

El corazón del bosque

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Ayuda de juego](#), [Rol](#)

Tagged as : [Savage WorldsTerror](#)

Date : Mayo 22, 2017



La Selva Negra. Ya solo el nombre de este inmenso bosque y sus altas montañas hay algo que nos crea un pequeño escalofrío, ecos de recuerdo genético del tiempo en que el ser humano era una criatura insignificante y en la oscuridad acechaban todo tiempo de horrores primigenios.

Un árbol podrido

Mucho tiempo antes de que los romanos creasen su gran imperio, los paganos nativos del área adoraban a las fuentes y árboles, el rayo y la lluvia, así como otras manifestaciones de la naturaleza. Un grupo de germanos dio inicio a uno de estos cultos en torno a un álamo de gran tamaño, ya viejo por entonces, en las cercanías de lo que hoy es el pueblecito de Eschbach, en Brisgovia (Alemania). Este álamo era el organismo original de una [colonia clonal](#) que se extendía (y aún extiende) por el valle cercano. Un astuto y maligno ser aprovechó la ocasión, desplazando al espíritu del álamo y ocupando su lugar. Poco a poco fue corrompiendo su tronco, retorciendo ramas y nudos hasta manifestar algo parecido a una faz humana en su superficie, algo que tuvo su reflejo en el culto de sus adoradores. Estos empezaron a realizar cada vez prácticas más y más oscuras. Primero sacrificios de sangre rituales y, más adelante, el propio sacrificio al árbol de seres humanos. La veneración y los sacrificios otorgaron más poder al espíritu, hasta transformar su árbol anfitrión en un álamo negro: un árbol dotado de consciencia propia e inclinación maligna, capaz de animar a los muertos y crear ilusiones tan

auténticas que es casi imposible diferenciarlas de la realidad. El vínculo con la colonia clonal permitía al álamo negro extender sus poderes allá donde los demás individuos, genéticamente iguales al original, también llegasen. Y su relación simbiótica del álamo negro con el culto permitió que este último también creciese en poder, instaurando un reinado de terror en la región.



Cuando los romanos llegaron al área y fundaron la colonia de *Aurelia Aquensis*, chocaron frontalmente con el oscuro culto. Tras un corto y sangriento enfrentamiento, los soldados romanos destruyeron a los sectarios y talaron el árbol, poniendo fin así a su sangriento reinado. Lo que los legionarios no sabían es que, mientras las raíces del árbol siguieran enterradas, el oscuro espíritu que habitaba en él seguiría existiendo. Sin adoradores que le faciliten el trabajo, el álamo negro cayó en un profundo sopor, del que despierta cada cierto tiempo para alimentarse. Usa sus poderes de ilusión a través del resto de la colonia para atraer víctimas hasta él que después mata mediante sus marionetas y consume sus almas. Debido a eso, toda la alameda adquirió fama, con el paso de los siglos, de lugar peligroso, donde la gente entraba y, en ocasiones, desaparecía para no volver a ser vista. Los aldeanos de Eschbach, Weinstetten y las otras aldeas circundantes conocen bien estas historias y procuran no molestar al “espíritu del bosque” internándose en el lugar solo de día y en contadas ocasiones.

[C] Álamo negro

Es una especie de árbol no muerto creado cuando un espíritu maligno se encarna en el corazón de un árbol y lo va alterando a medida que este crece. Las ramas del árbol adoptan formas sobrenaturales y retorcidas, su corteza se ennegrece hasta alcanzar la tonalidad del

carbón y la savia adquiere una tonalidad verdosa.

El árbol en sí no puede moverse pero sigue siendo un adversario muy peligroso por su capacidad para generar ilusiones y animar a los muertos. Puede reanimar como zombi toda criatura enterrada en las cercanías y usarlos como marionetas para luchar por él.

El álamo negro también puede usar su conexión genética para sentir lo que sucede en cualquier punto de la alameda. Usa sus ilusiones para enmascararse como un árbol joven normal, disfrazando a sus sirvientes para dotarse de actores que atraigan hasta él a nuevas víctimas, por ejemplo, un grupo de soldados acampados, un cazador desempeñando su oficio en el bosque o una bella mujer necesitada de ayuda... Las imágenes creadas no tienen sustancia pero al tejerlas sobre los sirvientes cadavéricos, el árbol tiene actores de carne y hueso. El objetivo del árbol es obtener nuevas almas que consumir y más actores para su elenco.

Atributos: Agilidad –, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza –, Vigor d8.

Paso: –; **Parada:** –; **Dureza:** 18 (4).

Habilidades: Intimidar d12, Notar d10.

Capacidades especiales:

- **Animar a los muertos:** El álamo negro puede crear zombis a partir de cadáveres enterrados junto a sus raíces. Pueden controlar una cantidad máxima de zombis igual a su dado de Espíritu, con alcance de 12 pasos por cada nivel de dado en este atributo. Estos zombis no tienen por qué ser humanos, le sirven también animales muertos.
- **Armadura +4:** Corteza gruesa. Las flechas, balas y otras armas perforantes causan solo medio daño al álamo negro.
- **Colonia clonal:** Gracias al vínculo genético, el álamo negro puede extender el alcance de sus poderes desde cualquier otro álamo que forme parte de su bosque.
- **Debilidad (fuego):** Los ataques basados en el fuego causan cuatro puntos de daño adicional al álamo negro.
- **Debilidad (luz solar):** El álamo negro dormita desde el alba hasta la puesta de sol. Si lo encuentran a esas horas, estará a merced de sus enemigos, pues no puede usar ningún poder sobrenatural y es un simple árbol.
- **Ilusiones:** Es capaz de crear ilusiones capaces de afectar a un área de 60 pasos (unos 120 metros). Estas ilusiones pueden incluir componentes visuales y auditivos; también puede proyectarlas sobre objetos, estructuras o sus sirvientes cadavéricos. Las cámaras y otros instrumentos de grabación no recogen estas ilusiones pero si se examinan desde el interior del radio de efecto, el álamo negro puede engañar al vidente haciendo que sean consistentes con la ilusión. Quienes entren en la zona afectada pueden vencer la ilusión superando una tirada de Astucia (-6) por hora o cuando suceda algo que despierte su sospecha. Con éxito, algo parecerá ir mal y, con aumento, superará por completo el espejismo.
- **Inmortalidad:** Si se incapacita al árbol, este deja de poder usar sus poderes de

inmediato, pero no morirá. Para ello, es necesario desenterrarlo por completo. Incluso si se prendiese fuego al tocón, el espíritu que lo anima le permitiría recuperarse.

- **Miedo** (-2): Contemplar la auténtica naturaleza del álamo negro provoca una tirada de miedo con -2.
 - **Tamaño** +8: Originariamente, el álamo tenía Tamaño +10, pero los romanos lo cortaron hasta dejar solo el tocón que ha ido recuperándose desde entonces. Cuando usa sus ilusiones para parecer aun joven, se manifestará cómo un impresionante árbol de su tamaño original.
-

Esta publicación ha sido posible gracias a [Alfonso García](#) quien no sólo tuvo la idea si no que tuvo a bien compartirla conmigo.