

# LA ORGANIZACIÓN DE LOS DRUIDAS

Suplemento para Sword of Dragon. Protegido por derechos de autor.  
Libre distribución, indica siempre el autor y fuente original.

La Magia de la Tierra y de los Bosques, la magia druídica, ha estado desde siempre dominada en su mayor parte por los elfos. Aproximadamente el 70% de los druidas son elfos, y generalmente se les asocia con la buena fortuna y la fertilidad de la tierra, ya que ellos portan los misterios de la vida y la naturaleza en estado puro.

La forma de vida de los druidas consiste en una total comunión con la naturaleza, por ello son seres errantes que no suelen tener un sitio fijo donde vivir.

Las tareas de las que los druidas se encargan suelen ser tres, y un mismo druida puede llegar a desempeñarlas todas a lo largo de su vida:



*Aläiel, Mayor del Roble (nivel 35)*

**-Meditación:** El druida se auto-aísla del mundo para dedicarse a contemplar la naturaleza de forma estática y a aprender a comunicarse con la tierra. Además de aumentar de forma muy fuerte su poder, esta forma de hacer druidismo es la elegida para purgar corrupciones y enfermedades del cuerpo del druida.

**-Protección:** Es la más común en los druidas iniciados, el druida escoge un bosque que será su hogar, y se dedica a su protección y cuidado. No estará solo en la tarea, pues muchas veces arqueros, montaraces y forestales le asisten. El bosque es su hogar y a la vez le proporciona los medios para vivir, y para hacerse más poderoso.

**-Asistencia:** El druida experimentado se encomienda a la tarea de ayudar a otras áreas del mundo que claman su auxilio. Zonas muertas o a medio-corromper, áreas que en otro tiempo eran verdes y ahora están corruptas, el druida se embarca en viajes donde conoce mundo, ve otros países y otros bosques, y funda más comunidades druídicas. Este es el principal modo que tiene la herencia druídica de expandirse y a su vez repoblar el mundo con la vida de los bosques.

Debido a la importante tarea de los druidas, y a que éstos tienen un gran peso en las naciones élficas; los druidas tienen una jerarquía que respetan:

En primer lugar, existen 16 Mayores, que son los druidas más poderosos y mejor preparados para tomar decisiones. Cada uno de ellos está asociado a uno de los árboles sagrados druídicos: Roble, Abedul, Serbal, Fresno, Aliso, Sauce, Acebo, Avellano, Saúco, Tejo, Manzano, Haya, Olmo, Pino, Nogal, Higuera.

Cada árbol compone una rama entera de saberes druídicos. Así, están la rama del Roble, la rama del Fresno, etc. Por ahora las ramas más extendidas son las del Manzano, el Roble y el Olmo. Cada diez años, y también cada vez que hay un conflicto que lo requiera, se convoca una asamblea general de todos los druidas, conocida por el nombre popular de "Tocón".

Entre los Mayores, el Mayor de Roble -título actualmente ostentado por la elfa Alaiël- es el cargo más significativo y de mayor peso. Los procesos de selección de cada Mayor son un ritual guardado con mucho celo por los druidas, pero se sabe que cada uno posee un árbol que lo vincula, y en todo momento a través del árbol se puede conocer el estado del druida al que está vinculado.

Hay dos Mayores, el Mayor del Tejo y el Mayor del Nogal, que se encuentran en paradero desconocido y desde hace unos quince años no se ha sabido de ellos. No obstante, sus árboles indican en todo momento que están vivos y dado que el cargo sólo puede ser arrebatado tras la muerte del druida, así han de continuar. Varias delegaciones de druidas han sido enviadas a todas partes del mundo para investigar sobre estos poderosos Mayores desaparecidos. Éste es uno de los asuntos que más preocupan a los druidas y uno de los temas estrella de cada Tocón.



Sayarel, Mayor del Abedul (nivel 28)




Los druidas en general gobiernan todos los aspectos de magia elemental, inclusive el fuego; pues pese a lo que pueda pensarse los druidas creen que uno de los aspectos vitales para dominar a este peligroso enemigo de los bosques es entenderlo y hacerlo un aliado. Asimismo, la magia de fuego es a veces requerida para determinadas tareas, si bien es la última que se les enseña a los druidas aprendices.

## SENDA DE MAGO: DRUÏDA

Esta senda puede ser escogida por Magos y Archimagos a cualquier nivel. El personaje aplicará las siguientes reglas:

- ✚ No puede utilizar armadura o casco que proporcionen una defensa superior a +1 DEF.
- ✚ El Mago puede sustituir una de las Magias Elementales que conoce por la Magia Elemental de Bosque.

### Magia de Bosque (Rama Elemental)

	<p><b>CANTO A LOS ÁRBOLES</b>  <b>Mente: 3</b>            En una casilla a cuatro casillas de distancia del mago brota una espesa maraña de vegetación. Esta maraña es un obstáculo para los enemigos, que tiene Cuerpo 3 y Defensa 3. Un mago puede mantener hasta dos marañas a la vez, y no cuesta Mente mantenerlas. La vegetación se mueve 1d6 al principio de cada turno.</p>
	<p><b>SEGUIR RASTRO</b>  <b>Mente: 4</b>            El mago señala un enemigo en la habitación al que pueda ver. Este enemigo queda "marcado", de modo que todo lo que él vea, también se le revelará al resto de jugadores. El druida puede pedir trampa o tesoro usando la visión del enemigo marcado en lugar de la suya propia. Sólo puede haber un enemigo "marcado" a la vez.</p>
	<p><b>ENCANTAMIENTO</b>  <b>Mente: 3</b>            El mago "roba" 1d6+1 pasos de movimiento a un enemigo en la habitación, y puede dárselos a un aliado, que deberá usarlos en su próximo turno. Pasos no usados se desperdiciarán.</p>