

## Capítulo 3

# Espíritus y aliados

## Arboleda guardián (vínераheen)

La arboleda guardián, o *vínераheen* en alto elfo, es un nombre genérico para cualquier área del hogar de los elfos que esté encantada contra los intrusos. Los orcos, elocuentemente, llaman a estas zonas *ginrifang*, 'lugares de la muerte sin esperanza'. Se dice que estas plantas existían mucho antes de la Tercera edad. Incluso pueden ser un residuo del tiempo anterior a la Ruptura. Cualquiera que sea su historia, lo que está claro es que son una bendición para los elfos.

El tamaño y poder de las plantas en un arboleda guardián depende por completo de la cantidad de magia invertida. Los arbustos y la maleza más débiles pueden haber sido encantados por un canalizador vagabundo para proteger su sueño mientras cruzaba el bosque, mientras que los centinelas más poderosos probablemente fueron plantados por experimentados adeptos del Susurro, quienes las cultivaron durante siglos. Algunas tienen el poder de desplazarse, aunque muy lentamente, en líneas ofensivas y defensivas que siempre están cambiando. Todas las arboledas guardianas son grandes contribuidores al Susurro. Unos pocos ejemplos de arboledas guardián se detallan a continuación.

**Rasgos de arboleda guardián:** las plantas en una arboleda guardián poseen los rasgos siguientes (a menos que diga lo contrario la ficha de una criatura).

- Rasgos de planta
- Sentido de la vibración
- RD 3/—

## Árbol centinela (umannítich)

**Planta Enorme**

**Dados de golpe:** 10d8+110 (155 pg)

**Iniciativa:** -5

**Velocidad:** 0'

**CA:** 20 (Destreza -5, natural +17, tamaño -2), toque 9, desprevenido 17

**Ataque base/Presa:** +7

**Ataque:** —

**Ataque completo:** —

**Espacio/Alcance:** 10'/15'

**Ataques especiales:** dormir

**Cualidades especiales:** aura, camuflaje, susurro de alarma, rasgos de arboleda guardián

**Salvaciones:** Fort +18, Ref —, Vol +8

**Características:** Fue —, Des —, Con 32, Int 14, Sab 21, Car 16

**Entorno:** Caraheen, Miraleen

**Organización:** solitario, hilera (3–6) o arboleda (10–20)

**Valor de desafío:** 7

**Tesoro:** no

**Alineamiento:** neutral

**Avance:** 11–20 DG (Gargantuesco)

*Los orcos se arrastran entre los árboles ciclópeos del bosque, reflejando un incipiente nerviosismo en sus rostros brutales. Las hojas por encima de sus cabezas comienzan a agitarse con el susurrar del viento. Lentamente las hojas caen; y los orcos, al tocarlas, caen también.*

Estos árboles antiguos se alzan entre 20' y 30' de altura, con ramas retorcidas y nudosas que alcanzan hasta 15' desde el tronco. Tienen la corteza estriada y plateada, con anchas hojas de color verde oscuro. Su savia brilla levemente debido al poder arcano, lo que les confiere una tenue luminiscencia en la oscuridad absoluta.

## Combate

Los árboles centinela no se enzarzan en vulgares peleas cuerpo a cuerpo con sus oponentes. Por contra, dejan caer lentamente sus hojas mágicas sobre cualquiera que se coloque bajo sus ramas. Cualquier criatura tocada por las hojas que no sea un elfo cae indefensa al suelo. Los objetivos indefensos suelen ser despachados rápidamente por los depredadores del bosque, o por los elfos que buscan víctimas fáciles.

**Sueño (Sb):** el toque de las hojas de un árbol centinela causa un sueño instantáneo y tranquilo a cualquier criatura