



Guillem Fernández

W

Sombras en
El Bosque



Cuidado apoticari, a partir de esta página tu aventura se volverá cada vez más oscura y tenebrosa. Sigue adelante solo si eres capaz de enfrentarte a las pesadillas causadas por La Maldición, o serás presa de las Sombras en El Bosque...



Index

Introducción	1
Jugar en las Sombras	4
La Aventura	5
Marcador de Maldición	6
Arquetipos de Apoticari	7
Elixires Malditos	11
El Cuaderno Sombrío	13
Adentrarte en las Sombras	16
La Oscuridad	35
Modificar la Dificultad	38

Un Oscuro Secreto

*El Bosque ha cambiado,
vete, huye de aquí.*

*La Oscuridad ha despertado,
las sombras van a por ti.*

Extraños sucesos tienen atemorizados a los habitantes de la aldea. Algo siniestro acecha en el bosque y ahora amenaza con salir. Las cosechas se marchitan antes de crecer. Los animales se comportan de forma extraña y huyen en cuanto pueden. El clima ha cambiado, es más frío y la tormenta acecha. Las herramientas se oxidan sin razón y la magia corre salvaje y sombría.

Lo que llenaba de magia El Bosque se ha corrompido, y nadie sabe por qué. Todos susurran tu nombre, pues tú has sido el último en entrar en ese misterioso lugar, pero sobre todo porque has sido el primero en salir. Sea como sea, debes volver al bosque y afrontar su oscuro secreto.



W



W

Jugar en las Sombras

Sombras en El Bosque es una aventura diseñada para ser jugada después de superar con éxito la aventura original de W. Por tanto, para jugar necesitarás leer primero el juego original.

En esta aventura el tono de la historia es algo más sombrío y oscuro, pero sin llegar a ser algo deprimente o gris, pues parte del bosque sigue brillando con su encanto mágico y salvaje e incluso La Maldición refulge de belleza oscura. En esta ocasión te enfrentarás a peligros mayores y magia corrompida, es muy probable que no sea un viaje bucólico y relajante, ten en cuenta eso, sobre todo si juegas con pequeños.

En Sombras en El Bosque debes seguir las mismas reglas que en W, salvo las que se indicarán a continuación. Puedes usar los mismos materiales y la misma hoja de apotecari para jugar. Las reglas adicionales que encontrarás en esta aventura pueden usarse para la aventura original o para nuevas aventuras, salvo que se indique lo contrario en ellas.

Para la banda sonora y material adicional, visita nuestra web:

www.rolparauno.com

La Aventura

En esta aventura te acompañará W. El objetivo es sanar la corrupción oscura que está consumiendo El Bosque. Deberéis liberar al bosque de La Maldición antes de que las sombras os atrapen y la maldición os consuma.

Para ello deberéis enfrentaros a la magia salvaje que habita El Bosque, ahora corrupta por La Maldición. Las cuatro marcas de la magia son Kryos (el frío y los espíritus), Kamno (la muerte y el cambio), Hygros (El agua y la vida) y Pyros (la destrucción y el fuego). Estas marcas tienen a sus guardianes, que han sido tocados por La Maldición y convertidos en sombras. Atrapados, corruptos o malditos, conseguir encontrar a los guardianes y sanarlos os ayudará en vuestra lucha contra La Oscuridad.

Ahora la exploración del bosque será mucho más peligrosa. Aunque podrás pararte a tomar el aliento, Descansar ya no será tan efectivo, recuperando solo 1 punto de atributo en dos de los tres atributos. Sin embargo, podrás empezar la aventura con los ingredientes y elixires con los que terminaste la aventura anterior.

Marcador de Maldición

El **marcador de maldición** determina la gravedad de La Maldición, y cómo esta afecta al bosque. Para indicar esto se utiliza el contador de turnos. No debes mover el contador de turno al final de cada turno, en lugar de eso, cada entrada te indicará como moverlo como marcador de maldición.

- ▶ Para superar la aventura con éxito deberás bajar a 0 el marcador de maldición. Fracasarás en tu misión si cualquiera de tus atributos llega a 0.
- ▶ El marcador de maldición comienza en 15.
- ▶ Si durante el turno no usas la acción de Adentrarte en las Sombras, adelanta el marcador de maldición en 2.
- ▶ Al usar el efecto Aligerar, cuando vayas a Adentrarte en las Sombras por segunda vez, en lugar de eso, retrocede el marcador de maldición en 2.



Arquetipos de Apotecari

Cuando empieces una aventura, puedes elegir entre los siguientes arquetipos de apotecari. Cada arquetipo tiene valores de atributo diferentes, una Habilidad Especial y una Pasiva, recuerda que estos valores de atributo iniciales son también tus valores máximos.

Las Habilidades Especiales se activan cuando sacas el mismo resultado en ambos dados en una tirada usando la acción de Adentrarte en El Bosque.

Las Pasivas son aptitudes siempre presentes que mejoran a tu apotecari y lo hace mejor en algún ámbito del juego.

Explorador de lo ignoto

Los Exploradores son ávidos descubridores de los secretos de la naturaleza. Estudian incansablemente y viajan para encontrar toda clase de nuevas especies y materiales para sus elixires.



7



6



5

Habilidad Especial: Los exploradores tienen un conocido interés en descubrir y experimentar con nuevos ingredientes. Cuando saques un doble, puedes añadir un ingrediente cualquiera a tu mochila.

Pasiva: Los exploradores llevan grandes e ingeniosas mochilas en sus viajes. Puedes llevar un ingrediente más de lo habitual en tu mochila.



8

Caminante bajo las estrellas

Los Caminantes son apotecari dedicados especialmente a lo oculto y lo sobrenatural, se dice que poseen extrañas premoniciones y visiones, en las que son capaces de ver el futuro.



6



5



7

Habilidad Especial: Las capacidades místicas de los Caminantes les permiten atisbar fragmentos del futuro. Cuando saques un doble, puedes mirar la primera carta de la parte superior del mazo. Puedes devolverla a su lugar o descartarla.

Pasiva: Puedes sumar +3 al Reflexionar, en lugar del +2 habitual, gastando un punto extra de Concentración.

9

Viajero audaz

Los Viajeros son los apotecari más autosuficientes. Su capacidad para llegar a lugares donde otros no se atreven es asombrosa, y en sus rostros siempre hay una férrea convicción.



5



7



6



Habilidad Especial: La resistencia de un viajero es incomparable. Cuando saques un doble, puedes recuperar un punto del atributo que elijas.

Pasiva: Su sed de viaje y su tenacidad los ayuda a estar siempre listos para continuar. Cuando descansas recuperas un punto de Ánimo extra.

10

Elixires Malditos

Añade los siguientes elixires al recetario. Cuando uses un elixir maldito lanza 1d6, con un resultado de 1 o 2 adelanta el marcador de maldición en 2.



Recuperas 2 puntos de cada atributo.



Recuperas 5 puntos de un atributo.



Retrocede el marcador de maldición en 5.



Permanente. La primera vez que se reduzca a 0 uno de tus atributos, en lugar de eso, recupera 1d6 puntos del mismo.



Único. Crea tu propio Elixir Maestro siguiendo las instrucciones indicadas en la página siguiente.

Para fabricar tu Elixir Maestro empieza desde el efecto central, puedes ir ganando los efectos de cada vía pagando su coste en marcador de maldición. Cuando hay una tirada, debes tener éxito para seguir.

Busca un As en el mazo y ponlo en la parte superior. Baraja de nuevo.

Gana el efecto de un Elixir común cualquiera.

Permanente.
Obtienes un +2 en todas tus tiradas contra La Oscuridad

Tienes un -2 en tu siguiente tirada de Pyros/Kamno

Tienes un -2 en tu siguiente tirada de Kryos/Hygros

El Cuaderno Sombrio

En Sombras en El Bosque el Cuaderno de Campo funciona de la misma forma que en W, aunque puede ser interesante seguir las recomendaciones de los siguientes puntos:

- ▶ **Un tono más oscuro:** En Sombras en El Bosque el tono de la historia, aunque mágico, toma un cariz más tenebroso y siniestro. Puede ser de ayuda empaparte de ese aire misterioso y oscuro que desprende La Maldición. Si te gusta el horror puedes incluso escribirlo como si fuera una historia de terror.
- ▶ **Peligros mortales:** En Sombras en El Bosque las amenazas se esconden detrás de cada árbol. Ten cuidado y aprovecha esos obstáculos para describir escenas de acción y peligro.
- ▶ **Letalidad:** En Sombras en El Bosque es bastante más probable que tu personaje falle, pudiendo suponer su muerte o su regreso a la aldea de una forma desagradable. Puedes seguir escribiendo en tu Cuaderno como si años más tarde otro apotecari se hubiera adentrado en El Bosque para acabar con La Maldición, o de cualquier otra forma que se te ocurra.



W



W

Adentrarte en las Sombras

La acción de Adentrarte en El Bosque se sustituye, en esta aventura, por Adentrarte en las Sombras. Las entradas correspondientes se detallan a partir de la página 17, por lo demás funciona de la misma forma que Adentrarte en El Bosque.



Cuando en una entrada aparezca este indicador, cada vez que falles una tirada en ella, deberás adelantar el marcador de maldición. Si desistes, adelanta en 1 el marcador de maldición.



Cuando en una entrada aparezca este indicador y la resuelvas con éxito, deberás retroceder el marcador de maldición.



Adelanta 1.



Retrocede 2.



Adelanta 3.



Kryos



El frío parece envolvarte y los copos de nieve caen calmadamente, mecidos por el viento. Has conseguido encender una hoguera en un lugar resguardado, y observas las llamas mientras escuchas el chisporroteo del fuego. W duerme pegada a ti. Por fin un merecido descanso. ¿Qué pensamientos vienen a tu cabeza? ¿Qué extraña señal ves en el horizonte que te preocupa?



W no para de mirar al cielo nocturno distraída, hasta quedarse completamente quieta. Sigues su mirada y el cielo estrellado te sobrecoge por su inmensidad en esta fría noche. Exhalas aire caliente por tu boca mientras observas con asombro. ¿Qué misterioso evento celeste tiene lugar en el cielo? ¿Qué crees que augura?



Una columna de vapor y un sonido burbujeante surge de entre grandes formaciones rocosas. Pequeñas pozas de aguas termales inundan el paisaje. No dudas en acercarte e incluso te planteas bañarte en ellas, pues parecen muy reconfortantes. ¿Qué curiosas criaturas aparecen, claramente recelosas de vuestra presencia?



Ha anochecido mientras tú y W recorréis El Bosque. Al llegar a una zona yerma, con grandes árboles muertos y cubiertos de nieve, tu fuente de luz se apaga de repente. Mientras buscas torpemente la forma de encenderla, se escuchan ruidos muy cerca. ¿Qué inquietantes sonidos se oyen? ¿A qué advertencia de los apoticari te recuerda?



La ventisca arremete contra El Bosque, fuertes rachas de viento y nieve que se te clava en la piel como dardos congelados. Pese a que es mediodía, no puedes ver a más de dos metros de ti, avanzas pensando que W lo está pasando peor. ¿En qué misterioso lugar te refugias?



Una luna llena y con un brillo perlado es la protagonista de la noche en este claro. Volutas de alguna especie de fría niebla se arremolinan caprichosas a tu alrededor mientras caminas, y revelan figuras y formas en el aire, tal vez de otro tiempo o lugar. ¿Qué desvela la luz lunar en este misterioso claro? ¿Qué peligro latente esconde?



En plena nevada, descubres una cavidad en la nieve y decides aventurarte con W hacia su interior. Oís unos leves murmullos, una camada de zorros blancos de tres colas se revuelve ante vuestra presencia. Cuando os queréis dar cuenta, un invitado inesperado aparece.



Blancas nubes altas son iluminadas por un amanecer rosáceo. Intentas acortar hacia el centro del bosque a través de un gran lago helado, cubierto a ratos por una extraña sustancia negra y gelatinosa. Una gran sombra oscura está moviéndose bajo el hielo, cuando quieres darte cuenta, este se retuerce crujendo peligrosamente.



El frío de esta mañana neblinosa se transforma en una caricia glacial. Una figura retorcida, una sombra escarchada, se desdibuja entre la bruma. Un escalofrío te recorre la espalda. El miedo te invade, pero hay algo más. ¿Qué es esta figura sombría? ¿Por qué te es familiar?



Un gran oso, blanco atigrado, ha encontrado tu campamento. Lo observas desde lejos, y ves que algo extraño hay en sus ojos, algo vacío. Sus movimientos son etéreos y neblinosos, dejando bruma a su paso. W se esconde detrás de ti. ¿Qué busca entre tus cosas? ¿Quién te lo puso en la mochila antes de partir?



Pese al fuego que has encendido en esta pequeña cueva en la roca gris, la temperatura baja de forma antinatural. Puedes observar y sobre todo escuchar la escarcha congelándolo todo a su paso en tu dirección. Esta ola de frío va formando dibujos de hielo en el suelo y paredes de la gruta. ¿Cómo detienes el avance de este frío maldito? ¿Qué recoges de entre los restos congelados?



Despiertas bajo un sol blanquecino, W te lame y llora desconsoladamente. No sabes cuánto tiempo has dormido. Todo tu cuerpo está congelado y apenas notas tus extremidades. Poco a poco vas recordando tu encuentro mortal. Ahora posees la marca de Kryos. ¿Qué ha pasado? ¿Qué secuela o señal ha dejado Kryos en ti?



Buscando refugio das con la cueva más alta que hayas visto, un verdadero templo natural, abierta al bosque ahora vestido de blanco. La nieve se cuela hacia el interior con timidez, y esos pocos copos caen alrededor de una gran figura central, una criatura alada completamente congelada y atrapada en el hielo. ¿Cómo podrías acabar con la maldición que la tiene presa? ¿Qué extraño objeto atesora esta criatura? Si tienes éxito, a partir de ahora tienes +1 en tus tiradas de Kamno.



Kamino



Tu llegada a la montaña está precedida por las singulares y misteriosas luces de una inmensa formación de cristales púrpura que abarca toda la ladera. Una mirada de colores se entremezcla con el atardecer, bañando el bosque de luces efímeras. Sospechas que la magia que ha traído estos cristales es peligrosa, pero la visión es fascinante.



Un sonido grave retumba en todo El Bosque, W se apresura para esconderse. Por un momento, todo parece oscurecerse, y una breve onda expansiva levanta polvo y hojas por todas partes. Cuando abres los ojos, una enorme columna de luz surge del bosque allá en la distancia, atravesando las nubes en el cielo y perdiéndose mucho más alto. ¿Qué cae del cielo instantes después?



Estás recorriendo un pequeño desfiladero, lo recuerdas verde y exuberante, pero ahora algo ocurre. Los árboles parecen deformarse hacia abajo, como si se retorciesen de dolor. Solo crece algo de musgo de un color enfermizo. ¿Cuál es la fuente de este marchitamiento?



El Bosque está en calma, pero algo raro flota en el aire, los pájaros se adormecen, o salen volando a su paso. No tiene una forma o estado determinado, es simplemente magia salvaje en estado puro, impredecible y volátil. ¿Puedes usar magia? ¿Cómo se usa en estas tierras?



El sonido de las moscas es lo primero que oyes, las hay a millares. Pero lo que más os impacta es el olor que inunda el lugar. El olor de algo descomponiéndose, de algo que ha muerto y está siendo devorado desde dentro. ¿Qué sorpresa te llevas al ver el origen de ese nauseabundo olor? ¿Qué información obtienes sobre La Maldición?



Sientes una punzada en el pecho. Te apoyas en un árbol, y entre la vegetación puedes ver algo impresionante. Avanzas unos pocos metros, y W observa también curiosa una enorme conglomerado de cristales que surgen desde las profundidades de la tierra una decena de metros por encima de vuestras cabezas. Su color es púrpura. Otra punzada te atraviesa el pecho, tenéis que alejaros de aquí.



Un joven ciervo se cruza contigo, de un color pardo brillante, un ejemplar magnífico. Sin embargo, al instante te das cuenta de que su cornamenta está enredada y retorcida, y en su frente un tercer ojo se clava en ti. ¿Qué última y escalofriante deformidad tiene este animal?



Lo ves llegar tranquilo, casi sin recelo ni temor. Un majestuoso y peligroso lince de plumas, unas plumas negras como el vacío y rojas como la sangre decoran su cuello formando una melena, lleva una presa en la boca, y te la deja a los pies, para escabullirse entre los árboles antes de que salgas de tu asombro. ¿Qué te ha traído?



Está anocheciendo, W no para de correr, y tú la sigues casi sin aliento. Ha visto luciérnagas volando y se pierde bosque adentro. Te paras en un claro, lleno de estas luciérnagas rojas como si fueran ascuas en el aire. Todas cantan una canción sin letra ni idioma, pero que entendéis, con algo de miedo y asombro. ¿Qué os dice la canción?



Te sacudes el mal humor y pones buena cara a W, la tarea va a ser difícil, pero vuestro ánimo no debe decaer. Un ligero temblor lo precede, rápidamente un afilado cristal violáceo surge del suelo atravesando el aire cerca de W, acto seguido varios más aparecen a vuestro alrededor. Debéis huir cuanto antes, pues el suelo vuelve a temblar.



Si hay una seta legendaria por su toxicidad, esa es la Dama Gris. Cuando ves la primera y te das cuenta de que el lugar está en silencio, ya es demasiado tarde. Estáis en un claro lleno de ellas, y su color va cambiando, pues el movimiento cercano las ha advertido de vuestra presencia. ¿A qué color cambian lenta y gradualmente esparciendo sus letales esporas?



W está jadeando cada vez más fuerte. Lleva horas así, pero no sabes que hacer, algo le está afectando claramente, seguramente la maldición la esté alcanzando de nuevo. Poco a poco está perdiendo fuerzas, y hay algo cerca, algo que os sigue, la marca de Kamno. Pero ahora estás tú para que no ocurra otra vez. ¿Estarás a la altura para protegerla? ¿Cómo se manifiesta la marca de Kamno en W? ¿Ha cambiado algo en ella?



Un gran y antiguo árbol domina este lugar, sus raíces abrazan un enorme cristal oscuro y azulado que ha surgido de la tierra. El árbol está claramente enfermo y seguramente muriendo, unas pocas hojas que le quedaban caen con tu llegada, llevadas por el viento. Una tenue oración se escucha en El Bosque, la voz del árbol. ¿Qué te suplica que hagas después de que él muera? Si tienes éxito, a partir de ahora tienes +1 a tus tiradas de Hygros.





Hygros



Esta débil luz entre los árboles es para ti como un faro en la oscuridad. Una pequeña charca refulege con una luz azul ligeramente aturquesada entre las sombras, una pequeña fuente brota de entre las rocas y cae con suavidad en el agua. Las plantas a su alrededor crecen exuberantes y sanas, y las flores adornan los alrededores. Es un oasis. ¿Qué maravilla refulege en el interior? ¿Qué hace W?



Se escuchan truenos en la lejanía, y una fresca lluvia cae, empapando todo el bosque y dando un respiro al bosque helado. Bajo unas rocas de granito negro hallas cobijo, y puedes ver débiles riachuelos de agua limpia escurrirse entre las piedras y el barro, llenando de vida la tierra. ¿Qué exótica flor brota en cuestión de minutos del suelo?



Recorréis la sinuosa ciénaga entre sauces, chapoteando la mayor parte del tiempo. En el agua, las plantas bruja han atrapado varios peces, y cada vez que engullen uno, una de sus flores se abre, desvelando un ópalo negro en su interior. ¿Qué extraño símbolo tienen tallado?



El agua de esta fuente es negra como el azabache. Alguien parece estar bañándose en ella, una sombra, una silueta, pero algo no te encaja. Alguna clase de encantamiento proviene de este manantial, obnubilándote totalmente. ¿Es solo un espejismo, un recuerdo? ¿O hay alguien ahí?



Entre los lodos del suelo, una extraña figura humanoide surge y sus manos palmeadas buscan tierra firme a la que asirse. Aun sucia y llena de barro puedes observar la belleza de esta criatura, su piel iridiscente y sus ojos fieros llenos de emociones. ¿Qué clase de criaturas nacen de la ciénaga? ¿Cuáles son sus intenciones?



Un riachuelo discurre entre los árboles sinuosamente. Varios helechos rosados crecen a los lados, salpicando el paisaje de color, arriba el sol brilla por primera vez desde hace tiempo. Cuando das un tímido trago al agua, sientes algo que no habías sentido nunca. La marca de Hygros está en ti. ¿Qué has sentido? ¿Qué ha cambiado en ti?



En pleno pantano, escuchas un gemido de agonía. Un animal del bosque está atrapado en un pozo de fango negruzco sin fin. Si metes un pie dentro podrías acabar igual. W quiere ayudar, pero temes que acabe peor. ¿Qué se mueve entre el barro además del pobre animal?



Imponentes chorros de agua surgen de entre las rocas negras de este pedregal. Pero estos géiseres traen magia con cada exhalación desde las profundidades, desvelando una fuerte actividad mágica bajo tierra. ¿Qué queda de la magia al cristalizar en el aire? ¿Qué efecto tiene?



En la penumbra transcurre un río en calma. Aun siendo de día, puedes observar en su reflejo una extraña noche estrellada. Una sensación oprimiente invade tu cuerpo, y lentamente tu rostro se acerca cada vez más y más al agua sin que puedas hacer nada. Sabes que si tu piel la toca, morirás. ¿Cómo te saca W de esta? ¿Por qué crees que a ella no le ha afectado este misterioso río?



La niebla os envuelve, y los susurros empiezan a llegar desde todos lados. Te giras varias veces en busca de su origen, pero no consigues vislumbrar nada, solo esta densa niebla de un azul blanquecino. W no está. ¿Qué repite una y otra vez la niebla? ¿Dónde encuentras a W?



En estas charcas el agua aparece estar clara y cristalina. Pero, algo más allá, unas gigantescas figuras llaman tu atención, son enormes esqueletos coralinos multicolores surgiendo del agua. Sobre sus ramas, los pólipos se abren y cierran sin cesar en un baile hambriento. Al acercarte algunos parecen retraerse, para de repente estirarse en busca de una presa. Apenas tenéis tiempo para huir. ¿Qué depredador, más peligroso aun, acecha entre los corales?



Las brumas del lago apenas dejan pasar la luz solar. Sigues la orilla para no perderte. No puedes evitar ver una débil luz a un par de metros en el agua, por la forma en que se mueve parece alguna clase de farol. Te acercas cautelosamente, para darte cuenta tarde de que estás cayendo en la emboscada de un enorme monstruo acuático de afilados dientes, largos como espadas.



Una cascada se ha secado, débiles hilillos de agua mojan el musgo en las rocas y serpentean para terminar en el lecho casi seco de la poza. En el hueco tras lo que fue la cascada hay una gran cueva inundada, un jadeo grave y profundo proviene de su interior. Algo oscuro la habita, y está corrompiendo las aguas del bosque. Si tienes éxito, a partir de ahora tienes +1 a tus tiradas de Pyros.



Pyros



El fuego ha arrasado con todo en esta parte del bosque, pero entre ramas quemadas puedes ver un pequeño montón de cenizas agitándose. Al apartarlas descubres un huevo, tal vez de ave o de reptil, no estás seguro. Está claramente a punto de eclosionar. Te llena de esperanza ver que el fuego también es capaz de dar vida. ¿Qué maravilla surge del huevo? ¿Qué harás con ella?



La lluvia cae sobre los rescoldos de un incendio muriendo. El agua moja la tierra y casi puedes sentir como se enfría ese calor que amenaza el bosque. Puedes notar la tibieza de la lluvia fría cayendo sobre las ascuas, adormeciendo el dolor de los árboles, aliviando el miedo de los pájaros y mojando tu cara. Por un fugaz momento, tu preocupación desaparece. ¿Qué tiene esta lluvia que la hace especial?



No sabes de donde proviene esta humareda, pero huele a quemado y te escuecen los ojos, a ratos es tan densa que no ves nada. No puedes ver fuego cerca, pero sabes que en alguna parte del bosque, este está ardiendo. ¿Cómo os protegéis de este humo tóxico? ¿Qué extrañas volutas oscuras flotan en él? ¿Cómo son?



Recorréis los restos de una zona quemada por los incendios. Todo está arrasado, nada ha podido sobrevivir a esta destrucción ígnea, al fuego oscuro. En este paisaje desolado, una manada de depredadores husmea y busca a su próxima presa, hambrientos y desesperados.



A lo lejos puedes ver un incendio, desde una loma pronunciada observas con enorme tristeza e impotencia como una parte del bosque se está consumiendo. W te trae un pequeño regalo que ha encontrado, para que te animes. ¿Vas a buscar la forma de acercarte del incendio o te alejarás? ¿Qué te ha traído W y cómo puedes usarlo?



Una pareja de búhos espinados ha dejado a sus crías en lo alto de uno de estos viejos robles. El fuego puede olerse, puede verse, el calor y la destrucción se acercan. No puedes hacer caso omiso, y empiezas a trepar el árbol. ¿Cómo es este fuego oscuro y antinatural que se acerca?



Corréis, pero el fuego parece ir cada vez más rápido, estas llamas negras, rojas y azuladas lo consumen todo. W apenas puede seguirte el ritmo. Paráis desesperados mirando en todas direcciones, buscando una salida. ¿Qué extrañas formas geométricas dibuja el fuego a vuestro alrededor sin llegar a tocaros? ¿Qué lo detiene?



Las abrasadoras llamas de La Maldición pueden verse en diferentes puntos del bosque, la preocupación y el miedo te invaden, cada vez están más cerca. Sin embargo, hay una especie de árbol que parece haber crecido e incluso haber dado flores en el fuego, adoptando colores cálidos y oscuros. ¿Cómo es esta especie? ¿Qué funesta flor da?



Una roca humeante de varios metros de diámetro ha caído en algún momento en el bosque, dejando un pequeño cráter y un claro calcinado. Relucientes piedras preciosas pueden entreverse entre los restos, alguna de ellas estalla peligrosamente cerca, con un haz reluciente.



Te llevas la mano a la quemadura que te has hecho. El fuego que os ha rodeado hace un momento ha sido caprichoso, formando en tu piel un símbolo ennegrecido y terrible. Ahora estás marcado por el fuego oscuro. ¿Cómo te afecta la marca de Pyros? ¿Qué forma tiene?



Entre los árboles centellean pequeñas chispas flotantes, algunas se posan cerca de ti y desaparecen con un pequeño chisporroteo mágico. Pues ver su origen desde un claro en la noche. Cientos de flores están liberándose al aire como farolillos encendidos. En su ascenso dejan caer la semilla de Pyros, y el fuego se empieza a extender.



La Madre Ígnea. Una fiera enorme y brutal castiga El Bosque. Algo la ha enfurecido y debéis buscar la forma de aplacar su ira y destrucción, o acabará con todo. Podéis sentir el calor, el dolor y la desesperación en ella. Busca algo que ha perdido o le han arrebatado, sus hijos. ¿Qué devastadora ruina está causando? ¿Podréis huir?



Los Hijos del Fuego. Una llama se apaga en el interior de sus jóvenes corazones. Una camada de crías de una fiera de fuego yace en el suelo, abrasado y ennegrecido, donde la magia de La Maldición está arrebatando sus últimos alientos a través de una oscura y violenta magia. ¿Qué harás para detener el hechizo? ¿Qué sacrificarás para conseguirlo? Si tienes éxito, a partir de ahora tienes +1 en tus tiradas de Kryos.



Las Marcas

Las Marcas son extraños vestigios y señales de la magia que contiene El Bosque. Antaño los Apoticari dominaban estas y otras marcas, sin embargo, algo sucedió y se perdió el conocimiento necesario para ello. Ahora están influidas por la oscura maldición, pero está en tu mano empezar a dominarlas.



Cuando desveles un comodín al Adentrarte en las Sombras, puedes guardarlo y gastarlo en cualquier momento para añadir en tu mochila dos ingredientes a tu elección de los que poseas la marca pertinente.

Cuando uses un Comodín tu apoticari será capaz de realizar pequeñas proezas mágicas relacionadas con su Marca, aprovecha para escribir como las aprende en su cuaderno.




W

La Oscuridad

La Oscuridad es la máxima representación de la maldición que daña este bosque. La Maldición es aquella magia o poder oscuro que ha corrompido El Bosque, y la Oscuridad es aquella presencia física que la manifiesta. La Oscuridad debería ser o estar relacionada con El Secreto de la aventura original, si lo desvelaste. Puede ser una criatura corrupta, una enfermedad o una calamidad de cualquier tipo que está emponzoñando o arrasando El Bosque.

En la escena final deberás enfrentarte a La Oscuridad y derrotarla para liberar El Bosque de su maldición.

La Oscuridad se revela cuando se termina el mazo, o si el marcador de maldición llega a 30. En ese momento se desvelará La Oscuridad, escribe en tu diario la última escena en El Bosque con W según se desarrolle este enfrentamiento. En el caso de llegar a 0 en el Marcador de Maldición, describe la escena sin este enfrentamiento.



Lanza los dos dados, súmalos y resta el resultado al marcador de maldición. Si el resultado es inferior a 9, La Oscuridad te arrebatará un punto de cada atributo. Continúa haciendo esta tirada hasta que se dé uno de los casos descritos a continuación:

- ▶ Si el marcador de maldición llega a 0, habrás derrotado a La Oscuridad y con ella La Maldición terminará.
- ▶ Si alguna de tus puntuaciones llega a 0, fracasarás.
- ▶ En el caso de que termines con La Oscuridad a la vez que alguno de tus atributos baje a 0, te habrás sacrificado.



W

Modificar la Dificultad

Las siguientes reglas sobre la dificultad de aventura pueden aplicarse en W, Sombras en El Bosque y otras aventuras.

W está diseñado para ser un juego narrativo, con cierto peligro y con posibilidad de fracasos, pero donde la continuidad es lo más probable. Tal vez quieras que jugar suponga un reto mecánico, o prefieras una experiencia inmersiva sin peligro de ser interrumpida por las limitaciones del sistema. Para ambos casos pueden resultarte muy útiles estas sugerencias.



Para bajar la dificultad y que sea una experiencia narrativa y un ejercicio creativo, no uses el contador de turno/marcador de maldición o equivalentes. Otra forma de bajar ligeramente la dificultad sería otorgarte más puntos de atributo o lanzar un dado más en las tiradas.



Para subir la dificultad y convertir W también en un reto mecánico y estratégico, adelanta el contador de turno/marcador de maldición 5 posiciones al empezar. Otra forma de subir la dificultad sería empezar con menos puntos de atributo o aplicar un -2 a las tiradas.