

# Encuentros del Bosque

- 01 Ruinas** Una choza de madera gris a una docena de metros del camino principal con una señal de advertencia en la puerta - "No te vayas"
- 02 Ruinas** Columna de piedra, como una chimenea antigua, asomando a través de la verde vegetación
- 03 Ruinas** Pozo parcialmente destruido, muro de piedra bajo y medio desmantelado; una cuerda, atada fuera con una roca, desciende
- 04 Ruinas** Santuario del viajero, rocas planas agrupadas como una mesa irregular; varios pequeños recuerdos y monedas se encuentran encima, simples ofrendas
- 05 Ruinas** Un pálido camino de piedra cruza el sendero que hay delante, extendiéndose unos cien metros en cualquier dirección.
- 06 Ruinas** Un muro en ruinas de piedra erosionada, tiene 12 metros de ancho, se encuentra a los lados del camino; podrías calcular la antigüedad
- 07 Ruinas** Pequeña caseta de guardabosques construida en piedra; puertas y ventanas tapiadas; no hay señales de vida u ocupación reciente.
- 08 Ruinas** Acantilado pequeño visible por encima de la línea de árboles lleno de cavidades de cuevas
- 09 Ruinas** Piedras del tamaño de un puño de color extraño que surgen de la tierra a poca distancia del camino
- 10 Ruinas** La entrada de la mina es visible, llena de maleza. Con una hora de búsqueda [Vigilante-3] encuentras lingotes de valor de 1D10+2 tháleros.
- 11 Naturaleza** Un gran árbol, desarraigado y caído atraviesa el sendero; un extraño hongo verde-grisáceo brota de la corteza astillada
- 12 Naturaleza** Una franja de flores de colores extraños florecen durante la noche alrededor del campamento.
- 13 Naturaleza** Exuberante y verde arbusto en la maleza no muy lejos del camino, cargado de frutos oscuros, brillantes y abundantes
- 14 Naturaleza** El sonido de los guijarros o piedras arrastrando una caída repentina, en algún lugar distante; no hay ningún acantilado visible o cartografiado
- 15 Naturaleza** El hedor fétido; hace que los ojos se humedezcan [Fuerte] y la bilis se eleva para los débiles de estómago; ¿mecanismo de defensa animal?
- 16 Naturaleza** Una cabra de aspecto perdido con una cuerda enlazada alrededor del cuello, con el extremo deshinchado, mastica bruscamente la hierba.
- 17 Naturaleza** El manantial burbujeante alimenta una charca, agua la cual restaura 1 dureza [diaria]; embotellada pierde potencia
- 18 Naturaleza** A lo lejos, en un terreno elevado, los árboles se sacuden y luego se estrellan contra el suelo.
- 19 Naturaleza** Un claro lleno de hermosas flores; el aire es embriagador y está todo lleno de mariposas; hay miles de ellas
- 20 Naturaleza** Los árboles con ramas entrelazadas forman un estrecho túnel alrededor del sendero, cortando la luz casi por completo.
- 21 Naturaleza** Una valla en un arroyo; un cadáver de jakaar, desgarrado casi hasta los huesos, yace en las aguas corrientes poco profundas
- 22 Muerte** Tres enormes cuervos muerden y pelean por un cadáver de animal destrozado en el sendero de adelante; protegiendo su alimento
- 23 Muerte** Un capullo cuelga abierto entre los árboles con un reguero de sangre que se aleja hacia el sudeste.
- 24 Muerte** Una colmena silenciosa cuelga justo detrás de un árbol; la miel en su interior parece estar contaminada; la colmena parece abandonada
- 25 Muerte** Un letrero de tumba en la orilla del camino, de madera gris; el nombre en el letrero coincide con uno de los personajes
- 26 Muerte** Un esqueleto, demasiado pequeño para ser Bárbaro o Ámbrio, atado al tronco de un árbol ennegrecido
- 27 Muerte** Delante, una silueta; de los lados emergen alas ondulantes; acercándose. Un cadáver disecado rodeado por un enjambre de moscas
- 28 Muerte** Una espada corta desechada, la empuñadura cubierta de sangre seca; a dos metros de distancia, un casco de acero agrietado de diseño Ámbrio
- 29 Muerte** Un par de cadáveres de roedores cuelgan de un árbol, empalados por flechas con volantes negros...
- 30 Muerte** Un árbol muerto, en el centro de un claro abierto, envuelto en largas cadenas conectadas a pesadas estacas de hierro
- 31 Amenaza** Muñeco diabólico de ramas, hierba y tierra ensangrentada; se asemeja a una persona conocida por los personajes
- 32 Amenaza** Una gran sombra se desliza por encima de la cabeza, seguida por un fuerte golpe de viento de dulce aroma.
- 33 Amenaza** Extraño duende se cae de los árboles chocando contra el personaje; se recupera y sale corriendo llevándose la sombra del personaje con ellos
- 34 Amenaza** El camino que sigue desciende en un barranco con salientes rocosos que se elevan a ambos lados, cubiertos de árboles.
- 35 Amenaza** El cadáver está suspendido de un lazo en medio de la cuerda que cruza el camino; las huellas de cascos y pies marcan el suelo
- 36 Amenaza** Robusto puente de madera a través de un arroyo de corriente; [Atento-2] hay huesos dispersos en el agua y la hierba alta
- 37 Amenaza** Al Dragoul se le está hundiendo la cintura en un charco de lodo espeso, agarrándose para liberarse; hay otros dos sumergiéndose en el lodo.
- 38 Amenaza** El sendero atraviesa un estrecho barranco con hierba alta y suelo fangoso bajo los pies; un hedor nauseabundo llena el aire
- 39 Amenaza** Un rastro a través de la hierba alta, pisoteada y manchada; sangre seca
- 40 Amenaza** El suelo se ondula y se deforma bajo los pies del viajero, lo que dificulta la adherencia de los pies.
- 41 Signos** El puente que cruza una fosa, muestra el símbolo de la Iglesia de Prios en una cadena que bloquea el camino; el desvío sería largo.
- 42 Signos** Tres ortegs comprimidos en la tierra del camino, delante en un triángulo, la cabeza de la Reina mirando hacia abajo
- 43 Signos** Sientes aullidos y lamentos del este acompañado de un extraño temblor
- 44 Signos** Los viajeros pasan por un cruce de caminos, allí escucha un crujido estridente que se eleva a un crescendo y luego se desvanece.
- 45 Signos** Al caer la noche un coro rítmico de criaturas desconocidas se hace insoportablemente ruidoso; y luego de repente se corta
- 46 Signos** Una moneda gastada yace en medio de un pedazo de tierra ennegrecida...
- 47 Signos** Los finos arañazos en la corteza de un árbol sugieren una palabra simbólica o una advertencia, pero demasiado desgastada para leerla.
- 48 Signos** La piedra redondeada al borde del camino muestra desviaciones hacia destinos desconocidos; si se la llevan, el número cambia con el tiempo

# Encuentros del Bosque

- 49 Signos** El camino se divide alrededor de un monumento alto y desgastado, con una forma humana, cincelada con una escritura ilegible.
- 50 Signos** Un sutil tintineo musical [Atento-3] revela un pequeño árbol atrofiado hecho de vidrio de color.
- 51 Viajero** Un burro sin dueño con una cuerda de amarre, asustadizo, malo, con la cuerda deshilachada al final, con bolsas de cuero, rajadas y vacías.
- 52 Viajero** Una gran cantidad de flechas finamente elaboradas, cada una con su eje limpiamente roto en el medio.
- 53 Viajero** Huellas de botas pesadas cortan el camino; tal vez una docena de viajeros que se dirigen de este a oeste.
- 54 Viajero** Una gran hoja doblada que contiene la mezcla de hierbas para una cura, está abandonada junto al camino.
- 55 Viajero** Cerca del lado del camino un montón de tierra junto a un agujero que parece haber sido cavado a mano.
- 56 Viajero** La empuñadura de una espada corta sobresale del tronco de un árbol justo al lado del camino; una gruesa y oscura savia se filtra de la incisión.
- 57 Viajero** Los desgarrados restos de un pesado abrigo negro cortado y cubierto de sangre.
- 58 Viajero** Hierba rara desarraigada [Alquimia/Astuto]; sólo una planta parda entre un par de tallos cortados.
- 59 Viajero** Una jaula bien construida de ramas con espinas cuelga sobre la vereda de adelante; un cadáver en el costado, piel curtida, boca ancha.
- 60 Viajero** Mochila; contenido de la bolsa en la pista de adelante; equipo básico de viaje, un cuchillo, provisiones envueltas en una hoja grande.
- 61 Raro** La música, llevada por el viento, parece venir del más allá...
- 62 Raro** Un rastro de humo gris púrpura que se eleva de los árboles a una milla al noreste.
- 63 Raro** Todo el mundo se despierta en medio de la noche habiendo experimentado el mismo sueño de un intruso.
- 64 Raro** Anillo de oro enlazado en la rama del árbol, cuando subes; parece incrustado, con la corteza abultada a su alrededor; sin manchas.
- 65 Raro** La elfa primaveral saluda educadamente, incluso habla con los viajeros cuando pasa; no hay rastro; se desvanece como un fantasma cuando se va.
- 66 Raro** Anillo de piedras de pie visibles a través de los árboles; no importa cuánto lo intenten los viajeros, no pueden alcanzarlo.
- 67 Raro** Luces de baile visibles a través de los árboles; pueden ser gas de pantano, luces de escarcha, un señuelo de bandidos o una llamada de auxilio.
- 68 Raro** Círculo de piedra, dentro del cual el hechizo inflige -2 Corrupción temporal (min. 1; sin efecto sobre la Permanente).
- 69 Raro** Trampa de pozo a medio cavar con un montón de hojas, ramas y tierra suelta; palas de tierra; no hay señales de cazador.
- 70 Raro** Un cuerpo descubierto en el agua en el centro del lago; un zapato está en la orilla; el otro zapato, está en el agua.
- 71 Clima** El aire se siente fresco y vigorizante; [Vista de Bruja] las sombras del grupo chisporrotean y crujen con colores extraños.
- 72 Clima** Viajando de noche, durante una hora el cielo se queda sin estrellas, y sin nubes; completamente oscuro sin antorchas.
- 73 Clima** Un breve respiro del mal tiempo trae una luz de sol brillante; ninguna de las sombras que el grupo proyecta son propias.
- 74 Clima** El viento cambia de dirección; lleva el inconfundible olor a jakkar; parece venir de atrás a lo largo del sendero.
- 75 Clima** Con buen tiempo, los viajeros pasan por una zona donde su aliento se evapora; el equipo se llena de escarcha.
- 76 Clima** Una rueda de carreta rota enredada en la tierra seca con gran parte del eje astillado.
- 77 Clima** Un claro con árboles; una fina lluvia que no pasa fuera de sus límites.
- 78 Clima** Nubes de tormenta oscuras se mueven bajas y amenazantes hacia el oeste; un viento cálido sopla a través de los árboles.
- 79 Clima** La tormenta eléctrica crepita a lo lejos; el sordo estruendo reverbera en el suelo; una extraña luz parpadea entre los árboles.
- 80 Clima** El escurridizo aroma de perfume en el viento; los poderosos recuerdos evocan de los días más felices.
- 81 Corrupción** Al pasar por un área brillantemente iluminada los viajeros sienten una ola de fatiga debilitante y náuseas sobre ellos.
- 82 Corrupción** Al despertar, los viajeros encuentran su campamento rodeado de telas de araña colgadas entre los árboles.
- 83 Corrupción** Un claro en los árboles deshabitado de plantas; huele extrañamente dulce, te notas extrañamente cansado.
- 84 Corrupción** Un montón de piedras, algo así como un pedestal, con una neblina de calor que cuelga directamente encima.
- 85 Corrupción** Una amplia y profunda charca de agua con una película aceitosa a lo largo de la superficie.
- 86 Corrupción** Al detenerse para comer, o para pasar la noche, los personajes se dan cuenta de que el agua que beban está contaminada.
- 87 Corrupción** Un apestoso charco de líquido negro aceitoso al lado del sendero; atrae un enjambre de insectos que pican y zumban.
- 88 Corrupción** El brillo verdoso emana de un agujero en el suelo; en el interior, hongos bioluminiscentes del tamaño de un rebozuelo.
- 89 Corrupción** Un ciervo está en el centro de un claro, vivo pero sin piel; el músculo y las vísceras brillan, pero extrañamente sin sangre.
- 90 Animal** Un claro en los árboles, la hierba atrofiada y oscura; un olor como a aceite de cocina cuelga en el aire, espeso y sofocante.
- 91 Animal** Al otro lado del camino, un jabalí se estrella en el sendero a un ritmo vertiginoso y desaparece a la izquierda.
- 92 Animal** Entre los árboles viene el silbido y el aullido de los animales que luchan (Maestro de Bestias/Astuto) Suena como los Jakkar.
- 93 Animal** Los perros salvajes pelean por una muerte en el medio de la pista, huyendo al detectar el acercamiento del personaje.
- 94 Animal** Ciervos horriblemente heridos temblando y sangrando al lado del camino; clara evidencia de huellas de animales alrededor.
- 95 Animal** Un pájaro de presa gira, demasiado alto para golpear con un arco; el pájaro parece atento y vigilante; algo al este.
- 96 Animal** Un remolino de aves de plumas negras en la distancia media, graznando estridentemente.
- 97 Animal** Un gran pájaro negro circula por encima de ti, te sigue a donde vayas, grita y lanza dardos si le atacan.
- 98 Animal** Tres coloridos pájaros cantores se posan en diferentes árboles, en un duelo de canto por una pequeña hembra marrón cercana.
- 99 Animal** Una nube de pequeños insectos que pican desciende, metiéndose en cada rincón, grieta y hendidura.
- 00 Animal** Un cosquilleo en la mejilla se convierte en un picor insoportable; las arañas flotan alrededor de hilos de seda.