puede ser igual al valor de aspecto que le hayan destinado +1. Un grupo de juego más inclinado por el uso de Magia, puede elevar estos valores.

Mandrágoras: Es una de las dos razas que no poseen una Magia determinada junto con los humanos. Sin embargo, tienen una serie de Aspectos posibles que pueden elegirse y que a todos los efectos, funcionan

como Rituales de Sanación o de Daño (Ver RAZAS) Si el personaje logra convencer a otro PJ o PNJ de que le enseñe Magia, el lograr este conocimiento le llevará mucho tiempo y probablemente se limite a los hechizos de menor poder. Por supuesto, todo debe ser justificado mediante narración, no pudiendo tener Magia al principio de la partida (salvo que eso se decida de común acuerdo entre todos los jugadores)

Humanos: No poseen una Magia propiamente dicha, aunque sus creencias y la Fe que originan puedan resultar una buena defensa contra la Magia de otras razas. Sin embargo, diferirán según el tipo de religión en la que crean. Aquellos personajes más cercanos a la naturaleza, tenderán a efectuar rituales o a creer... Los relicarios cuyo valor como Aspecto, sean de 2 o más, solo serán poseídos por figuras religiosas de cierta importancia, ya sea druida, abad, o un reconocido eremita.

Un Abad puede tener el Relicario con un fragmento de la Clavícula de San Uberto (+3), un soldado de la guardia, no. Sin embargo, es muy posible que ese soldado vaya a la curandera del pueblo, quien le hará un emplaste de ojos de sapo y hierbas de belladona contra el mal de ojo, con el que se cubrirá el pecho antes del largo viaje a través del Bosque (+1... hasta que se bañe o dude sobre su efectividad) Si el personaje logra convencer a otro PJ o PNJ de que le enseñe Magia, el lograr este conocimiento le llevará mucho tiempo y se limitará a los hechizos de menor poder. Al igual que en el caso de las Mandrágoras, todo debe ser justificado mediante narración, no pudiendo tener Magia al principio de la partida (salvo que eso se decida de común acuerdo entre todos los jugadores) Una posible lista de Efectos “defensivos” pueden ser: “Iesu es el Camino” (valor variable), “La uña de San Macabeo de Melk (relicario, +1), La religión del Bosque (Variable, paganos)

En algunos casos,

Dríadas: La Magia se centra en la naturaleza y sus criaturas. No efectúan rituales sino que usan las palabras, susurrando en la lengua de la naturaleza para conseguir determinados efectos. Este susurro puede variar a cantos, recitados, o bailes, en general cerca del objetivo al que quieran afectar. En algunos casos hará falta que la dríada esté en contacto con quien reciba los efectos mágicos. Una lista de posibles efectos: Sanar heridas(a mayor valor de Aspecto, podrá sanar heridas más graves en árboles, animales e incluso hombres). Tomar la forma del Bosque: la dríada puede tomar forma de árbol. (A mayor valor de Aspecto, más grande y fuerte será el árbol) Defensa del bosque (Raíces y ramas se defienden activamente) Invocar elemento (Excluido el fuego), Piel endurecida

*Daniela ha puesto como Aspecto, “La Magia de los árboles” (+2) por lo tanto, los hechizos que efectue **Aileth** nunca podrán pasar de ese valor, ya sea como Aspecto positivo o negativo (+/-2). Elige tomar la forma de un árbol y comienza un canto de transformación: Su piel se endurece, las caderas se estrechan, los brazos se retuercen... En este hechizo en particular, solo puede colocarse a si misma un Aspecto del tipo “Pequeño roble”(+2) o similar, pero tendrá que tener en cuenta que todo otro aspecto puede verse afectado. Aun seguirá siendo Curiosa (y podrá ver y oír todo lo que pase a su alrededor) pero no podrá hablar ni cantar (salvo tal vez con otros árboles). En caso de ataque físico, contará con ese (+2) que el Aspecto le otorga.*

Faunos: Se centra en los animales y hombres y es lograda en general gracias a rituales, algunos capaces de llevarse a cabo en solo instantes,

otros que requieren una preparación más extensa. En general consistirán en danzas y cantos que funcionarán como focos de la magia que pretendan hacer.

Alguno de los efectos posibles son: Ordenar a las Bestias, Confundir, Curar (solo animales), Invocar elemento (salvo fuego)