

O Bosque Entre Dois Mundos

Fred “Fosco” Laranjo
heavensing@gmail.com

Agradecimentos: **Darkwizard** e **Mágico**.

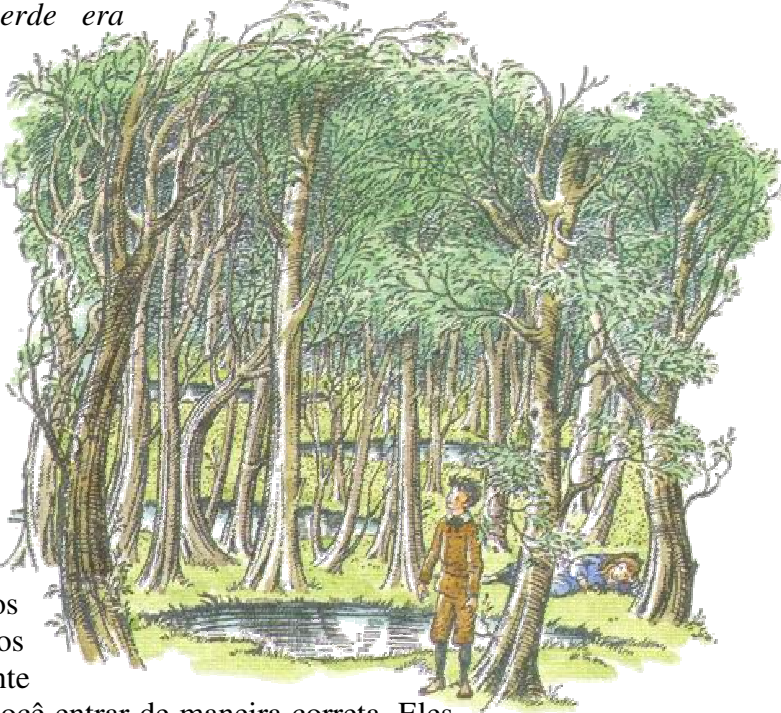
Fm jogos de RPG e em histórias de fantasia, viagens entre mundos diferentes são comuns, de tão comuns e tão vastamente utilizadas, que coisas do tipo são considerados verdadeiros clichês. Porém há quem goste, até porque esse é um fator facilitador pra inserir personagens em mundos diferentes do nosso habitual.

O **Bosque Entre Dois Mundos** é um local que pode ser utilizado em qualquer campanha de RPG, ele funciona como um portal para várias outras dimensões e mundos. Sua história é contada no livro *“Crônicas de Nárnia Volume I: O Sobrinho do Mago”*, de C. L. Lewis, lançado no Brasil pela Editora Martins Fontes.

O Bosque

“As árvores ficavam tão próximas umas das outras que não podia ver o céu. A luz existente era a luz verde coando-se através das folhas. O sol em cima devia ser muito brilhante, pois essa luz verde era intensa e cálida. (...) Não havia pássaros, nem insetos, nem bichos, nem vento. Quase se podia sentir as árvores crescendo”. Assim Lewis descreve o local, acrescentando *“Era um lugar rico: rico como um panetone”.*

No Bosque entre as grandes árvores, todas tão próximas e iguais, existem também vários lagos, todos idênticos, medindo aproximadamente três metros de largura. Esses lagos aparentam ser bastante profundos, e de fato são, se você entrar de maneira correta. Eles são os portais para os vários universos. É como se no fundo de cada lago houvesse um mundo.



No Bosque é sempre dia. Manhã de sol, calma e iluminada. O tempo parece nunca passar. Tanta tranquilidade chaga a dar sono, a impressão que se tem é que você poderia cochilar e jamais acordar.

Em certo local, onde provavelmente haveria de ter um lago como todos os outros existe uma clareira na relva. Na verdade esse era o caminho para um antigo mundo conhecido

O Bosque Entre Dois Mundos

como *Charn*, porém ele foi destruído por uma terrível feiticeira, e por isso sua passagem deixou de existir. Esse é o destino dos portais para os mundos que são destruídos.

Atemporal & Adimensional (Onde Sica?)

O Bosque Entre Dois Mundos não pertence a nenhum plano, a não ser ao seu próprio. Ele é atemporal, por isso a sensação de tranquilidade porque lá *“não é lugar para as coisas acontecerem”*, o Bosque serve apenas como passagem de um plano para o outro, de um mundo para o outro.

Como Chegar

Existem várias maneiras de se chegar ao Bosque, entretanto dissertaremos acerca de uma apenas, que é a descrita no livro, as outras são através de magia de teletransporte, porém não é recomendável que magos e seres mágicos façam essa viagem, já que estes parecem sofrer com a essência mágica opressora do local.

Há muitos anos atrás (*“quando vovô era menino, Sherlock Holmes ainda vivia em Londres e as escolas eram ainda piores que as de hoje”*) um estudioso das artes arcanas criou doze anéis, seu nome era **André Ketterley**. Na verdade ele criou sem saber ao certo o que estava fazendo, sem conhecer a fundo o que ele estava fazendo. André não era talentoso, nem sábio, nem forte, na verdade era um homem de poucas virtudes.

Quando garoto sua madrinha, **Lenir**, uma das últimas criaturas mortais, na Inglaterra, com sangue de fada (isso mesmo, ela era a fada madrinha de André), em seu leito de morte havia entregado uma caixa misteriosa para o garoto, e o fez o garoto prometer que após a morte da madrinha ele destruiria a caixa, sem abri-la ou avaliar seu conteúdo. Embora concordado com a fada, o garoto não cumpriu a promessa que havia feito, não era o tipo de pessoa que submetia a ordens alheias. Assim Ketterley passou a estudar a velha caixa, pois sabia que esta guardava grandes segredos. O primeiro passo do garoto foi estudar a origem da caixa. Logo descobriu que ela não era egípcia, chinesa, hitita, grega e nem babilônica. Ela era mais antiga do que aquelas nações. Chegou então a conclusão que ela era de Atlântida. *“(...) quer dizer, era séculos mais velha do que essas coisas da Idade da Pedra que costumam desenterrar aí na Europa. Não era uma coisa rústica como aquelas outras. Pois já na aurora do tempo a Atlântida era uma grande cidade, com palácios, templos e homens cultos.”*

André estudou magia enquanto isso, até supor ter conhecimento suficiente para poder abrir a caixa. Então quando foi capaz de abrir a caixa o que encontrou foi pó. Um pó fininho vindo de outro lugar, de outro mundo, quando o nosso mundo mal começava. Esse pó era proveniente do Bosque Entre os Dois Mundos.

A partir desse material Ketterley criou doze anéis, seis verdes e seis amarelos. Os amarelos têm o poder de levar ao Bosque; é a matéria querendo retornar às origens. Mas a matéria dos anéis verdes, pelo contrário é a matéria querendo evadir, sair de seu local de origem, assim o anel verde leva para qualquer outro lugar – é claro que André não sabia disso. Sabia apenas que os anéis amarelos levavam para outro mundo, e que os verdes traziam de volta –. A pessoa não precisa estar usando o anel. Basta que ela toque efetivamente sua pele no anel, ou que esteja em contato com a pessoa que toque o anel. Funciona como os vagões

O Bosque Entre Dois Mundos

de um trem, onde primeiro puxa o segundo, e este o terceiro, e o terceiro o que se segue, e assim por diante...

Tocando o anel amarelo então a pessoa irá ser levada ao Bosque, sairá de um lago – este lago corresponde ao mundo do qual ele acabou de sair –, porém não estará molhado. Suas roupas e ele próprio estarão secos, como se não tivessem estado na água. Existe a possibilidade de perda temporal da memória ao chegar no Bosque. A pessoa fica zozona, não se lembra como foi parar no Bosque, tem a impressão de “*sempre ter estado lá*”. Toda a vida anterior parece apenas um sonho, até que se recupere a memória. Para evitar isso é necessário apenas um teste simples de resistência mental (WILL para Daemon, para outros sistemas utilizar atributo equivalente). No caso de seres mágicos, magos ou qualquer outro tipo de usuário de magia – apenas pessoas que têm aptidão mágica, não vale para simples usuários de itens mágicos – o Plano do Bosque oferece uma atmosfera opressora. Eles se sentirão mal, perderão suas forças e pouco provavelmente conseguirão sair sem a ajuda de outra pessoa. Para essas pessoas – ou entidades em geral – será muito difícil ter qualquer lembrança do Bosque.

Uma vez no Bosque basta trocar o anel amarelo pelo verde, assim poderá ir para qualquer mundo, basta escolher o lago certo e mergulhar, novamente sem se molhar. Caso uma pessoa não possua o anel verde e entre no lago nada acontecerá de mais, ela apenas molhará os pés, o lago lhe parecerá raso.

Considerações Sinais

Apesar de ser apresentado em um cenário de fantasia medieval O Bosque Entre Dois Mundos pode ser usado em qualquer tipo de campanha, basta usar a sua imaginação.

O Bosque pode levar para outros planos, mas não há especificações de que ele possa levar para outros planetas de um mesmo plano, assim como não há nada que diga que ele não possa fazer isso.

Para saber mais sobre o Bosque Entre Dois Mundos leia As Crônicas de Narina.

Itte kimasu!

Matéria originalmente publicada na **REDERPG** em 16/11/2005 -
<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=3245>