

FREE LEAGUE

VAESEN



UN SOLO HIJO DEL JUEVES

REGLAS EN SOLITARIO

UN SOLO HIJO DEL JUEVES

AUTOR:
Per Holmström

EDITOR:
Tomas Härenstam

ILUSTRACIONES:
Johan Egerkrans

DISEÑO:
Dan Algstrand

ESTAS REGLAS TE permiten jugar a *Vaesen* en solitario. También pueden utilizarse para jugar con uno o más amigos, sin un máster.

REGLAS BÁSICAS

Normalmente, se juega a *Vaesen* con misterios creados que establecen una verdad que los personajes jugadores están intentando descubrir. En el juego en solitario, parte del encanto se perdería si ya sabes lo que estás buscando. Para evitarlo, se utiliza un sistema en el que vas descubriendo gradualmente qué tipo de vaesen está cometiendo la fechoría. Para jugar en solitario vas a necesitar:

- ◆ El manual básico de *Vaesen*
- ◆ Una baraja de póquer
- ◆ Boli y papel

EL DIARIO Y EL ORÁCULO

En el juego en solitario, el tiempo es un factor importante. A lo largo del día de tu personaje, vas a hacer anotaciones en un diario.

RESUMEN DEL JUEGO EN SOLITARIO

1. Crea la apertura de tu misterio.
2. Empieza un diario y utiliza el oráculo y las tablas para generar acontecimientos.
3. Explora la zona y busca pistas.

Al jugar en solitario, tú estás al mando. Por lo tanto, es importante que crees un contexto que haga el juego más divertido.

Además, vas a utilizar una cosa llamada oráculo para obtener respuestas a las preguntas que puedas tener. El oráculo es una mecánica del juego utilizada para obtener resultados distintos que normalmente tendría que determinar un máster. Al consultar el oráculo, robas una carta (a veces dos) de la baraja. Una carta **roja** indica un efecto **positivo**, mientras que una carta **negra** significa algo **negativo**.

El oráculo puede ayudarte a crear detalles utilizando la carta robada. Para determinar el efecto, consulta el valor de la carta en la tabla que estás utilizando.

SÍ O NO

La forma más habitual de obtener una respuesta a una pregunta en el juego en solitario es robar una carta de la baraja. Una carta **roja** significa **sí**, y una carta **negra** significa **no**. Si necesitas una respuesta con más matices, busca el valor de la carta en la tabla *Provechoso o no*.

Si una respuesta de “sí” o “no” ya es suficiente para tu pregunta, puedes empezar a actuar inmediatamente a partir de ese resultado. Si la respuesta a la pregunta “¿Sabes algo sobre lo que pasó en el pueblo?” es “sí”, es un buen momento para formular más preguntas para profundizar, como “¿Sabes quién estuvo implicado?”. Si la respuesta vuelve a ser “sí”, piensa en lo que puede saber esa persona. ¿Qué opina esa persona sobre el incidente? ¿Te está mintiendo? Aquí puedes utilizar la tabla *Provechoso o no* y comparar el resultado con la actitud que tiene el PNJ hacia ti para crear un contexto para tu respuesta.

Sin embargo, si la respuesta es no, necesitas cumplir un requisito. ¿Tal vez la pregunta sea demasiado imprecisa o no encaje en el misterio actual? O tal vez la persona no quiera ayudarte. Vuelve a formular la pregunta y roba otra carta, o bien haz una prueba de **MANIPULACIÓN** para forzar al PNJ a ayudarte, pero plantéate las consecuencias de forzar una respuesta. Un PNJ forzado tal vez no quiera ayudarte en el futuro.

PROVECHOSO O NO

Roba una carta para determinar lo útil que es un encuentro. Una carta **roja** (corazones o diamantes) significa que el encuentro es **provechoso**; una carta **negra** (tréboles o picas) significa que es **peligroso**. El valor de la carta te indica lo provechoso o peligroso que es el encuentro.

CARTA	NEGRA	ROJA
2 a 4	Neutral	Neutral
5 a 7	Relativamente peligroso	Relativamente provechoso
8 a 10	Peligroso	Provechoso
Sota	Muy peligroso	Muy provechoso
Reina	Muy provechoso	Muy provechoso
Rey	Letal	Extremadamente provechoso
As	Letal	Extremadamente provechoso

CÓMO CREAR UN MISTERIO

Todo misterio tiene un principio, un nudo y una confrontación. Para crear tu misterio, utiliza las tablas de las páginas 188 a 192 del manual básico de *Vaesen*. Empieza haciendo una tirada para obtener una **invitación**, un **motivador de la misión** y una **fechoría** en las tablas de la página 188. Tira una vez en la tabla de *Ubicaciones interesantes* (página 192 del reglamento) para determinar donde se ha cometido la fechoría. A continuación, elige una localización atractiva en el mapa de la página 99 donde quieras que transcurra el misterio.

El siguiente paso es viajar hasta allí. Ahora empieza el misterio. Puedes crear PNJs utilizando las directivas de las páginas 166 a 168 y 214 a 229 del reglamento, además de utilizar la tabla de la página 5 de este PDF. Durante el viaje, puedes obtener una ventaja que elijas (para saber más sobre las ventajas, consulta la página 24 del reglamento).

A lo largo de la partida, los descubrimientos de tu personaje darán lugar a conflictos y detalles relacionados con el vaesen implicado. Al principio no conocerás

AYUDA PARA JUGAR UN MISTERIO

1. Tira la **invitación** (página 188 del reglamento).
2. Tira un **motivador de la misión** (página 188).
3. Tira una **fechoría** (página 188).
4. Tira una vez **ubicaciones interesantes** para determinar dónde se ha producido la fechoría (página 192).
5. Anota todo lo anterior como primera entrada de tu **diario** incorporando tus propios detalles sobre la gente, el lugar y el tiempo. Ya estás a punto para empezar tu misterio.
6. Utiliza el **oráculo** para determinar la dirección del misterio cuando necesites más orientación o cuando haya ocurrido algo importante.
7. Tira **encuentros** cuando sea pertinente (página 190 del reglamento).
8. Tira unas cuantas **ubicaciones interesantes** (página 192).
9. Utiliza las tablas de las páginas 166 a 167 del reglamento y la tabla *Conducta* de la página 5 de este PDF para **generar los PNJs**.
10. Los descubrimientos de tu personaje darán lugar a conflictos y crearán detalles relacionados con los vaesen implicados. Utiliza la habilidad **INVESTIGACIÓN** para recoger pistas, y cuando tengas suficientes, utiliza **APRENDIZAJE** para conectarlos con los vaesen.

la naturaleza del mismo, como tampoco las motivaciones de dicho vaesen y de los PNJs del misterio. Esto se irá revelando a medida que vayas explorando la zona alrededor de la fechoría.

Cuando hayas llegado, puedes empezar a investigar lugares en busca de nuevas pistas. Utiliza la lista de ubicaciones interesantes de la página 192 del reglamento como inspiración e invéntate los detalles de cada localización. ¿Qué aspecto tiene? ¿Quién ha estado allí? ¿Hay algún rastro del conflicto o del que hace de las suyas en la zona?

Aquí puedes utilizar la tabla *Palabras clave* (página 7) para crear una escena. Una cosa importante a tener en cuenta al crear el principio del misterio es si la fechoría es obra de un vaesen o no.

LLEVAR UN DIARIO

En el juego en solitario, no hay un máster que haga avanzar la partida. Tienes que crear tu propia narrativa. Para hacer que las cosas sean más fáciles, llevas un **diario** de los acontecimientos y utilizas las entradas del diario para crear una trama y una narrativa más profunda. La fórmula exacta en la que formules tu diario depende de ti. Cada vez que haces una entrada

nueva, puede ser el momento de tirar la dirección del misterio (página 6 de este PDF), que crea acontecimientos sobre los cuales no tienes ningún control. Ten en cuenta de que esto solo es una sugerencia de lo que podría suceder. Tú eres el responsable de la aventura.

También es interesante confeccionar un sencillo mapa además de tu diario, además de llevar una **lista de PNJs importantes**, anotando lo que saben, lo que te han dicho y su actitud hacia ti.

DIARIO DE EJEMPLO 1

19 de marzo, ocho y media de la mañana. Me desperté cuando llamaron a la puerta. Estaba cansado y tenía frío. Me puse un batín y recordé rápidamente el frío de marzo cuando mis pies tocaron el suelo. Al otro lado de la puerta había un mensajero con la mano extendida [Tirada de invitación: 31. Había recibido un telegrama de un cura [Tirada de motivador de la misión: 32] llamado Elias Blomberg, que me comunicaba que se habían producido varios robos [Tirada de fechoria: 43] en su parroquia. Me pareció raro que se pusiera en contacto conmigo... ¿no debería llamar a la policía? Seguí leyendo el telegrama. Decía que los últimos robos se habían producido en una granja y que no había nada que la policía pudiera hacer. Daba muy pocos detalles... solo que había unas huellas

extrañas alejándose de la zona [Tirada de pistas: 24]. ¡Qué interesante! Voy a preparar mi equipaje y me dirigiré inmediatamente hacia allí.

COMENTARIO: ahora ya he creado una narrativa. Tengo que acudir a la parroquia y conocer al cura, y luego visitar la granja e investigar el lugar. Cuando me encuentre con el cura, puedo tirar el trasfondo del cura (página 229), utilizar el oráculo para determinar su conducta (página 5 de este PDF) y entonces registrarlo en mi diario. Esto me da una mayor comprensión de por qué podría comportarse de cierta manera y demás. Además, ahora puedo tirar PNJs adicionales y sus intereses.

CREAR UNA ESCENA

Un misterio se juega en **escenas**. Las escenas pueden variar en duración, desde unos minutos a varias horas. Al realizar entradas en tu diario, recuerda anotar la hora. Esto te dará una idea de cuánto tiempo ha pasado desde tu última entrada. Después de una escena larga, deberías preguntarle al oráculo sobre la siguiente. Cuando encuentras PNJs, tira por su conducta para determinar cómo te tratan.

PERSONAJES NO JUGADORES

Durante el misterio vas a encontrar PNJs e interactuar con ellos. En las páginas 166 a 167 del reglamento hay PNJs pregenerados que puedes utilizar, además de rasgos que puedes tirar para cada PNJ que encuentres. Como suplemento al rasgo, puedes utilizar el oráculo para determinar la conducta de un PNJ (ver a continuación). Esto puede cambiar en función de lo que el PNJ experimenta durante el misterio.

CONDUCTA

La conducta actual de un PNJ se determina robando dos cartas. La carta **más alta** define la conducta **principal** del PNJ, y la carta **más baja** define la conducta **secundaria**. Los ases y las figuras tienen significados especiales,

descritos en la tabla. Todos los ases y figuras indican una personalidad fuerte. Las dos conductas constituyen la motivación básica del PNJ. Un PNJ que recibe dos cartas negras es muy difícil de manejar, mientras que un PNJ que recibe dos cartas rojas es muy tratable.

CONDUCTA				
CARTA	TRÉBOLES	PICAS	DIAMANTES	CORAZONES
2 a 4	Olvidadizo	Atontado	Alerta	Calmado
5 a 7	Alucinado	Irascible	Preparado	Confiado
8 a 10	Cabizbajo	Irritado	Fiable	Inspirado
Sota	Agotado	Taciturno	Entusiasta	Hablador
Reina	Confundido	Autoritario	Valiente	Sensible
Rey	Asustado	Solícito	Solícito	Enérgico
As	Aterrorizado	Falto de empatía	Temerario	Perceptivo

DIARIO DE EJEMPLO 2

19 de marzo, dos y media de la tarde. El camino era largo y lleno de baches, y el trayecto se hizo tedioso. El aire era frío y el carruaje incómodo. Nada más llegar conocí al Padre Elias, que se mostró [Conducta: reina de picas y 8 de diamantes] autoritario pero fiable. Me explicó que alguien había irrumpido en uno de los establos de la granja. Le pedí que me llevara hasta allí [Oráculo: carta negra] pero se negó, diciendo que tenía otros asuntos que atender. Después de persuadirlo [Prueba de MANIPULACIÓN con un éxito], accedió a acompañarme hasta allí. Fue una caminata silenciosa e incómoda de media hora. Cuando llegamos a la granja, señaló con el dedo hacia los establos. El granjero estaba en el patio esperándonos. Elias me explicó que el granjero provenía de una

familia pobre [Resultado 13 en la tabla de la página 214 del reglamento] y estaba cansado de trabajar para los demás [Resultado 6 en la Tabla de sucesos vitales B], y que había trabajado duro para llegar hasta donde estaba actualmente. Empezó sin nada y ahora tenía su propia granja con ganado. Esto le hacía sospechar de los desconocidos que aparecían en su granja. Al acercarme al granjero, advertí una mirada amable a la vez que vacía en sus ojos [Conducta: 8 de corazones y 2 de tréboles]. Seguramente le había pasado algo, ya que parecía haber olvidado algo importante. Sus manos se aferraban un rifle. Me presenté y le pedí que me contara lo que había ocurrido [Provechoso o no: reina de corazones], y me ayudó mucho. Empecé a hacerle preguntas.

TIEMPO

Al interactuar con los PNJs y los objetos de una escena, deberías tener una idea del **tiempo** que duran las cosas. En las entradas de diario anteriores, para el personaje pasaron cuatro horas desde la invitación hasta

el principio del viaje. Entonces el personaje habló con el cura. Cuanto más tiempo pase, más cosas ocurrirán en el lugar. Pasados unos días se puede tirar por otra fechoría, o bien puedes utilizar la lista de palabras clave de la página 7 para ver si ocurre algo nuevo.

DIRECCIÓN DEL MISTERIO

Después de escribir una entrada del diario, o cuando no sepas cómo proceder en el misterio, es hora de utilizar el oráculo. Roba una carta y consulta la tabla siguiente.

CARTA	NEGRA	ROJA
2 a 3	Pasas a estar Exhausto y sufres un estado mental.	No ocurre nada. Pasa el tiempo mientras reflexionas sobre tus hallazgos.
4 a 8	Tira tres palabras clave (página 7). Conéctalas con algo negativo .	Tira tres palabras clave (página 7). Conéctalas con algo positivo .
9 a 10	Te cruzas con un PNJ desagradable . Tira en la tabla Encuentros de la página 190. Si no encaja en el misterio, vuelve a tirar.	Tira en la tabla Pistas (página 8).
Sota	Alguien hace acusaciones contra ti . Esa persona afirma que has venido a destruir su comunidad y quiere que te vayas. Tira por encuentros en la página 190. Si todavía no has tirado el subconflicto de la localización (página 189), hazlo ahora.	Tira en la tabla Pistas (página 8).
Reina	Un descubrimiento te asusta . Haz una prueba de Miedo contra Miedo 1.	Te cruzas con un PNJ amistoso que quiere ayudarte. Tira por encuentros en la página 190 y crea un PNJ si no tienes ya uno adecuado.
Rey	Una persona maliciosa de la zona va a por ti . Si todavía no has hecho un enemigo en este misterio, crea un PNJ que quiere perjudicarte. Tira por encuentros en la página 190.	Un encuentro con alguien del pueblo te acerca un paso más a tu vaesen. Busca una pista que encaje con tu vaesen.
As	Tienes una visión oscura de un vaesen que quiere cometer una fechoría. Este descubrimiento te asusta . Haz una prueba de Miedo contra Miedo 2. La visión puede afectar a tu misterio y cambiar los acontecimientos. Algo peligroso debería pasar en el futuro inmediato, o bien descubres algo que hace que tu misterio dé un giro a peor.	Un lugareño agradable quiere ayudarte. Podría ser una persona a la que ya has conocido o bien alguien totalmente nuevo. Este PNJ cuenta como <i>Extremadamente provechoso</i> (página 3) y puede utilizarse una o dos veces cuando encaje con el misterio. Tira por encuentros en la página 190.

PALABRAS CLAVE

Las palabras clave son una buena forma de ayudarte a que se te ocurran ideas si estás atascado.

1D66	PRIMERA TIRADA	SEGUNDA TIRADA	TERCERA TIRADA	1D66	PRIMERA TIRADA	SEGUNDA TIRADA	TERCERA TIRADA
11	Amor	Agua	Abajo	41	Magia	Hombre	Luz
12	Atmósfera	Alguien	Acompañar	42	Mágico	Iglesia	Más
13	Autoridad	Animal	Algo	43	Maldición	Lago	Mismos
14	Conflicto	Árbol	Antes	44	Matar	Lugar	Movimiento
15	Conocer	Baile	Atravesar	45	Mental	Mar	Noche
16	Criatura	Bosque	Cerca	46	Miedo	Montaña	Nueva
21	Cruz	Caballo	Como	51	Misterio	Mujer	Oscuro
22	Deseo	Casa	Conseguir	52	Misterios	Niño	Parar
23	Desterrar	Crecer	Convertirse	53	Muerte	Niños	Pequeño
24	Encantado	Cuerpo	Crear	54	Muerto	Policia	Pistas
25	Extraño	Enfermedad	Criatura	55	Negro	Polémica	Podría
26	Fuerza	Espiritu	Detrás	56	Poder	Pueblo	Propio
31	Hechizo	Esposa	Encontrado	61	Ritual	Rio	Rápido
32	Historias	Familia	Enterrado	62	Secreto	Sacerdote	Secuestrado
33	Humano	Fuego	Entre	63	Sueños	Taberna	Será
34	Invitación	Gente	Igual	64	Transformar	Upsala	Sobre
35	Loco	Hacer	Interior	65	Venganza	Viajar	Tomar
36	Luchar	Hogar	Izquierda	66	Vivo	Víctima	Volver

DESCUBRIR UN VAESEN

Tarde o temprano, tu investigación llevará hasta un vaesen. Al principio no tienes mucho con lo que trabajar aparte de la fechoría. En cuanto hayas recogido algunas pistas utilizando **INVESTIGACIÓN** y trates de conectar las pistas con un vaesen, haz una prueba de **APRENDIZAJE**. Cada éxito te permite tirar por una pista en la *Tabla de vaesens* 1, 2 o 3.

Esta es una forma de ver cuánto sabe tu personaje sobre un vaesen concreto. Sin embargo, no hay que hacerlo con demasiada frecuencia, ya que podría

llevarte a un vaesen bastante rápido. Si te parece demasiado fácil, aumenta la dificultad de la prueba de **APRENDIZAJE**, de modo que cada pista requiera dos o tres éxitos. Ten en cuenta de que las fechorías no solo son obra de los vaesen: también puede haber humanos implicados.

Las tablas no te dicen toda la verdad detrás del misterio, pero hacen que sea más fácil conectar las pistas cuando te has limitado a uno o dos vaesen. Depende de ti decidir lo complejo que debería ser tu misterio.

PISTAS

Esta tabla se puede utilizar libremente, pero normalmente después de tirar dirección del misterio. Al buscar pistas, haces una prueba de **INVESTIGACIÓN**. Cada éxito te permite tirar una pista en la tabla, o bien inventarte una. Piensa en dónde has encontrado la pista y cómo puede haber llegado hasta ahí. Toma nota en tu diario y conecta la pista con un acontecimiento pasado o futuro. Esta tabla puede ayudarte a encontrar una conexión entre los lugareños y el vaesen que ha cometido la fechoria.

1D66 PISTA

11	Una especie de monumento antiguo que parece fuera de lugar
12	Una trampa para osos o alguna otra herramienta cubierta de sangre
13	Una linterna rota que parece bastante nueva
14	Una muñequita que pertenecía a una niña
15	Un viento frío que pone los pelos de punta
16	Un camino por el que claramente han arrastrado algo
21	Un animal malherido, pero todavía vivo
22	Un arma de fuego desechada
23	Un agujero cavado con una pala que sigue allí
24	Huellas de persona o de animal que se alejan de la zona
25	Una llave grabada con runas extrañas
26	Un disparo lejano de pistola o rifle
31	Una carta de un aristócrata de Upsala
32	Un mapa de la zona mal dibujado
33	Un mapa de un lugar que no has visto jamás
34	Una misteriosa figura de madera tallada con un cuchillo
35	Varias ramitas rotas, dispuestas siguiendo un patrón
36	Una nota con el nombre de un pueblo cercano

1D66 PISTA

41	Un montón de piedras del tamaño de un puño apiladas unas encima de otras
42	Un trozo de cáscara que parece provenir de un huevo grande
43	Una prenda de vestir desgastada y manchada de sangre
44	Una cuerda colgante que ha sido cortada
45	Una runa hecha con piedras cuidadosamente dispuestas en el suelo
46	Un cuchillo, hacha u otra herramienta oxidada que parece fuera de lugar
51	Un saco que parece haber sido desgarrado por algún tipo de animal
52	Una página de un diario
53	Ropa, desgastada y rota
54	Un reloj aplastado
55	Una moneda extraña
56	Un mechón de pelo enredado en una rama
61	Una sustancia viscosa que desprende un olor extraño
62	Equipos y suministros, desgastados y rotos
63	Una botella de licor vacía
64	Un joyero bellamente decorado, vacío
65	Manchas de sangre salpicadas en la pared, o en una roca cercana o en un árbol
66	Los restos de una hoguera reciente

DIARIO DE EJEMPLO 3

19 de marzo, dos y media de la tarde. El granjero pareció comprender que no le quería hacer daño. Se presentó como Bengt. Le pregunté si se acordaba de lo que había ocurrido [Oráculo: 2 de picas]. Su mirada vacía indicaba que se había olvidado de todo, pero para ganarme su confianza me pasó media hora hablando con él, y me contó su historia. Pensó que alguien quería hacerle daño a él, a su hijo o a su granja. Después de nuestra conversación me enseñó el granero y el candado roto. Me pasó una hora buscando pistas [Prueba de INVESTIGACIÓN con

un éxito, resultado 43 en la tabla de Pistas] y encontré una prenda desgastada cubierta de manchas de sangre.

COMENTARIO: en un intento de conectar los acontecimientos con un vaesen, hago una prueba de APRENDIZAJE y obtengo dos éxitos. Decido interpretarlo como que puedo elegir una pista de una de las tablas de vaesen, y uso uno de mis éxitos para mirar en la *Tabla de vaesen 2* (página 11). Me doy cuenta de que detrás del robo podría haber un vaesen tipo myling, nisse o spertus. Sin embargo... ¿por qué había ropa manchada de sangre?

DIARIO DE EJEMPLO 4

19 de marzo, tres de la tarde. Le pedí al granjero que me dijera qué había desaparecido [Oráculo: carta negra] pero no lo sabía. Estábamos sentados en su cocina, y de repente oí pasos en el piso de arriba. Tenía un hijo llamado Loke, que se mostró neutral hacia mí [Provechoso o no: 3 de corazones]. En cuanto su padre le aseguró que yo estaba aquí para ayudarles, me enteré de que habían desaparecido dos ovejas. ¿Un vaesen se había llevado los animales o era un humano que los quería perjudicar?

COMENTARIO: aquí utilizo mi segundo éxito para mirar en la *Tabla de vaesen 1*, y elijo la pista sobre ganado desaparecido. ¿Podría tratarse de un lindworm o un nisse! ¿Pero cómo se explica la sangre? Preguntándole al

oráculo por la dirección del misterio, robo el 5 de diamantes, de modo que obtengo tres tiradas en la tabla *Palabras clave*: "Hechizo", "Gente", "Será". Cómo introduzco esto en mi misterio depende de mi imaginación. ¿Tal vez un nisse cometió la fechoría porque el granjero maltrataba los animales, o tal vez un rival local robó los animales y se los entregó a un lindworm de la zona? Pero... ¿por qué el granjero olvidaba cosas? Esto sugiere que no actuaba como de costumbre... el vaesen responsable podría ser una dama del musgo, un spertus o tal vez un hada, según la *Tabla de vaesen 1*. ¿O acaso cometió un crimen tan terrible que reprimió sus recuerdos de la fechoría? ¿Tal vez la fechoría es algo totalmente diferente de lo que se creó al principio del misterio?

DIARIO DE EJEMPLO 5

20 de marzo, diez de la mañana. Fue una noche pesada, y al despertar me di cuenta de algo [Dirección del misterio: as de picas]. En un sueño brumoso vi un niño del pueblo; lo estaban secuestrando. No estaba claro exactamente dónde ni quién, pero decidí ir a buscar al Padre Elias y volver a visitar al granjero. Desgraciadamente, el granjero había fallecido durante la noche. Se le había parado el corazón, y encontré a su hijo llorando junto a la cama. Mientras Elias lo consolaba, hice otra búsqueda

por la casa. Arriba había una puerta que era difícil de abrir. ¿Cómo se me pudo pasar por alto ayer? Bengt tenía una hija... pero la cama estaba hecha. Nadie había dormido aquí esta noche.

COMENTARIO: a partir de la dirección del misterio, decido cambiar la fechoría. Decido que se han llevado dos ovejas, junto con la hija del granjero. ¡Mi misterio se ha vuelto todavía más misterioso!

TABLA DE VAESEN 1 – PISTAS

Inicialmente muchos vaesen causan el mismo tipo de fechoría, pero los detalles pueden variar. La lista siguiente proporciona tres pistas sugeridas por cada vaesen para ayudarte a identificar con qué vaesen estás tratando. Las pistas se dividen en 1, 2 y 3: la primera pista es la más general y la última es la más singular del vaesen en cuestión.

PISTA 1	PISTA 2	PISTA 3	VAESEN
Está desapareciendo gente.	Trabajadores del bosque heridos.	Una misteriosa enfermedad se está extendiendo.	Driada del fresno
Están desapareciendo niños y adultos.	Hay huellas que conducen hacia el bosque.	Destellos azules en la luz de la luna.	Caballo de los arroyos
Alguien sufre pesadillas terribles.	Alguien ha sido brutalmente asesinado.	Alguien parece haber muerto de miedo.	Retornado
A la gente le cuesta dormir por la noche	Se oyen ruidos extraños en el pueblo.	De repente hace un frío inusual.	Fantasma
Los pescadores están contando historias.	Se han encontrado grandes escamas de pescado.	Se han pescado niños con redes.	Sirena
Alguien ha sido brutalmente asesinado.	Se han dañado iglesias.	Unas rocas enormes se han movido inusualmente.	Gigante
Se encuentran personas heridas en el pueblo.	Grandes bandadas de aves recorren la zona.	La campana de la iglesia toca inesperadamente.	Guardián de camposanto
Ganado desaparecido o muerto.	Alguien ha desaparecido.	Se corroen objetos.	Lindworm
Alguien ha desaparecido.	Se encuentran personas ahogadas en un pantano.	La gente habla de una pequeña criatura que los ayudó a encontrar el camino de vuelta a casa.	Fuego fatuo
A la gente le cuesta dormir por la noche.	Se encuentran personas muertas inexplicablemente.	Una extraña niebla se alza por la noche.	Mara
A la gente le cuesta dormir por la noche.	Se oyen sollozos y gritos por la noche.	La gente encuentra un niño desconocido en el pueblo.	Myling
Una extraña niebla se alza por la noche.	Grandes bandadas de aves recorren la zona.	Se ven ojos brillantes entre los árboles por la noche.	Cuervo noctivago
Se encuentran personas heridas en el pueblo.	Alguien ha desaparecido.	Se escucha una música preciosa en el bosque.	Neck
Los pescadores están contando historias.	Llegan restos de un naufragio a la orilla.	Una barca no ha regresado.	Serpiente marina
La gente no actúa como de costumbre.	Trabajadores del bosque heridos.	Los niños vuelven solos al pueblo.	Dama del musgo
La gente no actúa como de costumbre.	Alguien ha sido asesinado.	Se ha excavado una tumba.	Spertus
Ganado desaparecido o muerto.	Alguien ha dejado comida por el pueblo.	La crin de un caballo está trenzada pero el dueño no sabe quién lo ha hecho.	Nisse
Está desapareciendo gente.	Alguien ha dejado comida por el pueblo.	Unas rocas enormes se han movido inusualmente.	Trol
Alguien ha desaparecido.	Ganado desaparecido o muerto.	Se oyen extraños aullidos por la noche.	Licántropo
Alguien ha sido brutalmente asesinado.	Se ha incendiado una casa.	Una misteriosa enfermedad se está extendiendo.	Vaettir
La gente no actúa como de costumbre.	Un niño ha desaparecido.	Una misteriosa enfermedad se está extendiendo.	Hada

TABLA DE VAESEN 2 – FECHORÍA

Esta lista contiene sugerencias sobre qué vaesen podría haber cometido una fechoría. Ten en cuenta que es posible que un vaesen no sea la causa directa de la fechoría, sino que podría tratarse de un humano.

PESADILLAS	AGUA NO POTABLE	MALAS COSECHAS	ASESINATO BRUTAL	GRAN INCENDIO	DESAPARICIÓN
Fantasma	Sirena	Sirena	Retornado	Gigante	Driada del fresno
Mara	Neck	Nisse	Gigante	Fuego fatuo	Caballo de los arroyos
Myling	Serpiente marina	Trol	Fuego fatuo	Vaettir	Lindworm
—	—	—	Mara	—	Fuego fatuo
—	—	—	Spertus	—	Neck
—	—	—	Vaettir	—	Dama del musgo
—	—	—	—	—	Trol
—	—	—	—	—	Licántropo
—	—	—	—	—	Hada

ROBO O HURTO	DAÑOS A LA PROPIEDAD	ACTO DE VIOLENCIA	GANADO MUERTO	ENFERMEDAD	FENÓMENO METEOROLÓGICO INEXPLICABLE
Myling	Gigante	Driada del fresno	Gigante	Driada del fresno	Caballo de los arroyos
Nisse	Myling	Guardián de camposanto	Lindworm	Retornado	Fantasma
Spertus	Serpiente marina	Mara	Nisse	Mara	Gigante
—	Spertus	Neck	—	Serpiente marina	Mara
—	Vaettir	Dama del musgo	—	Dama del musgo	Cuervo noctivago
—	—	—	—	Spertus	Trol
—	—	—	—	Vaettir	—
—	—	—	—	Hada	—

DIARIO DE EJEMPLO 6

20 de marzo, cuatro de la tarde. Tras un día entero de búsqueda, me adentré en el bosque. Estaba buscando pistas relacionadas con la desaparición de la hija de Bengt, Anita. En el bosque oí sonidos extraños y encontré unas huellas [Oráculo, ¿hay huellas que se adentren en el bosque? Respuesta: carta roja]. Seguí las huellas hasta las profundidades del bosque [Oráculo, ¿son de más de

un animal? Respuesta: carta negra]. Las dejó un solo animal [Oráculo, ¿las huellas son siempre las mismas? Respuesta: carta negra], pero al cabo de un rato comprobé, extrañado, que tenían una forma distinta. Esto me acercó un paso más a la verdad sobre el vaesen responsable de la fechoría: ¡un nisse! (La Tabla de vaesen 3 muestra que los nissar pueden transformarse en animales).

TABLA DE VAESEN 3 – ENTORNO

Esta tabla agrupa a los vaesen por entorno y características. Esto podría hacer que fuera muy fácil identificar al vaesen implicado, así que utiliza principalmente la *Tabla de vaesen 1 y 2*, y consulta esta solo si estás muy atascado.

ENTORNO	FORMA	APARIENCIA	CARACTERÍSTICAS	TAMAÑO	VAESEN
Área, Bosque	Sólida	Humana	Controla la zona alrededor de su árbol	Pequeño	Driada del fresco
Área, Bosque	Sólida	Caballo	Resplandece a la luz de la luna	Grande	Caballo de los arroyos
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Invisible	Invisible	Puede adoptar forma sólida	Grande a colosal	Retornado
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Intangible	Fantasma humano	Vuela, brilla en azul	Normal	Fantasma
Arroyo	Sólida	Parte superior del cuerpo humana, parte inferior de pez	Atrae a los marineros	Normal a grande	Sirena
Montaña, Área, Bosque	Sólida	Humana	Aborrece el cristianismo	Enorme	Gigante
Área	Sólida	Animal de cuatro patas	Violento, alza a los muertos	Pequeño	Guardián de camposanto
Área, Bosque	Sólida	Serpiente con brazos y pelo	Escupe ácido	Grande a enorme	Lindworm
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Espiritu sólido	Humano, pero es un espíritu	Tiene una linterna y puede flotar en el aire	Pequeño	Fuego fatuo
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Sólida o inmaterial	Humana femenina	Puede convertirse en una niebla aceitosa	Normal	Mara
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Intangible	Niño humano, fantasma	Grita, solloza y se lamenta	Pequeño	Myling
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Sólida	Ave	Puede convertirse en una niebla aceitosa	Diminuto	Cuervo noctívago
Arroyo cerca de pueblo	Sólida	Humano masculino	Siempre tiene algún rasgo peculiar en el cuerpo	Normal	Neck
Mar, Costa, Lago	Sólida	Serpiente	Timida, vive en cuevas	Grande a colosal	Serpiente marina
Área, Bosque	Sólida	Humana con cola y pezuñas hendidas	Piel verde brillante	Pequeño a normal	Dama del musgo
Pueblo, Área, Arroyo, Bosque, Ciudad	Sólida	Gusano resplandeciente	Indestructible	Minúsculo	Spertus
Pueblo, Área	Sólida	Anciano humano con barba	Puede transformarse en animal	Diminuto	Nisse
Montaña, Colinas	Sólida	Humano, pero con algún detalle extraño	Ofrece comida al secuestrar a gente	Normal a grande	Trol
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Sólida	Lobo u oso	Cambiaformas, pero en realidad es humano	Normal a grande	Licántropo
Pueblo, Área, Bosque, Ciudad	Sólida	Humano con rasgos de animal pequeño	Recompensa a los humanos con oro	Diminuto	Vaettir
Pueblo, Área, Bosque	Sólida	Mujer resplandeciente con alas	Puede adoptar cualquier forma	Minúsculo	Hada