



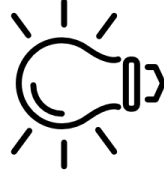
ERES *INGENIOSO*.

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON IDEAS
BRILLANTES O ALOCADAS.
TU CURIOSIDAD TE AYUDA A BUSCAR
SOLUCIONES ALTERNATIVAS.**



ERES UN *PIXIE*.

**TU CARACTERÍSTICA
PRINCIPAL ES SER
INGENIOSO.**



ERES *TRAVIESO*.

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON BROMAS Y
SORPRESAS.
TU SENTIDO DEL HUMOR TE AYUDA A
SEGUIR SIEMPRE ADELANTE.**



ERES UN *GREMLIN*.

**TU CARACTERÍSTICA
PRINCIPAL ES SER
TRAVIESO.**



ERES *RESPONSABLE*.

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON TRABAJO
DURO Y ESFUERZO.
TU SENTIDO DEL DEBER TE AYUDA A
PROTEGER A TODAS LAS CRIATURAS DEL
BOSQUE.**



ERES UN *ENANO*.

**TU CARACTERÍSTICA
PRINCIPAL ES SER
RESPONSABLE.**



ERES *AMABLE*.

**RESUELVES LOS PROBLEMAS CON PALABRAS
AMABLES Y SINCERAS.
TU EMPATÍA NATURAL TE AYUDA A FORJAR
LAZOS DE AMISTAD DURADEROS.**



ERES UN *ELFO*.

**TU CARACTERÍSTICA
PRINCIPAL ES SER
AMABLE.**



DON DE LOS VIENTOS



El Duende adquiere control sobre el viento: dirección, intensidad... . Esto no permite volar (ver Polvo de Hadas), pero puede servir para atenuar caídas. Además puede proyectar su sentido del oído e invocar pequeños elementales de viento.

POLVO DE HADAS



El Duende puede otorgar la capacidad de volar a sus compañeros y a él mismo brevemente. También puede utilizarlo para volver más ligeros los objetos.

DON DE LA LUZ



El Duende adquiere control sobre la luz. Pudiendo redirigirla, cambiar su luminosidad, cegar con ella, dejar un lugar a oscuras... Además puede ver lugares iluminados cercanos.

DON DE LA CONFUSIÓN



El Duende puede incrementar el caos en su entorno. Confundir a otros Duendes, animales o personas, y causar funcionamientos incorrectos. También puede hacer que cosas poco probables ocurran.

DON DE LAS ROCAS



El Duende adquiere control sobre las rocas. Pudiendo moldearlas con las manos, hacerlas más ligeras,Además puede hablar con ellas, conocer lo que ha ocurrido en la zona o incluso invocar pequeños elementales de piedra.

DON DEL ARTESANO



El Duende puede realizar tareas rutinarias en una fracción del tiempo que le llevaría normalmente, siempre que no le vea nadie o solo otros Duendes. Además puede reparar objetos.

DON DE LAS PLANTAS



El Duende tiene la habilidad de hablar con las plantas, acelerar su crecimiento y dotarlas de la capacidad de movimiento.

DON DE LAS AGUAS



El Duende adquiere control sobre el agua. Puede cambiar su curso y permitir que otras criaturas respiren bajo el agua sin dificultad. También puede producir pequeñas lluvias o utilizar el agua para curar pequeñas heridas.

MAZOS DE ENCUENTROS Y ENCUENTROS HOSTILES

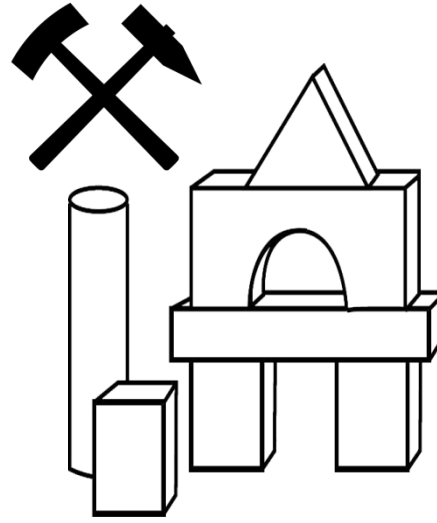
ENCUENTRO HOSTIL



ENCUENTRO NEUTRAL



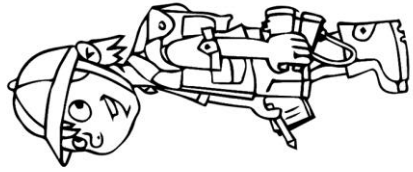
TAREA INTERMEDIA



COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



ENCUENTRO HOSTIL



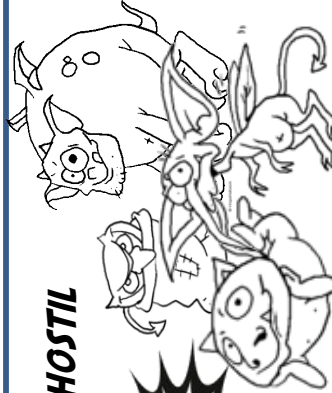
UN HUMANO ESTÁ
BUSCANDO PRUEBAS DE LA
EXISTENCIA DE LOS
DUENDES EN LA ZONA.

ENCUENTRO HOSTIL



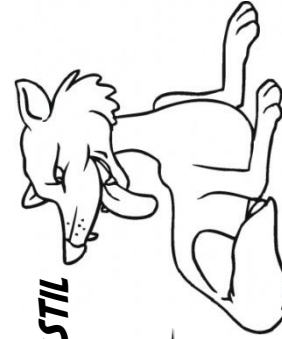
UN GATO SALVAJE ESTÁ CAZANDO CERCA DE
DONDE VIVEN LOS DUENDES.

ENCUENTRO HOSTIL



UN GRUPO DE MALVADOS TRAGOS QUIEREN
ARRUINAR LA COSECHA DE LOS HUMANOS.

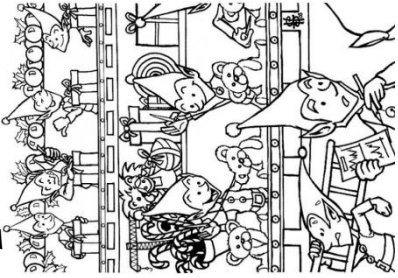
ENCUENTRO HOSTIL



UN ZORRO HAMBRIENTO ESTÁ BUSCANDO
LA FORMA DE ENTRAR EN EL PUEBLO DE
LOS DUENDES.

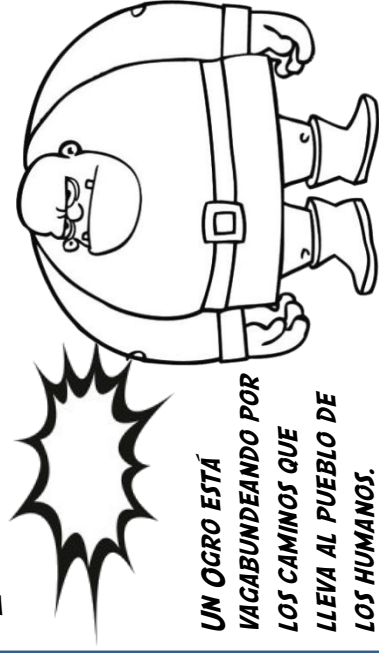
ENCUENTROS HOSTILES, ENCUENTROS NEUTRALES Y TAREAS INTERMEDIAS

ENCUENTRO NEUTRAL



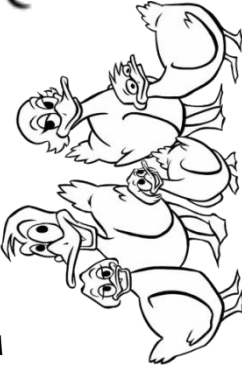
LOS FUNCIONARIOS DE PALACIO LES OBLIGAN A REALIZAR UNA SERIE DE PAPELEOS ANTES DE CONTINUAR.

ENCUENTRO HOSTIL



UN OGRE ESTÁ VAGABUNDEANDO POR LOS CAMINOS QUE LLEVA AL PUEBLO DE LOS HUMANOS.

ENCUENTRO NEUTRAL



UNA BANDADA DE PATOS PUEDE AYUDARLES A ATRAVESAR LAS MONTAÑAS SI LES CONVENCEN DE QUE LES AYUDEN.

ENCUENTRO NEUTRAL



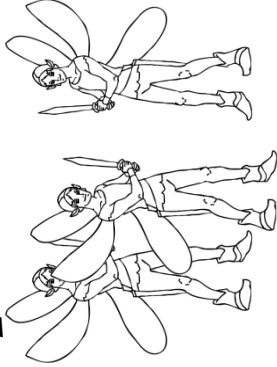
EL TROLL DEL PUENTE NO LES QUIERE DEJAR PASAR.

TAREA INTERMEDIA



PARA PODER CONTINUAR HAY QUE USAR UNA BARCAZA, PERO LAS POLEAS ESTÁN ESTROPEADAS.

ENCUENTRO NEUTRAL



LOS GUARDIAS DEL HAYEDO IMPIDEN EL PASO EN ESTA ÉPOCA DEL AÑO.

TAREA INTERMEDIA



EL DIQUE ESTÁ APUNTO DE DERRUMBARSE, Y LOS CASTORES NO PODRÁN TERMINAR EL TRABAJO A TIEMPO.

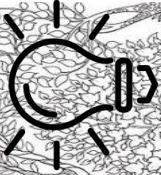
ENCUENTRO NEUTRAL



TODOS LOS CIERVOS JÓVENES ESTÁN COMBATIENDO EN LA GRAN PRADERA.

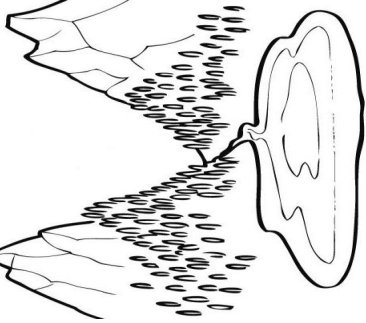
TAREAS INTERMEDIAS Y COMPLICACIONES GEOGRÁFICAS

COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



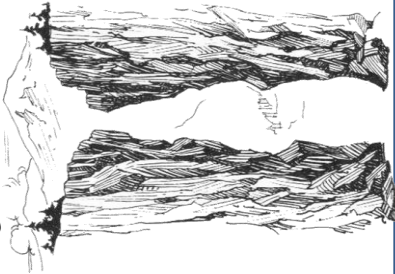
¿DONDE ESTAMOS? PARECE QUE OS HABÉIS PERDIDO EN EL BOSQUE CAMBIANTE. UN LABERINTO DE ARBOLES IDENTICOS.

COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



LAS GRANDES MONTAÑAS OS SEPARAN DE VUESTRO OBJETIVO, Y RODEARLAS OS RETRASARÍA DEMASIADO.

COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



TENÉIS QUE CRUZAR UN DESFILADERO POR UN PUENTE ESMIRRIADO, Y CON TANTO VIENTO NO VA A SER SENCILLO.

COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA

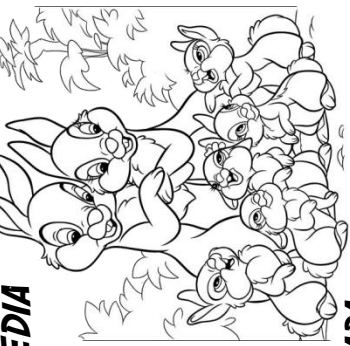


LOS HUMANOS ESTÁN QUEMANDO RASTROJOS. EL FUEGO ESTÁ CONTROLADO, PERO OS IMPIDE CONTINUAR VUESTRO CAMINO.

TAREA INTERMEDIA



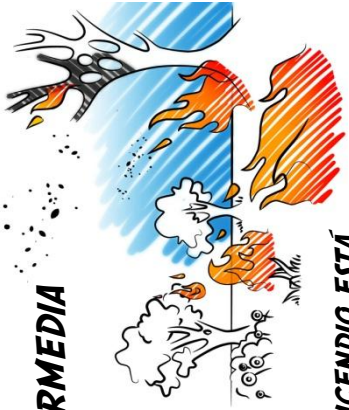
MAMA CONEJO VA A DAR A LUZ UNA CAMADA ENTERA, Y PAPA CONEJO NECESITA AYUDA.



TAREA INTERMEDIA



¡¡FUEGO!! UN INCENDIO ESTÁ INICIÁNDOSE, Y SI NO SE EXTINGUE A TIEMPO PUEDE PROPAGARSE POR EL BOSQUE.



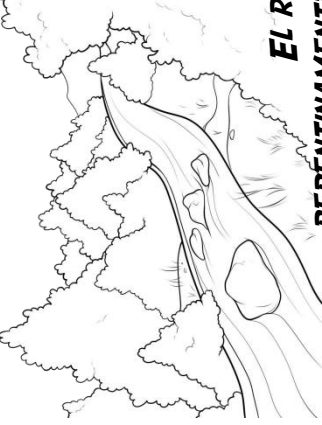
TAREA INTERMEDIA



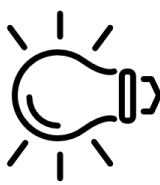
LAS HADAS NECESITAN AYUDA PARA LA FIESTA DEL CAMBIO DE ESTACIÓN.



COMPLICACIÓN GEOGRÁFICA



EL RIO HA CRECIDO REPENTINAMENTE, Y EL CAUDAL SE HA DESBORDADO IMPIDIENDO EL PASO.



FICHAS DE PERSONAJE

¡HOLA!

MI NOMBRE ES

SOY UN

¡HOLA!

MI NOMBRE ES

SOY UN

¡HOLA!

MI NOMBRE ES

SOY UN