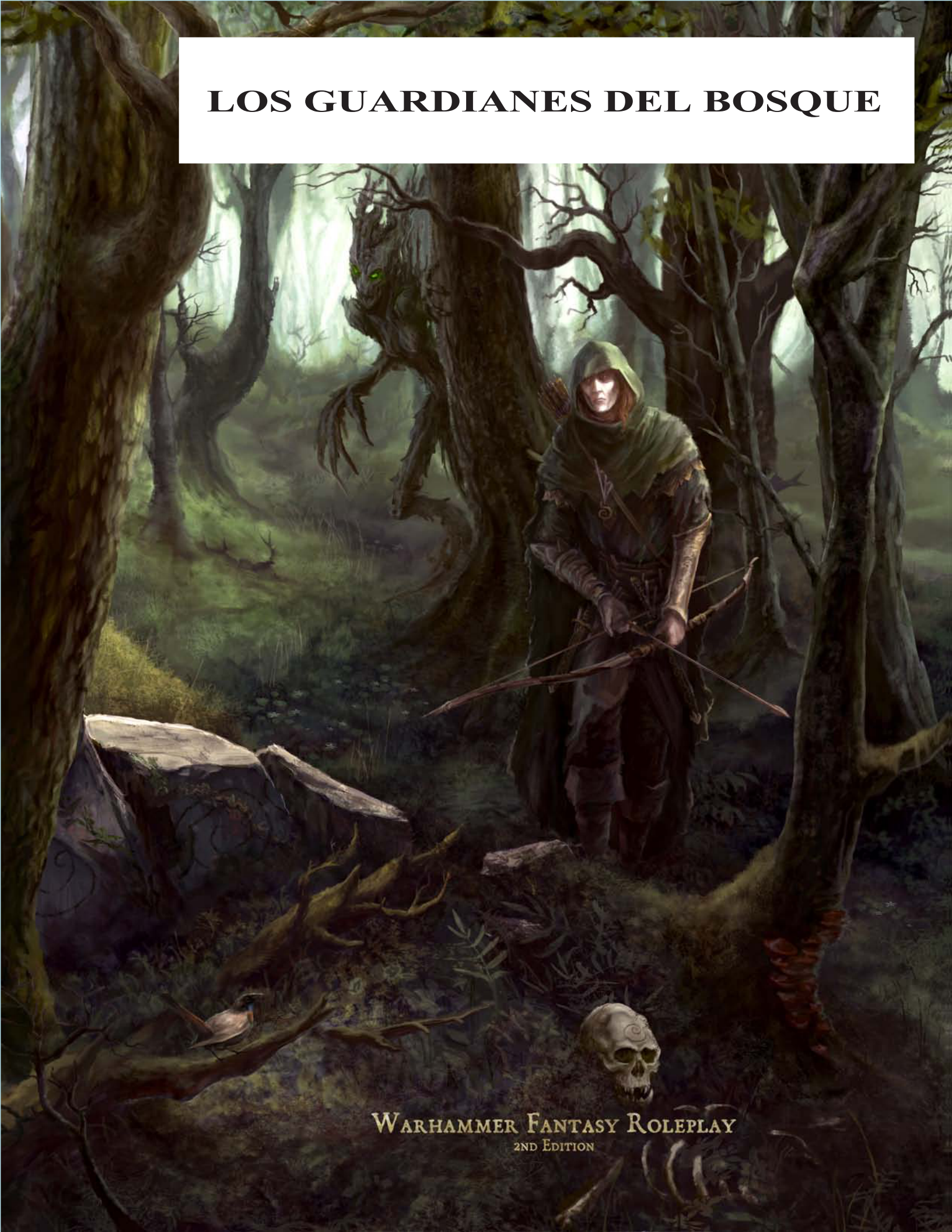


LOS GUARDIANES DEL BOSQUE



WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY
2ND EDITION

CRÉDITOS



Escrito por: Steven Lewis y Jude Hornborg

**Material Adicional : Ovid, Ben Scerri, Nathan Dowdell, DawnLewis,
Robin Low, jackdays, John-Paul Temple, Alexander Bateman,
Aleksander Temkin, Orbis Proszynski**

Desarrollo: Steven Lewis

Editor: Jude Hornborg

Edición: Wayde Zalken, Dawn Lewis, Orbis Proszynski, Ovid

Ilustración de Portada: Jussi Alarauhio Ilustraciones Interiores:

**Michael Prescott, Brian Wasson, Arwen
Savage, Robert Freeman**

Mapas y Gráficos: Thomas Detko, Robert Altbauer y Arwen Savage

Ilustraciones Adicionales: Clipart.com

**Revisión: Ralph Seller, Orbis Proszynski, Pete Goodman,
Aleksander Temkin, Ovid, Stuart Kerrigan**

**Pruebas de Juego: Jean-Paul Temple, Ben Raynes, Simon Blakemore,
Parker, Stuart Kerrigan, Naomi Banks, Chris Clarkson, Emma
Conlin y Tim the Widgetman**

Diseño: Jude Hornborg

Igarol

Traducción: Nikki Edición: Nikki Revisión: Nikki

**El traductor desea dar las gracias a todos los muchachos que ayudaron a
que este trabajo se hiciera realidad, en especial a Y.O.P e Igest.**

Si desea saber más puede visitarnos en:

<http://www.igarol.org/>

© Copyright Games Workshop Limited 2013. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Fantasy Flight Games, the Fantasy Flight Games logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo I:		Capítulo VIII:	
Personajes Elfos Silvanos	3	El Bosque de Laurëlor.	75
Corrupción.	8	Orientación y Magia.	76
Capítulo II:		Geografía de Laurëlor.	77
Estirpes.	9	Típico Asentamiento de Laurëlor.	84
Titulos Honoríficos.	13	Capítulo IX:	
Capítulo III:		Los Claros.	87
Religión de los Elfos Silvanos.	15	La Estirpe Perdida.	88
Saber de Isha.	20	Clanes Nativos	90
El Otro Mundo	27	La Estirpe Condenada.	92
Capítulo IV:		Capítulo X:	
Magia de los Elfos Silvanos.	29	Amigos del Bosque.	94
Saber de Athel Loren	32	Vinculación Animal.	94
El Paso Sombrío.	33	Trabar Amistad con los Espiritus.	94
Las Oscuras Danzas de Loec.	35	Corrupción de los Espiritus Forestales.	95
Pinturas de Guerra y Tatuajes.	36	Expansión del Bestiario	96
Capítulo V:		Capítulo XI:	
Armería y Equipo	37	Flora, Fauna y Enemigos del Bosque.	108
Reliquias del Bosque	39	Herbalismo Élfico.	108
Capítulo VI:		Corrupción de la Flora.	109
Profesiones.	41	Corrupción de la Fauna.	114
Profesiones Actuales.	45	Caos Salvaje.	115
Capítulo VII:		Enemigos del Bosque.	116
El Bosque de Athel Loren	52	Capítulo XII:	
Orientación	53	La Revolución de Athel Loren.	122
Magia de Athel Loren.	56	Salones de Anaereth.	123
Ideas para Aventuras	58	Encuentros.	127
Geografía de Athel Loren	62		

CAPÍTULO I: PERSONAJES ELFOS SILVANOS

“Las partes más profundas del bosque pertenecen a los espíritus, muchacho. Ma y Pa, Sigmar bendiga sus almas, dirían que una vez fueron niños, pero se perdieron entre los árboles y se volvieron salvajes como el mismo Taal. Nadie lo sabe con certeza, pero le advierto ahora, de no ir más allá de la piedra angular del viejo roble, esa zona del bosque les pertenece y todo aquel que ha entrado no ha regresado jamás.”

Joseph Hockbehn, Carbonero

Aunque los bosques del Viejo Mundo proporcionan necesidades tales como madera, caza y plantas medicinales, pocos están dispuestos a alejarse del linde del bosque. Se dice que bestias y otras perversiones deformadas habitan dentro de sus oscuros valles y monstruosidades aún más letales moran por los corazones de los antiguos bosques. Las posadas y tabernas también hablan de claros extrañamente hermosos, custodiados por criaturas fantásticas de espíritu caprichoso. Estas criaturas son tan capaces de proteger, como de destruir a aquellos que perturben sus dominios.

Los pocos valientes que se han aventurado dentro de sus profundos bosques y han regresado, saben que estos “guardianes del bosque” son en realidad un misterioso grupo conocido como los Elfos Silvanos. Los Elfos que moran en el bosque comparten ascendencia con los Altos Elfos, pero decidieron no unirse a sus parientes en el abandono del Viejo Mundo al concluir la Guerra de la Barba. En cambio, estos Elfos se retiraron a los bosques y comenzaron una vida más sencilla, evitando las trampas y la decadencia de la civilización.

Esta vida más sencilla recordó a los Elfos la Era Dorada, una edad antes de la llegada del Caos, cuando su especie vivía en paz bajo el gobierno de la Reina Eterna, la líder espiritual de los Altos Elfos. Estos habitantes del bosque tomaron para sí el nombre de Asrai, que significa Biennacido en su lengua.

Los PJs Elfos Silvanos serán originarios de una de las tres regiones del bosque: Athel Loren, el Bosque de Laurëlm o de los Claros. Aunque Athel Loren contiene la mayor concentración de Asrai, gran parte de los Elfos Silvanos se han dispersado hacia remotos Claros a través del Viejo Mundo. Estos Claros incluyen regiones vírgenes del Bosque Reikwald, o arboledas secretas y profundas dentro del Gran Bosque.

HIJOS DE ULTHUAN

Los elfos llegaron al Viejo Mundo desde los Reinos de Ulthuan en el Gran Océano Occidental durante el tiempo de Aenarion y la primera incursión del Caos. Después de que las hordas del Caos fueran rechazadas hacia el norte, los Elfos colonizaron el Viejo Mundo y lo llamaron Elthin-Arvan. Se reunieron con los Enanos y se formó una gran alianza entre ambas razas. Trágicamente, la guerra civil hizo erupción a través de Ulthuan y los Elfos Oscuros usaron la hechicería para destruir las tierras élficas en un tiempo conocido como El Cataclismo. La alianza entre Elfos y Enanos fue rota por las traiciones de los Elfos Oscuros, y las hostilidades consiguientes desencadenaron en la Guerra de la Barba. Por último, los Enanos ganaron esta guerra y forzaron a los colonos Elfos a volver a Ulthuan, o los obligaron a ocultarse en los bosques del Viejo Mundo.

ATRIBUTOS RACIALES

Los Atributos Raciales del libro básico no abarcan toda la gama de culturas y tradiciones élficas. Las siguientes sustituciones podrán utilizarse, a discreción del DJ, para reemplazar los Atributos Raciales de los PJs Elfos Silvanos encontrados en el libro de reglas (ver WFRP pág 19).

Habilidades: Carisma Animal, Sabiduría Popular (Elfos), Sabiduría Popular (relacionada a tu Reino Forestal), Supervivencia, Actuar (Bailarín/Músico/Cantante) u Oficio (Arquero/Flechero), Hablar Idioma (Elthárin).

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Especialista en Armas (Arco Largo), Sangre Fría o Intelectual, Vista Excelente, Errante

Especial: Vision Nocturna

ATHEL LOREN

Athel Loren se encuentra ubicado a las sombras de las montañas del sureste de Bretonia, este es el hogar espiritual de los Asrai y en donde Orion y Ariel presiden como Rey y Reina del bosque.

Los Elfos de este reino forestal son muy solitarios. Los defensores de Loren son considerados como los más salvajes e impredecibles de los Asrai. Todos los que se han cruzado con los Elfos Silvanos de Athel Loren advierten de no ofenderlos, ya que estos Elfos ven a los forasteros, incluso a sus parientes de otros asentamientos forestales, como seres inferiores y tontos desacertados.

BOSQUE DE LAÜRELORN

El noroeste del Imperio es el hogar del segundo gran reino forestal, el Bosque de Laurëlm. Los Elfos que residen en Laurëlm son vistos como los más “civilizados” de entre los Asrai.

Se rumorea que en el corazón del bosque existe una ciudad antigua de antes que apareciera el Hombre. Sólo los Asrai de Laurëlm saben realmente si la ciudad existe, los humanos de la región lo llaman el “Bosque de la Bruja” y hablan de una legendaria Ciudad de Cristal donde reside la Reina Elfa.

Los elfos que viven dentro de Laurëlm parecen más refinados que sus parientes de Athel Loren. Muchos de los Elfos de Laurëlm habitan en asentamientos dentro de la copa de los árboles, aunque también hay quienes viven un estilo de vida nómada, moviéndose de claro en claro según la disponibilidad de los alimentos.

LOS CLAROS

Esparcidos por los bosques del Viejo Mundo existen pequeños pero numerosos asentamientos Asrai. Los más notables se encuentran en el Gran Bosque y el Bosque de Reikwald dentro del Imperio, pero muchos otros han sido localizados en lugares como el Bosque de Kharnos en los Reinos Fronterizos y en el Bosque de Pinos en Estalia. Los Elfos Silvanos de estos asentamientos más pequeños son tal vez los más propensos a ser encontrados mezclados con otras razas, ya sea porque sus hogares han sido destruidos por la deforestación o debido a que la disminución de las poblaciones los han vuelto insostenibles.

Los Elfos desplazados de los Claros a menudo adoptan características humanas, tomando profesiones que normalmente no se encuentran dentro de la cultura Asrai y vistiéndose dentro de los estilos para emular a los seres humanos con los que se relacionan con regularidad. En el extremo opuesto, algunos elfos de estos Claros son incluso aún más aislados que sus parientes de Athel Loren. Algunos de estos solitarios adoran a espíritus siniestros, lo que sugiere a los seres humanos que podrían estar relacionados con los "Oscuros" del otro lado del Gran Océano.

REGLA OPCIONAL: TIRO CON ARCO

Las siguientes reglas opcionales pueden ser utilizadas para hacer el tiro con arco más realista.

Clima: Las condiciones húmedas pueden tener un efecto perjudicial en la elasticidad de la cuerda del arco. Si la cuerda no es protegida del Clima, existirá un 25% de que pierda parte de su fuerza de atracción, reduciendo el rango a 10 metros (esta regla no se aplica a un arco tensado con el pelo de un Elfo).

Rango: Cuanto más lejos vuela una flecha mayor impulso pierde. Para representar esto, todos los tiros a larga distancia sufren una penalización de -1 al Daño. Sin embargo, los efectuados a quemarropa obtienen una bonificación de +1 al daño.

Recuperación: Las flechas pueden ser recuperadas para utilizarse de nuevo. Un arquero en busca de su flecha será capaz de detectarla con una **Tirada Desafiante (-10%) de Percepción**. Una vez encontrada, el arquero deberá tirar 1d10: 1-2 = intacta, 3-7 = dañada pero reparable, y 8-10 = rota. A discreción del DJ, la Tirada de Percepción puede ser modificada de acuerdo al terreno.

ORGULLO Y PASIÓN

Los Elfos Silvanos parecen fríos y distantes para observadores externos. Su cultura es sofisticada y difícil de comprender para los extranjeros. La mayoría de los Elfos Silvanos preferiría no comunicarse en absoluto que explicar su estilo de vida a los extranjeros. En el fondo de su corazón, son un pueblo intensamente apasionado y emocional, sujeto al amor, la alegría, la introspección profunda, así como a la rabia incendiaria. La gente a menudo se ve sorprendida por el cambio repentino de comportamiento de los Elfos Silvanos cuando están en compañía de almas gemelas.

EL CAMINO DEL ARCO

Los Elfos Silvanos son arqueros extraordinarios, capaces de hazañas más allá de las habilidades de sus parientes de Ulthuan. Casi todos los Elfos Silvanos entrenan con el arco lo que les permite defender sus hogares del bosque desde una distancia segura. Los PJs Elfos Silvanos pueden optar por empezar con un arco larco en lugar de un Arma de Mano (ver *WFRP* pág. 20). A discreción del DJ, los PJs que elijan entrenarse como arqueros seleccionando Especialista en Armas - El Arco Largo será sustituido por un Arco Élfico, como regalo de su Señor - (ver *WFRP* pág. 107).

La madera usada para fabricar los legendarios arcos Élficos es extraída del corazón de un árbol mediante una canción mágica y son más fuertes que un arco largo normal. La cuerda de un arco élfico es tejida a menudo con los finos cabellos de un Elfo (por lo general el amante o hermano del arquero), por lo que es resistente a los efectos del clima. Aunque la mayoría de arcos élficos están echos de fresno o tejo, al igual que el arco largo, los Elfos también buscan árboles míticos, como el árbol legendario Wythel, que ya no crece en Athel Loren. Se dice que con su madera se pueden hacer los mejores arcos de todos.



ELTHARIN

Los Asrai rara vez utilizan la palabra escrita. La lectura y escritura están reservadas principalmente para los rituales litúrgicos. La Jerga Montaraz Élfica, y la propia voz mística del bosque, tienen una gran influencia en su rústico dialecto Elthárin. La típica conversación de un Elfo Silvano es mucho más breve y concisa que los discursos excesivamente detallados, preferidos por los Altos Elfos. Sin embargo, en circunstancias más relajadas, el habla Asrai toma un tono más musical, casi como el susurro de una canción.

Ciertos términos y frases tienen un mayor sentido para los Elfos Silvanos que para sus parientes de Ulthuan. Los Asrai han llegado a unir un simbolismo más profundo en ciertas palabras; Athel sólo significa "Noble" para un Alto Elfo, mientras que los Elfos Silvanos asocian la palabra con la más noble de las aves, el Ave Fénix, que también es el Heraldo de Asuryan, Dios de la Creación. Por lo tanto, para los Elfos Silvanos Athel significa renacimiento, una nueva creación, el amanecer de un mundo. En el dialecto Silvano el nombre de Athel Loren tiene una traducción mucho más matizada, y significa "Bosque de los Albores del Mundo", en lugar de "Bosque Noble" por los Altos Elfos.

IGUALDAD DE GÉNERO

En la sociedad de los Elfos Silvanos los hombres y mujeres poseen el mismo status; de hecho, muchas grandes figuras de la leyenda Asrai son mujeres. En el habla, el pronombre femenino es utilizado para hacer referencia a árboles y plantas, ya que se consideran parte de la diosa Isha. Los Elfos Silvanos aventureros son más propensos a ser mujeres que hombres.

SUSURRANDO A LAS HOJAS

Los guardabosques humanos sugieren que se pueden escuchar las palabras entre el susurro de las hojas y el crujido de las ramas, como si los árboles se comunicaran de alguna manera entre sí. De hecho, estos guardabosques oyen al bosque hablar.

Cuando los Belthani llegaron al Viejo Mundo hace miles de años, fueron los primeros seres humanos en establecerse en el continente. Sus druidas encontraron el bosque de los Elfos y aprendieron muchos secretos de la naturaleza e incluso su místico idioma deriva del lenguaje de los guardabosques Élficos, Fan-Eltharin. Ya que el Fan-Eltharin está estrechamente relacionado con el Malla-room-ba-larin, el idioma de los Hombre Árbol, los antiguos druidas también fueron capaces de conversar con la flora inteligente. Por consiguiente, la Jerga Montaraz que se usa hoy en día deriva parcialmente de los antiguos Druidas, y por lo tanto permite a un guardabosques perspicaz escuchar las voces del bosque sobre el viento.

Los personajes con cierto conocimiento en la lengua de los árboles podrán discernir fragmentos de información con una tirada exitosa de **Percepción** (escuchar), tales como advertencias de Hombres Bestia, Pieles Verdes, etc...La dificultad de esta tirada es modificada por el idioma conocido, y la claridad de estos murmullos pueden ser modificados por el Grado de Éxito o Fracaso, según el criterio del Dj. Se dice que los Forestales Élficos son capaces de mantener una conversación a través de varias millas de distancia, usando el bosque como medio.

Malla-room-ba-larin:	Normal	Sin Modificar
Fan-Eltharin:	Desafiante	-10%
Druídico:	Difícil	-20%
Lengua Secreta (Jerga Montaraz):	Muy Difícil	-30%



UNA RAZA MÁGICA

Todos los Elfos son capaces de sentir los Vientos de la Magia hasta cierto punto, de echo sus cuerpos canalizan las energías mágicas más fácilmente que otras razas. Esta sensibilidad también les concede varias cualidades únicas, incluyendo resistencia a la corrupción física como enfermedad y mutación. Pero su habilidad mágica natural también apoya la opinión errónea de que todos los elfos son capaces de manipular la magia. En verdad, la afinidad mágica natural de los Elfos sólo aumenta la posibilidad de que un individuo manifieste el talento Lanzar Hechizo.

No hay garantías. También se cree que la magia es la fuente de la famosa longevidad de los Elfos.

En general, los Elfos Silvanos son vistos como criaturas místicas y mágicas con un entendimiento innato de la naturaleza que está más allá de la comprensión de la mayoría de los humanos. La longevidad de los Elfos les permite esforzarse en la perfección de todas las cosas, incluyendo los ambitos mundanos tales como el habla y el movimiento corporal. Esto hace que incluso los conocimientos básicos Élficos sean casi místicos para otras razas.

TABLA 1.1: PROFESIONES DE LOS ELFOS SILVANOS

Profesión	Athel Loren	Bosque Laurêlorn	Claros
Boticario	01 - 06	01 - 05	01 - 03
Aprendiz de Hechicero	07 - 12	06 - 10	04 - 06
Guardaespaldas	-	-	07 - 09
Cazarrecompensas	-	-	10 - 12
Cartógrafo	-	11 - 14	13 - 15
Diletante	-	15 - 19	16 - 19
Artista	13 - 20	20 - 24	21 - 23
Embajador	19 - 24	25 - 29	24 - 26
Tahúr	-	30 - 33	27 - 29
Cazador	25 - 30	34 - 38	30 - 32
Iniciado	31 - 36	39 - 44	33 - 35
Guerrero de Camarilla	37 - 47	45 - 49	36 - 38
Guardia Marina	-	-	-
Mercenario	-	-	39 - 41
Mensajero	48 - 54	50 - 54	42 - 44
Noble	55 - 61	55 - 56	45 - 47
Forajido	62 - 69	57 - 60	48 - 51
Escolta	70 - 76	61 - 65	52 - 54
Peregrino	-	66 - 75	55 - 57
Gladiador	-	-	58 - 60
Anecdotista	-	-	61 - 66
Patrulla de Río	77 - 82	76 - 80	67 - 69
Bribón	-	-	70 - 72
Escriba	-	81 - 85	73 - 75
Marinero	-	-	-
Esclavo	-	-	-
Contrabandista	-	-	76 - 78
Estudiante	83 - 88	86 - 90	79 - 81
Ladrón	-	-	82 - 86
Matón	-	-	87 - 90
Menestral	89 - 94	91 - 95	91 - 95
Vagabundo	95 - 100	96 - 100	96 - 100



REGLA OPCIONAL: HIJOS DE LOS DIOSES

Descripción: Todos los Elfos son capaces de sentir los Vientos de la Magia. A discreción del DJ, esta aptitud natural podrá ser reflejada para permitir a los Elfos usar la habilidad Sentir Magia como si fuera una Habilidad Básica (ver WFRP pág. 89). El constante flujo de energía mágica también significa que los Elfos son más resistentes a las enfermedades, obteniendo una bonificación de + 10% a todas las tiradas de Resistencia. Cuando un Elfo fallé cualquier tirada a la hora de resistir una mutación, esté deberá tirar automáticamente en la **Tabla 1.2: Maldición Salvaje** (ver pág. 8).

TEMPERAMENTO

Los Elfos Silvanos son percibidos a menudo como seres caprichosos e impredecibles, son tan capaces de salvar a un intruso humano como de matarlo. En verdad, el apego espiritual que sienten los Elfos Silvanos hacia el bosque los hace muy sensibles al equilibrio de la naturaleza. Cada reino del bosque posee su propio entorno único con cadenas alimentarias complejas y delicadas sinergias entre flora y fauna. En su papel de guardianes de los bosques, los Asrai deben evaluar cada situación en el contexto de la imagen más grande.

Los Elfos Silvanos de Athel Loren tiene una relación casi simbiótica con su bosque. Si no fuera por su constante vigilancia, los claros más antiguos de Athel Loren serían invadidos por el Caos y las tierras circundantes serían devastadas por el desatado poder del corrupto bosque. Por esta razón, estos Elfos solitarios son los más hostiles hacia aquellos que invaden el mundo natural.

Los Elfos Silvanos del Bosque de Laurëlm conservan muchas de las tradiciones más civilizadas de sus parientes los Altos Elfos y no reaccionarán tan violentamente hacia los intrusos como los Elfos de Athel Loren. Sin embargo, son generalmente considerados muy reservados y distantes. Debido a la desconfianza general de los Elfos Silvanos hacia los intrusos, todo contacto inicial con un **PJN** Elfo Silvano será penalizado con un -10% a la Disposición, modificando las tiradas basadas en la **Empatía**. Esta penalización a la Disposición podrá ser retirada después de que se haya sido establecido el diálogo.

PERSONALIDAD

La creencia en el Yenlui, o el equilibrio, es fundamental para la personalidad de todos los Elfos. *Para los Asrai, los dioses de la naturaleza Isha y Kurnous representan el concepto del Yenlui. La estrecha conexión de los Elfos Silvanos hacia los bosques los hace especialmente sensibles al orden natural.* Son propensos a la depresión y la ira cuando el bosque es atacado y alegres en tiempos de paz.

Al igual que todos los Elfos, los Asrai se esfuerzan constantemente en perfeccionarse. Esto, junto con su longevidad permite a los Elfos Silvanos dominar sus emociones, haciéndolos parecer insensibles y fríos. Incluso la muerte de un pariente no provocará una reacción inmediata; En cambio, un Elfo Silvano expresará su tristeza gradualmente, a través de la poesía y el canto, en un momento de su elección. Los Elfos Silvanos también comparten la voluntad de sus homólogos de Ulthuan a la hora de escuchar y tener una actitud general de “esperar y ver” (a menos, por supuesto, que el bosque sea amenazado), lo que puede hacerlos parecer una raza impassible y pesada.

La longevidad de los Elfos también les permite medir el éxito de forma diferente del resto razas con vidas más cortas. Aplastar enemigos y amasar riquezas no son considerados objetivos, ya que el poder y la riqueza son efímeros. En cambio, los Elfos Silvanos canalizan sus esfuerzos en el arte, la artesanía, y la iluminación personal.



EL DRAGÓN Y LAS ABEJAS

Un poderoso Dragón desde las Montañas Grises
A Athel Loren voló un día
Y al aterrizar descuidadamente, por casualidad
aplastó una colmena donde las Abejas danzaban.

Ahora llenas de ira, venganza buscaron
Contra la tormenta causada por este dragón;
Alrededor de su poderosa cabeza ellas volaron
Mientras de sus lanzas huyó el dragón.

Trató de combatir la tortura causada por el enjambre
Pero no podía dañar esa tormenta zumbante;
Espiendo un lago se zambulló el Dragón,
Dentro del agua esperando salvación,

Pero las abejas seres son inteligentes, y sabían que
necesitan aire, así que el también.
Esperando, su cólera no disminuyó
Contra el enemigo dentro del fondo;

Seguro que habrían apaciguado su sed de ira,
O bien sus pulmones con el aliento estallarían,
Su baile de guerra en el aire bailaron
Hasta que apareció por la desesperación.

De nuevo tomó el vuelo temeroso
Sabiendo que no podía ganar esta lucha,
Desesperado por encontrar un lugar más seguro
Si el agua le falló, ¿qué hay de la tierra?

Al excavar una cueva en la que esconderse
Desgarro el costado de Isha profundamente;
Por Abejas perseguido, la tierra arañó;
La Madre, herida, de dolor lloró;

Y oyendo el grito penetrante de Isha,
Las abejas a preguntarse comenzaron
Porque el dragón dejó de desgarrar la tierra
Su ira y temor por ese sonido pasaron

La venganza debe ser bien dirigida, O no
sabras quién será nombrado;
Y la flecha mal enviada
Puede hacer llorar al ser más amado;

Isha había cosechado el dolor sembrado
Cuando el objetivo de la venganza fué derrocado;
El Dragón aplastó lo que las Abejas construyeron,
Pero fueron las lágrimas de Isha que vertieron.

Aunque hicieron la paz, todavía Isha llora
De esa profunda herida en la montaña empinada;
Debajo de los pinos las abejas todavía cantan
Y los dragones saben temer su picadura.

Ya no construyen sus salas
En terrenos abiertos, con cerosas paredes;
En troncos huecos y piedras hendidas
Sus fortalezas resuenan con zumbidos interminables.

DEJANDO EL BOSQUE

Los Elfos Silvanos son solitarios por naturaleza y raramente són vistos por los forasteros, pero en algunas ocasiones se ven obligados a abandonar sus amados hogares del bosque. Algunos tienen objetivos claros como seguir una profecía o llevar a cabo las instrucciones de su Señor. Otros viajan hacia el exterior en un intento de descubrir su papel en la vida, explorando el mundo más allá del bosque y aprender de otras culturas.

Ocasionalmente, los Elfos Silvanos parten en busca de enemigos que han agraviado al bosque o a sus parientes élficos, y no se detendrán ante nada hasta reclamar venganza. En raras ocasiones, los Elfos Silvanos pueden ser desterrados por dañar al bosque o deshonorar a su Señor. Los elfos desterrados de esta manera a menudo toman profesiones Humanas dando la espalda a las lecciones morales que una vez aprendieron de las Baladas. Este cambio radical de ambiente tiene un efecto duradero en sus almas y los Elfos Silvanos que dejan el bosque cambian para siempre.

Tras alejarse de su hogar del bosque por más de un mes, un Elfo Silvano debe pasar una **Tirada de Voluntad** o ganará 1 Punto de Locura. Aquellos que obtengan un Trastorno debido a este PL desarrollarán el trastorno especial Huérfano de Isha (ver recuadro). Esta tirada de Voluntad debe repetirse después de cada mes, hasta que regrese a su hogar durante una estación entera o se convierta en uno de los Huérfano de Isha.

NUEVO TRASTORNO: HUÉRFANO DE ISHA

El vínculo aethyrico que une tu alma al bosque se rompe. Te vuelves irascible y sin una meta en la vida, sufres una penalización permanente de -5% a tu **Voluntad** y **Empatía**. Además, los Animales o Espíritus Compañeros dejarán de estar a tu lado (ver pág. 94). El resto de Elfos Silvanos te rechazarán; el ingreso futuro en un Clan está limitado a las Estirpes de la Venganza o los Jóvenes (ver pág. 11-12). La actual pertenencia en otras Estirpes se pierde inmediatamente.

La única manera de curar este Trastorno es mediante una peregrinación a las oscuras profundidades de los bosques y meditar a solas durante un año.

PERJUCIO JUSTIFICABLE

A pesar de que los Asrai juegan un papel crucial en la lucha global contra el Caos, su amargura está justificada. Otras razas no entienden que los claros sagrados que protegen son esenciales para preservar el equilibrio mágico del mundo. Los Humanos y Enanos alegremente deforestan y merman las defensas naturales del mundo mientras profesan oponerse al Caos, pero son demasiado cerrados de mente para ver la hipocresía de sus acciones.



CORRUPCIÓN

Aunque los Elfos son más resistentes a la corrupción que otras razas, siguen siendo susceptibles a los efectos insidiosos del Caos. Entre los Elfos Silvanos, esta corrupción a menudo se manifiesta como cambios sutiles en el comportamiento. La corrupción del Caos provoca que muchos Elfos Silvanos se vuelvan odiosos hacia aquellos que traspasen sus sagrados bosques incluyendo a los Elfos Silvanos de otras Estirpes. Otros practican ritos oscuros en nombre de los dioses prohibidos, dando la espalda completamente a las tradiciones de los Asrai.

Dentro de los confines de sus hogares del bosque, los Elfos Silvanos están relativamente aislados de las influencias más corruptoras. La mayor amenaza del Caos para los Elfos Silvanos es Cyanathair el Corruptor y sus hordas de Hombres Bestia, quienes con frecuencia amenazan sus fronteras (ver pág. 117-120). Ocasionalmente, son encontradas entidades olvidadas del Caos dentro de los bosques, o los Elfos Silvanos descubren una reliquia del Caos en sus viajes.

Independientemente de la fuente, los Elfos Silvanos corrompidos se vuelven más solitarios, o se exilian a sí mismos del bosque cuando los signos de corrupción son descubiertos. En casos extremos como la mutación física, el suicidio ritual es visto como una solución apropiada. Los Elfos de Athel Loren que desarrollan mutaciones son a veces desterrados al Bosque Salvaje.

MALDICIÓN SALVAJE

La corrupción en los Elfos es sutil e insidiosa, teniendo efectos sobre la mente, corazón, cuerpo y alma. Después de fallar una tirada para resistir la mutación, los Elfos deben tirar 1d10 y luego aplicar los Grados de Fracaso para determinar el trastorno específico en la **Tabla 1.2: Maldición Salvaje**.



DESTINO Y REDENCIÓN

Los Elfos Silvanos consideran que la corrupción es el resultado de la falta de armonía entre el Alma y la Naturaleza. Este desequilibrio espiritual puede ser corregido a veces emprendiendo viajes de redención a los claros sagrados. La mutación física es recibida como una señal del destino: el Elfo Silvano debe responder a la llamada de los dioses y sacrificarse por el bien común. Siempre hay una lección moral que aprender de la corrupción de otros.

TABLA 1.2: MALDICIÓN SALVAJE

1d10 T tirada GF	Tipo de Corrupción
1 - 3	Corrupción de la Mente
0-1 GF	Tu mente cambia como el clima, haciendo que te sea difícil concentrarte. Sufres una penalización de -5% a todas las Tiradas de Percepción.
2-3 GF	Tu mente se desquiza mientras la corrupción fluye a través de ella. Ganas 1 Punto de Locura y sufres una penalización de -5% a todas las Tiradas de Inteligencia.
4+ GF	Quedas vinculado a las estaciones (ver Vínculo Estacional Reinos de la Magia pág. 177). Ganas 1d5 Puntos de Locura y tu próximo Trastorno será la Rueda de Temor y Placer.
4 - 6	Corrupción del Corazón
0-1 GF	Tu corazón se vuelve tan frío como el de un guerrero. Ganas el Talento Guerrero Nato (ver WFRP pág. 102). Sin embargo, también pareces calculador y distante. Sufres una penalización de -5% a todas las tiradas de Empatía.
2-3 GF	Te vuelves cada vez más frío, insensible y cruel mientras el helor del invierno se establece dentro de tu corazón. Sufres una penalización de -5% a todas las tiradas relacionadas con los animales y espíritus del bosque, y ganas 1 Punto de Locura.
4+ GF	Eres incapaz de controlar tus emociones. Ganas 1d5 Puntos de Locura y tu siguiente Trastorno será Rabia Blasfema.
7 - 8	Corrupción del Cuerpo
0-1 GF	Eres infundido por los Vientos de Magia. Ganas un +1 a tu característica de Magia y podrás aprender en cualquier momento el Talento Magia Oscura por 100 PE. Sin embargo, pierdes el beneficio de la Resistencia a las Enfermedades (ver Hijos de los Dioses pág. 8).
2-3 GF	Te vuelves estéril o infecundo debido a la magia que impregna tu cuerpo y sufres los efectos de Vínculo Estacional (ver Reinos de la Magia pág. 177). Ganas 1 Punto de Locura.
4+ GF	Ganas una mutación normal.
9 - 10	Corrupción del Alma
0-1 GF	Acabas corrompido y tu piel pierde el color al volverse pálida, incluso para un Elfo. Ganas el Talento Amenazador y sufres una penalización de -5% a todas las tiradas de Empatía.
2-3 GF	Sientes que no puedes confiar en nadie. Ganas 1 Punto de Locura y tu siguiente Trastorno será Pensamientos Venenosos.
4+ GF	Ganas 1d5 Puntos de Locura y tu siguiente Trastorno será Anfitrión de Demonios.

CAPÍTULO II: ESTIRPES

“Esos tipos de orejas puntiagudas se creen muy inteligentes, bien te puedo decir ahora que hemos dominado técnicas que están más allá de sus capacidades. Sin embargo mis Ancestros, no me permiten decir cuáles son esas habilidades”

Skorgrund Varaborason, Portador de Runas

Los Elfos Silvanos se concentran juntos en pequeños grupos conocidos como Camarillas, que forman parte de las redes sociales más grandes llamadas Estirpes. Los miembros de una Camarilla y sus parientes viven juntos en aldeas (o “claros”), quienes a su vez juran lealtad a un Señor Elfo, bajo cuya bandera se forma un Clan.

Dentro de cada Clan, los miembros de diferentes Estirpes y sus representativas Camarillas podrían tener intereses y lealtades en conflicto. Aunque el perdón y la reconciliación son los métodos preferidos de los Asrai a la hora de resolver conflictos, a veces se desarrollan las rivalidades. De vez en cuando, estas disputas ocasionan una escalada de violencia cuando una Camarilla entra en el reino de un Señor al cuál no han jurado fidelidad.

Ocasionalmente, los miembros de una Camarilla toman un año sabático o inician una perenigración para ampliar sus horizontes y cumplir una meta personal. Las perenigraciones suelen requerir que los Elfos abandonen el bosque para unirse a un grupo de aventureros durante un período de tiempo. Para los Elfos, unos pocos años de aventura, son como un abrir y cerrar de ojos, pero la partida de un pariente y familiar es usualmente dolorosa.

UTILIZANDO ESTIRPES

Cualquier Elfo Silvano puede unirse a una Estirpe permitida por su profesión. Pertener a una Estirpe garantiza el acceso a Talentos especiales que representan la habilidad y experiencia practicada de un Elfo. Algunas Estirpes, como la de Bailarines Guerreros y Cantores, se hallan vinculadas a una profesión en particular y por lo tanto no están disponibles para aquellos que están fuera de dicha profesión. Antes de unirse a una Estirpe, un Elfo debe primero demostrar su valía realizando una importante prueba para la Camarilla que desee unirse.

Los Elfos Silvanos pueden optar por abandonar su actual Estirpe y entrar en una diferente gastando 100 PE. En algunos casos, el cambio de Estirpes se considera una progresión natural de un logro personal. Sin embargo, apartarse de una Estirpe también puede ser percibido como una traición a la confianza, y puede seguirle consecuencias sociales. En cualquier caso, un Elfo Silvano no podrá adquirir nuevos Talentos de su anterior Estirpe después de que los vínculos se hayan cortado.

VIDA COMUNITARIA

Las comunidades Asrai están basadas en la amistad y en la comprensión mutua. La educación de los jóvenes Elfos Silvanos es una responsabilidad social que beneficia todo el Clan. Los Elfos Silvanos son animados a seguir a sus parientes en la edad adulta, pero el vínculo con su Clan nativo dura para siempre. Los Elfos Silvanos no pueden entender por qué los seres humanos toleran vivir al lado de vecinos que desprecian.

ESTIRPES, CAMARILLAS Y CLANES

Estirpe: Un grupo social definido solo por miembros que comparten intereses y formas de pensar. El vínculo de un grupo de la misma Estirpe se extiende mucho más allá de comunidades individuales y reinos forestales.

Camarilla: Un pequeño grupo de elfos con ideas afines que forman parte de la misma Estirpe, los cuáles viven y viajan juntos. Una Camarilla típica consta de 10-20 individuos.

Clan: Una coalición de comunidades Asrai que han jurado lealtad a un Señor Elfo o a una casa noble. Un clan consta normalmente en 300-1000 elfos. La mayoría de las comunidades Asrai son pequeñas aldeas autosuficientes (a menudo llamadas “claros”) de 3-5 Camarillas, además de una población equivalente de descendientes que aún no son miembros de la misma Camarilla.





ESTIRPE DE LOS CAMBIANTES

Estirpe de Laith-Kourn

Algunos Elfos desarrollan una relación espiritual tan profunda con el bosque que intentan imitar a los animales salvajes, creyendo ser el modo más verdadero de entender la naturaleza. Estos elfos son conocidos como los Cambiantes, Mudables o Tribu Salvaje debido a que pueden adoptar las formas de las criaturas que habitan en Athel Loren, haciéndoles parecer salvajes a los ojos de otros Elfos Silvanos.

Los Miembros de las Camarillas Cambiantes son aislacionistas en la medida en que prefieren no mezclarse incluso con sus propios parientes. Las pruebas necesarias para convertirse en un pariente Cambiante son prácticamente desconocidas. Es susurrado entre otras Estirpes que algunos parientes de los Cambiantes han sido corrompidos, debido a su habilidad para cambiar de forma física a voluntad. El sustantivo *laithelcourn* ha evolucionado de la combinación de la raíz élfica *Lathain*, que significa “tormenta”, “ira” y “lluvia suave portadora del sueño eterno”, y el nombre del dios élfico *Kurnous*.

Profesiones: Boticario (Herbalista), Cazador, Forajido, Jefe de Forajidos, Pariente Salvaje.

Talentos de Camarilla: Amigo de las Bestias, Sanador, Extranjero, Sombrio, Cambiante.

ESTIRPE ETERNA

Estirpe de Selathoi

Los más valientes y nobles guerreros pueden acceder a una Camarilla Eterna después de mostrar habilidad en el campo de batalla. Estos respetados veteranos han demostrado su valía muchas veces y no requirieran ninguna prueba para unirse a la Estirpe. Los Elfos más jóvenes suelen ver a los miembros de Camarillas Eternas como seres inflexibles y obstinados. El sustantivo *selathoi* ha evolucionado de la raíz élfica *Sarathai*, que significa “Desafío Implacable”.

Profesiones: Héroe, Señor Noble, Veterano.

Talentos de Camarilla: Maestro de Hojas, Guardian Eterno, Vidente.

ESTIRPE DE EQUOS

Estirpe de Sehenlu

Los miembros de la Estirpe de Equos están considerados como los mejores guerreros a caballo del Viejo Mundo, capaces de realizar todo tipo de acrobacias temerarias aparentemente más allá de la habilidad de otras razas. Cuando un Elfo Silvano desee unirse a una Camarilla de Los Jinetes de Equos, deberá primero realizar pruebas de equitación y demostrar un estrecho vínculo con el caballo compitiendo en una carrera. Estos son atributos altamente valorados por los Jinetes de Equos ya que les permite usar tácticas relámpago (atacar y huir) contra sus enemigos. El sustantivo *sehenlu* ha evolucionado de la raíz élfica *Senlui*, que significa “Rapidez” y “Precisión”.

Profesiones: Embajador, Arquero Montado, Mensajero, Noble, Señor Noble, Escolta.

Talentos de Camarilla: Amigo de las Bestias, Ojo de Halcón, Señor de los Caballos

ESTIRPE DE LOS TEJEDORES DE ENCANTAMIENTOS

Estirpe de Yenayla

Los devotos más comprometidos de Isha son conocidos como los Tejedores de Encantamientos, que actúan como emisarios entre los Efos Silvanos y los antiguos espíritus del bosque. Estas sacerdotisas renuncian a sus propias necesidades y deseos en su dedicación al mantenimiento del equilibrio dentro de los bosques. Muchos Tejedores de Encantamientos son oráculos ermitaños y solitarios, dedicados a Isha, Lileath y Morai-Heg. El sustantivo *yenayla* ha evolucionado de la raíz élfica *yenlui*, que significa “equilibrio”, “armonía” y, curiosamente, “caos”.

Profesiones: Sacerdote Ungido (Isha), Sumo Sacerdote (Isha), y Sacerdote (Isha)

Talentos de Camarilla: Encantador, Caminante de Sueños, Caminante de los Árboles, Portador del Viento.

ESTIRPE DE LOS EXPLORADORES

Estirpe de Arahain

También se les denomina centinelas, vurnos y ojos de hálcon. Muchos elfos disfrutan de la emoción de la caza pero encuentran las castas guerreras demasiado agresivas y regimentadas. Estos individuos prefieren la libertad de explorar el bosque en busca de peligros potenciales. Como rito de iniciación, el aspirante a Explorador será puesto a prueba en el uso del arco. Se espera que el candidato golpee múltiples objetivos en diferentes rangos mientras permanece oculto a la vista. El sustantivo *arahain* ha evolucionado de la raíz élfica *Arhain*, que significa “sombas”, “noche”, “sigilo”, “secretos” y “perfidia”.

Profesiones: Cazador, Guerrero de Camarilla, y Batidor

Talentos de Camarilla: Caminante del Bosque, Ojo de Halcón, Explorador.

ESTIRPE DE CANTORES

Estirpe de Kel-Isha

A veces se les conocen como doncellas de la Reina Eterna o sacerdotisas de Athel Loren. La mayoría de los elfos dotados en el arte de la magia reciben entrenamiento básico por parte de los Cantores de Hechizos. Aunque los jóvenes magos no están obligados a unirse a esta Estirpe, sólo a los parientes de los Cantores de Hechizos se les enseñará los secretos avanzados de la magia.

Sólo los devotos de Isha pueden acceder a una Camarilla de Cantores, y solo después de completar una prueba para cerciorarse de la resistencia y resolución del Elfo. Los ritos de iniciación implican recuperar ingredientes para los hechizos, tales como hierbas y flores, de una parte específica del bosque. Los futuros Cantores de Hechizos deben ser cautos con dichas pruebas, ya que a veces son un truco diseñado para medir su paciencia y sensibilidad.

Se espera que un Cantor de Hechizos conceda prioridad al bienestar del bosque por encima de sus propios deseos. Si un aspirante perjudica al bosque en busca del éxito, se le considerará un fracaso y será rechazado por la Estirpe. El sustantivo *kel-isha* ha evolucionado de la raíz élfica *Quyl-isha*, que significa “las lágrimas de Isha”, “pena”, “piedad”, “resistencia”, y “tristeza por los niños perdidos”.

Profesiones: Boticario (Herbalista), Astrólogo, Embajador, Doncella/Siervo, Escriba, Estudiante, Tejedor de Hechizos, Cantor de Hechizos, Cantor de Árboles

Talentos de Camarilla: Amigo de las Bestias, Canalizador, Sanador, Vidente.

ESTIRPE DE LA VENGANZA

Estirpe de Talu

Las camarillas de la Venganza són las más inestables y pequeñas de todos los grupos sociales Asrai. Sus miembros no pueden abandonarla hasta que no hayan completado por entero sus obligaciones, de hacerlo acabarían sufriendo las represalias por parte de sus mismos parientes. Sin embargo, tan pronto como sus juramentos son cumplidos, los miembros suelen marcharse a otra Estirpe. Sus miembros son a veces conocidos por los nombres de “espadas de la desavenencia” o “plañideros”.

Los parientes de la Venganza están dedicados a vengarse de un nemesi o grupo que les daño a ellos, a sus parientes o al bosque. La longevidad de los Elfos permite que un juramento de venganza sea planeado con gran detalle, a menudo tomando varios años para alcanzar su fruición. Un objetivo nemesi puede ser tomado por sorpresa si el incidente original fue olvidado. Se rumorea que algunos de sus parientes recurren a los poderes oscuros con el fin de alcanzar sus juramentos. El sustantivo talti ha evolucionado de la raíz élfica thalui, que significa “odio” o “venganza”.

Profesiones: Guardaespaldas, Cazarrecompensas, Cartógrafo, Cazador, Forajido, Jefe de Forajidos, Ladrón, Matón, y Espía.

Talentos de Camarilla: Sombrio, Extranjero, y Maestro de Armas.

ESTIRPE DE BAILARINES GUERREROS

Estirpe de Caidath

Los Elfos Silvanos que se sienten atraídos por la violencia y la batalla a menudo buscan sublimar su agresividad en forma de canción y danza. Son conocidos diversamente como los Bailarines de Loec, Señores del Festival, Cantores de Hojas y Bailarines de la Muerte. Todos sus miembros conforman una Estirpe dedicada a Loec, el Embaucador, el dios de la risa, la danza y la música. Los Elfos que buscan unirse a él deben convertirse en devotos de Loec y enfrentarse a un juicio por medio del combate, ya sea contra un grupo de Bailarines Guerreros o en combate singular contra el líder de la compañía. El combate ritual suele ser a primera sangre, aunque se ha sabido de juicios entre dos rivales que han acabado con lesiones graves e incluso la muerte.

Los Bailarines Guerreros forman parte de la Camarilla de por vida, y las consecuencias de abandonarla varían dependiendo de la compañía en la que se encuentre. Algunos de sus miembros mantienen el ingreso honorario mucho tiempo después de su partida; otros son rechazados como traidores. Tal es la manera de la Loec. El nombre Caidath ha evolucionado desde el élfico a raíz de la palabra Caidath, que significa gracia, el poder y la música de las estrellas.

Profesiones: Sacerdote Ungido (Loec), Cantor de Hojas, Héroe, Artista (Acróbata), Sumo Sacerdote (Loec), Sacerdote (Loec), Bailarín Guerrero.

Talentos de Camarilla: Maestro de Hojas, Bailarín de la Muerte, Maestro de Armas.



ESTIRPE GUERRERA

Estirpe de Lakoy

Cuando los Elfos alcanzan la mayoría de edad, son entrenados en el uso del arco y se les da la responsabilidad de proteger los salones de su Señor. Aquellos que demuestran talento en las artes marciales son animados a unirse a las Camarillas que recorren los bosques, combatiendo a los enemigos de los Elfos Silvanos. El sustantivo lakoy ha evolucionado de la raíz élfica lacoi, que significa poder, gloria y desprecio a la muerte.

Profesiones: Guardaespaldas, Guerrero de Camarilla, Noble.

Talentos de Camarilla: Corazón Valiente, Sombra Rápida, Maestro de Armas.

ESTIRPE DE FORESTALES

Estirpe de Nymraif

Los exploradores más talentosos son seleccionados para servir como guardianes de los caminos secretos que conducen a los Salones de su Clan. Los Forestales deben completar una prueba avanzada que implica un largo período de soledad. Estas típicas pruebas incluyen obtener una planta rara o un objeto de una región remota del bosque. Estos Elfos también son conocidos como acechantes del bosque, guardianes de los caminos, exploradores de las sombras y “los que caminan entre la niebla”. El sustantivo nymraif ha evolucionado de la raíz élfica minraith, que significa “destreza con las armas”, “espiritualidad” o la “senda perdida”.

Profesiones: Explorador, Cazador Fantasma.

Talentos de Camarilla: Sombrio, Caminante de los Árboles, Forestal, Portador del Viento.

JINETES SALVAJES DE KURNOUS

Estirpe de Auryaur

El clamor de los cuernos de guerra de la Cacería Salvaje infunden la emoción de la persecución, o inspiran miedo. Los individuos que son atraídos a la caza pueden unirse a los Jinetes Salvajes, aunque la decisión nunca se toma a la ligera. Una vez que un elfo se ha unido a esta Estirpe no podrá abandonarla sin convertirse en presa para la misma caza. Los Jinetes Salvajes más devotos son conocidos como los Cazadores Astados, las Lanzas de Kurnous, los Hermanos de Orion o Guardianes de la Pira. Todos los Jinetes Salvajes son temidos por su temperamento volátil e impredecible. Muchos Elfos que se unen a los Jinetes Salvajes han sido tocados por la corrupción y se encuentran tras la redención personal. El sustantivo auryaur ha evolucionado de la raíz élfica Oriour, que significa “sangre” y “nacimiento”.

Los Jinetes Salvajes de Kurnous sólo deberían ser usados como PJNs por los DJs, y los PJs no deberían ser permitidos entrar en esta Estirpe. Ver pág 22 para las características de los Cazadores Astados.

Cazador Salvaje

Requisitos previos: Sacerdote (Kurnous), Montar, Rastrear +10%.

Descripción: El poder divino de Kurnous cambia tu ser. Creces alto y fuerte, con una melena salvaje y los ojos ligeramente brillantes. Ganas +1d5 pulgadas de altura, 2d10 libras de peso y una bonificación de +1d5% a tu **Fuerza**. Cuando realices un Ataque de Carga o cualquier Acción de Ataque, obtendrás el Talento Inquietante (WFRP pág. 102).

ESTIRPES DE LOS JINETES DEL VIENTO

Estirpe de Sethayla

El Elfo que desee entrar en esta Estirpe debe llevar a cabo un rito de iniciación: encontrar el área donde anidan las grandes aves y vincularse con éxito a un Halcón de Guerra. La vinculación en sí es un desafío de vida o muerte, ya que los Halcones de Guerra defienden ferozmente sus áreas de anidación. Matar a una montura potencial se considera un sacrilegio y el castigo será severo.

Muchos extranjeros creen que los jinetes del viento viven en el borde oriental de Athel Loren, donde las Montañas Grises se unen al reino forestal, pero esto no es estrictamente cierto. Algunos Jinetes del Viento también pueden encontrarse entre las ramas más altas de los árboles más viejos del bosque, como el Roble Eterno. El sustantivo sethayla ha evolucionado de la raíz élfica sethai, que significa “volar”, “viento” y “clamor en las montañas lejanas”.

Profesiones: Embajador, Mensajero, Noble, Señor Noble, Jinete de Halcón.

Talentos de Camarilla: Amigo de las Bestias, Montañero, Jinete del Viento.

ESTIRPE DE LOS JÓVENES

Estirpe de Haroith

Hay elfos que no pueden reprimir su naturaleza impulsiva y curiosa; que se sienten limitados por las normas que rigen su reino forestal. Esta Estirpe atrae a los elfos más jóvenes. Muchos de sus parientes abandonarán esta Estirpe al llegar a la edad adulta para tomar su lugar legítimo dentro de la sociedad Asrai. Sin embargo, algunos parientes Jóvenes están descontentos con su vida bajo el dosel de los árboles y en su lugar deciden aventurarse en las tierras del Hombre. Aunque la mayor parte de los jóvenes errantes caigan en los enfrentamientos con bandidos o campesinos suspicaces, algunos regresan para contar las historias de sus aventuras.

La mayoría de Elfos Silvanos los consideran peligrosos al llegar a la edad adulta, ya que estos inadaptados pueden extraviarse fácilmente por el camino de la corrupción. Para unirse a una Camarilla de los Jóvenes, el Elfo deberá realizar una tarea que es tanto audaz como temeraria. El sustantivo haroith ha evolucionado de la raíz élfica harathoi, que significa “juventud”, “energía sin límite” y “celos”.

Profesiones: Cazarrecompensas, Cartógrafo, Ladrón de Guante Blanco, Demagogo, Dileante, Artista, Tahúr, Ladrón Experto, Juglar, Mercenario, Forajido, Jefe de Forajidos, Gladiador, Anecdotaista, Golfo, Bribón, Contrabandista, Espía, Tirador, Ladrón, Matón, Vagabundo.

Talentos de Camarilla: Montañero, Extranjero, Caminante.



Caminante de Sueños

Requisitos Previos: Voluntad +50%

Descripción: Al atravesar el Paso Sombrio, sientes un asombroso sentido de la orientación y puedes recorrer sus caminos plateados con confianza. Conoces los trucos de sus habitantes y el peligro de perderse. Si encabezas un grupo o andas solo, tu grupo obtiene una bonificación de +10% a las Tiradas de Voluntad para orientarse por el Paso Sombrio (ver pág. 33).

Guandían Eterno

Requisitos Previos: Especialista en Armas (a 2 Manos), Habilidad de Armas +50%

Descripción: Has aprendido a manejar la Saearath, una tradicional lanza de doble hoja utilizada por la Guardia Eterna en un frenesí de mortíferos arcos. Tal es tu habilidad que puedes esgrimirla como si tuvieras dos armas (ver combate con dos armas, *WFRP* pág. 130).

Caminante del Bosque

Requisitos Previos: Movimiento Silencioso +10%, Errante

Descripción: Has pasado tu vida debajo del dosel arbolado, por lo que te has vuelto naturalmente hábil a la hora de moverte por ambientes boscosos. Eres capaz de atravesar el terreno forestal (incluyendo Terrenos Dificiles) sin ninguna penalización de movimiento (ver *WFRP* pág. 137).

Encantador

Requisitos Previos: Sacerdote (Isha), Saber de Athel Loren, solo hembras

Descripción: Tu amor hacia el reino forestal te ha llevado por un camino dedicado a mantener el equilibrio de la naturaleza. Recibes una bonificación de +1 a todas las Tiradas de Hechizos cuando uses el Saber de Athel Loren, así como una bonificación de +10% a todas las tiradas basadas en la **Empatía** al tratar con espíritus forestales, tales como Driadas, Entes, y Hombres Árbol.

Ojo de Halcón

Requisitos Previos: Habilidad de proyectiles +50%, Puntería

Descripción: Después de incontables horas de práctica y dedicación, desarrollas una excepcional habilidad con armas a distancia. Cuando utilices un arma de rango como un arco o ballesta, podrás ajustar la Localización de Impacto (ver *WFRP* pág. 129) por +/- 10%.

Sanador

Requisitos Previos: Sanar +10%, Inteligencia +40%

Descripción: Posees años de experiencia en el uso de las hierbas de la naturaleza, lo que te permite encontrar y utilizar una amplia gama de hierbas medicinales. Podrás volver a tirar de nuevo cualquier tirada relacionada con hierbas, incluyendo **Tiradas de Percepción** para detectar las plantas deseadas, **Tiradas de Sabiduría Popular** para recordar su paradero, o Tiradas de **Oficio (Boticario)** para prepararlas.

Señor de los Caballos

Requisitos Previos: Montar +10%, Errante

Descripción: Posees un vínculo natural con los caballos y puedes remontar tu linaje al los antiguos Señores de los Caballos de Ellyrion en Ulthuan, los Reinos de los Altos Elfos. Tu herencia ancestral es tan fuerte que puedes volver a tirar de nuevo cualquier tirada fallida relacionada con los caballos, incluyendo **Montar, Criar animales o Carisma animal**.

TÍTULOS HONORÍFICOS

La longevidad de los Elfos les permite dominar habilidades y talentos que parecen casi mágicos para las razas inferiores. Mientras que sus homólogos Asrai de Ulthuan y Naggaroth siguen un camino más personal, los Elfos Silvanos prefieren dominar sus habilidades especiales en comunidad, dentro de Estirpes. El derecho a ser llamado por un título honorífico se considera una marca de aceptación por parte de sus iguales.

En términos de juego, estos títulos honoríficos se conocen como Talentos de Camarilla, que se vuelven disponibles al unirse a una Camarilla. Siempre que se cumplan los requisitos previos, se podrán adquirir estos Talentos por 100 PE. Los Elfos Silvanos son capaces de aprender una cantidad de Talentos de Camarilla igual a la primera cifra de su Característica de Inteligencia.

Amigo de las Bestias

Requisitos Previos: Errante, Carisma Animal +10% o Supervivencia +10%

Descripción: Posees una empatía única con las criaturas del bosque. Esto te permite comunicarte telepáticamente con todos los animales en un nivel básico, determinado por el DJ. Serás capaz de conversar más fácilmente con animales que están clasificados como espíritus o criaturas mágicas. También obtienes una bonificación de +10% a todas las **Tiradas de Vinculación** (ver pág. 94).

Corazón Valiente

Requisitos Previos: Guerrero Nato o Voluntad +50%

Descripción: Eres excepcionalmente valiente y no te quebrantas ante la adversidad. Ganas una bonificación de + 10% a todas las **Tiradas de Miedo y Terror**, y otra de + 10% a las **Tiradas de Intimidar** debido al prestigio que otorga este título honorífico.

Maestro de Hojas

Requisitos Previos: Habilidad de Armas +50% o Reflejos Rápidos

Descripción: Posees una destreza marcial excepcional y puedes manejar dos espadas con facilidad. Cuando utilices una espada en cada mano (ver *WFRP* pág. 129) podrás cambiar la Parada por 1 ataque extra como si fuera una Acción Libre, aplicando la penalización normal de -20% a la Habilidad de Armas por la mano torpe.

Canalizador

Requisitos Previos: Característica Mágica +3 o Voluntad +50%

Descripción: Eres capaz de canalizar enormes cantidades de energía mágica, aumentando la potencia de cualquier hechizo que lances. Podrás doblar el número de sus efectos cuantitativos: rango, área de efecto, duración, y así sucesivamente, - igual a tu Característica de Magia. Sin embargo, para cada efecto duplicado, se añade un Dado de Caos y el Factor de Dificultad es aumentado en +1.

Bailarín de la Muerte

Requisitos Previos: Sacerdote (Loec), Actuar (Acrobata) +20%

Descripción: Alcanzas tal gracia y elegancia de movimientos que eres capaz de bailar y saltar entre los oponentes, dejando un rastro de carnicería a tu paso. Obtienes una bonificación de +1 a las Tiradas de Hechizos cuando uses hechizos del Saber de Mirth y Mayhem.

Montañero

Requisitos Previos: Escalar +10%

Descripción: Con el tiempo, desarrollas un amor por las montañas salvajes. Puedes moverte con facilidad por cualquier terreno montañoso (incluyendo Terrenos Difíciles) sin penalización (ver WFRP pág 137).

Extranjero

Requisitos Previos: Prestidigitación +10%, Gato Callejero o Callejeo

Descripción: Das la espalda a las formas Élficas para seguir tu propio código. La vida fuera de la comunidad Élfica te ha enseñado habilidades de supervivencia alternativas. Como suelen hacer los Elfos, acabas dominando estas nuevas habilidades a la perfección y ahora eres un experto en el arte de la distracción y juego de manos. Puedes volver a tirar de nuevo cualquier tirada de **Jugar, Carisma (Engañar)** y **Prestidigitación**.

Explorador

Requisitos Previos: Percepción +10%, Rastrear +10%

Descripción: Eres un experimentado superviviente. Los años pasados junto a la naturaleza han hecho que te sientas más en casa en los caminos que en las propias comunidades Élficas. Puedes volver a tirar de nuevo cualquier tirada relacionada con la naturaleza salvaje, incluyendo **Rastrear, Supervivencia, y Poner Trampas**.

Vidente

Requisitos Previos: Afinidad con el Aethyr

Descripción: Desarrollas una gran sensibilidad al Aethyr, permitiéndote percibir cada pequeña perturbación en tus inmediaciones. Podrás 'ver' objetos en movimiento dentro de 10 yardas, en casos como quedarte ciego o tener los ojos vendados, estar en una densa niebla, etc etc... También debes ignorar las reglas de Indefenso al quedar ciego (ver WFRP pág 133), continuando con la lucha sin penalizaciones al golpear. Además, nunca serás sorprendido.

Sombrío

Requisitos Previos: Escondarse +10%, Seguimiento +10%.

Descripción: Te fundes con las sombras y dominas las técnicas del sigilo. Los oponentes sufren una penalización de -10% a las **Tiradas de Percepción** contra tu **Movimiento Silencioso**. Eres capaz de montar de forma fácil emboscadas o esconderte de tus enemigos. Puedes volver a tirar de nuevo cualquier Tirada Enfrentada relacionada con las Habilidades de **Movimiento Silencioso, Seguimiento o Escondarse**.

Sombra Rápida

Requisitos Previos: Agilidad +50%, Refljos Rápidos.

Descripción: Dominas la disciplina del Eleari-mas, o poner la Mente en Blanco, gracias a tu constante ejercicio físico y mental. Esta técnica consiste en confiar en el instinto sobre la mente, lo que te permite reaccionar con una velocidad casi sobrenatural. Cuando se determine la Iniciativa (ver WFRP pág. 125) se tiran 2d10 y se escogerá el valor más alto. Adicionalmente, Retrasar tu acción sólo te cuesta la mitad de lo normal.



Cambiante

Requisitos Previos: Rastrear +10%, Errante

Descripción: La magia del bosque impregna tu ser y desarrollas una habilidad para cambiar de forma. Puedes transformarte en el animal al que honres como si fueras un Pariente Salvaje con una **Tirada de Voluntad**. Se requiere una acción completa para cambiar entre formas. En situaciones de estrés, según determine el DJ, debes pasar una **Tirada de Voluntad** o canviaras a forma animal instintivamente. Tus ojos se reflejan a la luz, incluso en forma de Elfo normal.

Caminante de los Árboles

Requisitos Previos: Caminante del Bosque

Descripción: Posees una aptitud natural para trepar árboles y moverte por el dosel del bosque. Eres capaz de caminar entre las ramas de los árboles con tu velocidad de movimiento normal y nunca requerirás **Tiradas de Escalar** para trepar a los árboles. Además, sólo necesitas realizar **Tiradas de Agilidad** cuando saltes entre árboles que no se toquen.

Caminante

Requisitos Previos: Sabiduría Popular +10%, Viajero Curtido

Descripción: Eres un veterano de muchos viajes a través de extrañas y lejanas tierras. Tus viajes te han enseñado mucho acerca del mundo y de su gente. Siempre podrás tratar la habilidad de Sabiduría Popular como si fuera una habilidad Básica sin entrenar (es decir, la mitad de tu Inteligencia), incluso en regiones que no has elegido para la especialización.

Forestal

Requisitos Previos: Escondarse +10%, Certero.

Descripción: Estás dedicado a la protección de los caminos que conducen a los hogares de tus parientes. Con el tiempo, has conseguido dominar varias técnicas diferentes a la hora de colocar trampas. Podrás volver a tirar una vez cualquier tirada relacionada con la colocación o localización de trampas. Las **Tiradas de Percepción** enfrentadas para detectar tus trampas sufren una penalización de -10%.

Maestro de Armas

Requisitos Previos: Habilidad de Armas +50%, Guerrero

Nato.

Descripción: Después de incontables horas de práctica sientes el equilibrio natural de cualquier arma en la mano. Podrás ajustar la Localización de Impacto, si las tiradas de ataque tienen éxito, en +/-10%.

Jinete del Viento

Requisitos Previos: Agilidad +50%, Recarga Rápida.

Descripción: Has estado montando criaturas aladas durante años y el vuelo se ha convertido más en un hogar que la misma tierra. Obtienes el Talento Equitación Acrobática para su uso con monturas voladoras y no sufres de **Tiradas de Voluntad** relacionadas con el vertigo.

Portador del Viento

Requisitos Previos: Malla-room-ba-larin +10% o Fan-Eltharin +10%

Descripción: Estás en sintonía con el bosque y puedes distinguir fácilmente sus sonidos. Cuando escuches a los árboles (ver Susurrando a las Hojas ver pág. 5), pasas automáticamente la **Tirada de Percepción** y puedes usar los árboles como un medio para comunicar mensajes sencillos con otros, dentro de 10+1d10 millas. Se necesita 2d10 minutos para enviar un mensaje en una dirección concreta.

CAPÍTULO III: RELIGIÓN DE LOS ELFOS SILVANOS

“Es cantado que la indolencia de nuestros antepasados fue castigada por la ira de Mathlann. El Dios de las Tormentas oscureció los cielos y aumentó los océanos, con cada respiración lavó lejos nuestros pecados. Ahora algunos ignoran nuestro deber para con el bosque y llegará el día en que sufriremos una vez más por los actos de unos pocos”

“El Cataclismo” por Kaia Stormwitch

La búsqueda principal de la espiritualidad Asrai es el Yenlui, o el equilibrio del orden natural. Las personalidades Élficas contienen ambos aspectos de luz y oscuridad, los cuales deben ser nutridos para conseguir la armonía espiritual. Los Elfos Silvanos cuyas almas estén desequilibradas deben restaurar su Yenlui mediante la meditación Bran-wa-shin, o correrán el riesgo de ser expulsados de sus Clanes. Muchas veces, el viaje espiritual se describe como dejar que tu viejo yo muera, permitiendo a uno mismo nacer de nuevo. Este ciclo de nacimiento, muerte y renovación es fundamental para la religión Asrai.

YENLUI ASRAI

Los Altos Elfos (Asur) de Ulthuan y los Elfos Silvanos (Asrai) del Viejo Mundo comparten creencias similares con respecto a su lugar en el mundo y su relación con los dioses. Sin embargo, las dos razas han estado separadas durante tanto tiempo que, en la práctica, la comprensión inicial Asur sobre el Equilibrio ya no se adapta muy bien para los Asrai. En la visión del mundo Asrai, el equilibrio natural sustituye el equilibrio espiritual que es más estático de luz y sombra. El Yenlui para los Elfos Silvanos es inquieto, apasionado y dinámico.

Los Biennacidos Elfos en la corte del rey Fénix susurran que las prácticas Asrai tienen más en común con los dioses Cytherai que con Isha, a quien profesan venerar. Por el contrario, los Elfos Silvanos consideran muchas prácticas Asur como rituales vacíos, carentes de la fuerza vital que palpita a través de los claros sagrados.

Las deidades de los Elfos Silvanos son entidades que viven, respiran y con los que comparten el bosque. Isha la diosa de la Vida es la cabeza del panteón Asrai y cada árbol es parte de su cuerpo. En segundo lugar solo por debajo de Isha esta Kurnous el dios Bestia, que existe dentro de cada animal. Loec el Embaucador es también un dios venerado con frecuencia, reflejando la pasión de los Elfos Silvanos por la música y la risa. En los bosques mágicos, los dioses élficos pueden manifestarse a través de avatares físicos que gobiernan los reinos del bosque como reyes y reinas.

Además del panteón Élfico, los Asrai reconocen a numerosos dioses-espiritu y creen que cayeron del cielo al nacer el mundo. Estos dioses caídos, o “Brúidd” como se les llama en Fan-Eltharin, gobiernan los claros sagrados. Los Brúidd también custodian las entradas al Otro Mundo, donde las almas de los difuntos elfos permanecen antes de su eventual retorno al bosque en los cuerpos de animales o árboles.

NUEVO TALENTO: DEVOTO

Descripción: Estas en sintonía espiritual con el bosque y eres devoto a la adoración de todos los dioses Asrai. Al gastar un Punto de Suerte podrás lanzar un hechizo de la lista Magia Pueril (Asrai Divino) como si tuvieras una Característica Mágica de 1. Una vez accedas a la profesión de Sacerdote Ungido y aprendido un Saber Divino, puedes adquirir hechizos de cualquier Saber Divino con un coste de 100 PE por hechizo. Este Talento puede aprenderlo cualquier Elfo Silvano.

Aunque los sacerdotes son figuras importantes en la sociedad de los Elfos Silvanos, las órdenes religiosas Asrai no son jerarquías estrictas. Toda la magia terrestre pasa a través de Isha, y por lo tanto los Cantores de Hechizos también son considerados sacerdotes en un cierto sentido. No es extraño que los magos también sean seguidores de un dios. Los sacerdotes Elfos Silvanos son sumamente devotos, pero también reconocen que la voluntad de dicho Dios necesita a veces ser comprometida por el bien mayor.

CLAROS SAGRADOS

Los Elfos Silvanos no realizan sus rituales en templos, sino en sagrados claros forestales de esplendor sin igual. Estas zonas místicas pueden variar en tamaño, desde una pequeña arboleda hasta una extensión de millas a través del bosque. Los claros sagrados son lugares de oración, peregrinación, meditación, adivinación y purificación.

Los Asrai siempre están en sintonía con el Aethyr y los claros sagrados son fuentes donde la esencia de su diosa Isha impregna al bosque. De hecho, la magia ambiental que satura estos lugares esta tan concentrada que las nieblas arcanas, fuegos fatuos y rayos de color son a menudo observados incluso por aquellos que carecen de la Visión de Bruja.

Debido a su importancia, los claros sagrados son el blanco principal de saqueadores tales como Hombres Bestia o Goblins. Para defender estos santuarios naturales, los Asrai construyen sus asentamientos a su alrededor u ocultan claros enteros detrás de poderosas ilusiones. Los bosques sensibles como Athel Loren ocultan intencionadamente sus claros sagrados desviando a los intrusos por caminos impredecibles

Los claros sagrados suelen ser el hogar de los espíritus del bosque, los cuáles estan gobernados por entidades poderosas conocidas como los Brúidd. El dios Kurnous se manifiesta en los claros sagrados a través de los Brúidd y del Concilio de las Bestias.

Auras Divinas

Los Sacerdotes y Hechiceros que canalizan magia en un claro sagrado recibirán bonificaciones que oscilan entre +1 y +1d10 a sus Tiradas de Hechizos cuando usen un adecuado Saber Mágico (Bosques, Isha etc...). Además, un claro sagrado puede estar imbuido con 0-3 Auras Divinas:

Inspiración: Orar aquí atrae una Bendición Divina (ver *WFRP* pág. 146) o un temporal Punto de Suerte relevante al dios específico, por lo general suele durar 1 día.

Adivinación: Imágenes de acontecimientos distantes pueden observarse en los lagos de adivinación o en las recreaciones teatrales de los Entes.

Curación: Un manantial de agua cristalina restaura 1d10 Heridas a cualquier persona que la beba. Los claros de curación también son lugares comunes para los rituales de fertilidad.

Pureza: Los Asrai que no sean Huérfanos de Isha (ver pág. 7) podrán meditar aquí durante 1d10 días para perder un Punto de Locura. La meditación Bran-Wa-Shin (ver recuadro) puede incluso curar un Trastorno existente, además de los dos indicados.

Santuario: Los servidores del Caos deben pasar una **Tirada Difícil (-20%) de Voluntad** para poder acceder en el claro. Los Demonios del Caos que no superen la tirada se volverán inestables.



NUEVO TALENTO: BRAN-WA-SHIN

Descripción: Te han enseñado técnicas de meditación para borrar los recuerdos dolorosos de tu mente. Una vez por semana, a cambio de 50 PE, puedes intentar una **Tirada de Voluntad** para eliminar una serie de Puntos de Locura igual a los Grados de Éxito (ver *WFRP* pág. 89). Si se tiene éxito por 3 o más Grados, podrás eliminar los trastornos de **Pensamientos Venenosos** o **Anfitrión de Diablos**. Este talento puede aprenderlo cualquier Elfo Silvano, pero sólo en un claro sagrado, y solo de mentores que estén capacitados en las mismas técnicas del Bran-wa-shin.

SACERDOTES ELFOS SILVANOS

Los Asrai están espiritualmente inclinados debido a su vínculo del alma con Isha y su búsqueda permanente del Yenlui. Por esta razón, los Elfos Silvanos pueden acceder a la Profesión de Sacerdote a través de otras vías, además de comenzar como un Iniciado, como hacen normalmente los seres humanos. Los Bailarines Guerreros, Cazadores y Artesanos son capaces de unirse a los sacerdocios de Loec, Kurnous o Vaul basándose en la anterior devoción hacia sus dioses y el conocimiento heredado de los principios divinos. Los Elfos Silvanos que deseen alternar entre diferentes cleros deben completar la Profesión de Iniciado como de costumbre. Ver la lista de la pag. 51.

CONSEJO DE LAS BESTIAS

En la religión Asrai, los animales y espíritus de la naturaleza son venerados como servidores de los dioses Élficos y dioses menores en su propio derecho. Cada vez que los Elfos forman pactos con los espíritus de la naturaleza (por ejemplo, el Gran Consejo de Athel Loren), los animales y espíritus se reúnen en un independiente Consejo de las Bestias para tomar decisiones en nombre del bosque.

Aunque los espíritus más influyentes de estas reuniones son los llamados Brúidd, cada criatura tiene su voz. El Malla-room-ba-larin es la lengua natal del bosque, por lo tanto sólo los Elfos versados en ese lenguaje podrán participar. Los avatares de los semidióses Elfos como Orion, Ariel o Torothal son los embajadores que expresan las preocupaciones de los Asrai a los anfitriones del bosque. Normalmente, los elfos mortales asisten al Consejo de las Bestias sólo en tiempos de crisis. Sin embargo, los Cantores de Hechizos y Sacerdotes habitualmente negocian los asuntos locales del Clan con espíritus individuales.



PACTOS SILVANOS

Cuando Elfos y espíritus del bosque llegaron a un acuerdo en el Gran Consejo de Loren en el -1125 CI, una cultura y religión distintas tomaron forma. Aunque los colonos originales de Ulthuan habían construido sus asentamientos a la vista de los límites del bosque, el primer pacto silvano les proporcionó el acceso al poderosa magia de los sagrados claros, lo que les permitió moverse más profundamente dentro del Bosque.

Cada reino individual Asrai está definido en cierta medida por su pacto silvano. Normalmente, el Brúidd local concederá a los Elfos derechos de caza y conocimientos mágicos a cambio de servicios o... sacrificios. Los largos siglos en las profundidades del bosque han hecho a los Asrai depender de sus patronos espirituales (ver Huérfanos de Isha, pág. 7), así pues la mayoría acepta el principio de que encomendar sus almas a Isha ofrece la mejor oportunidad de salvación contra el Caos.

LOS BRÚIDD

Los antiguos espíritus llamados Brúidd gobiernan los mágicos bosques del mundo. Como los señores espíritu son diversos tanto en aspecto como en comportamiento, no existe unanimidad sobre los orígenes de los Brúidd entre los Elfos de diferentes culturas. Los Sacerdotes Asrai creen que los Brúidd son sirvientes divinos, dioses caídos o aspectos de Isha. Los historiadores Asur afirman que son los Ancestrales reencarnados. Las brujas Druchii insisten en que no son más que demonios dentro de otra forma.

La relación entre Elfos y Brúidd a veces se tensa. Hay Brúidd que desaprueban los pactos silvanos, o que extorsionan con sacrificios desmesurados a sus inquilinos Elfos. Los semidioses Élficos (en particular Orion) se han enfrentado violentamente con los Brúidd en varias ocasiones. Cada cierto tiempo, la fe Asrai puesta en los Brúidd es desafiada por un demonio del caos que resultó haberse disfrazado como señor espiritual o avatar divino.

Brúidd de Athel Loren

Además de los Brúidd, Ariel y Orion ocasionalmente asisten al Consejo de las Bestias en Loren. Los Grandes Dragones que antes servían como poder judicial del consejo ya no participan.

Sativus: Rey Ciervo; el Brúidd más influyente de Athel Loren (ver Ciervos, pág. 112).

Adanhu: Milenario durmiente; el aliado más cercano de los Elfos Silvanos (ver Milenarios, pág. 105).

Amphion: Fénix de Cuatro Alas; requiere sacrificios para regresar completamente del Otro Mundo (ver Los Pinares, pág. 73).

Drys: Árbol Enorme; se extiende dentro de la realidad desde el Otro Mundo y puede ver a través de las dimensiones

El Wrach: Guía Ciego; una silbante figura humanoide envuelta en la niebla y compuesta íntegramente por blancas serpientes enredadas (ver El Wrach y los Caminos Oscuros, pág. 68).

Céfiro: Un travieso y dorado joven que supervisa a los niños de Loren (ver La Revolución de Athel Loren, pág. 128).

Merula: Gran Sapo; puede cambiar de forma, a un pájaro o mariposa; asesora al Hada Hechizera en las profecías.

Usnarr: Señor de los Lobos; el guardián de pelaje blanco de la estación de invierno (ver Lobo, pág. 115).

Nembus: Serpiente Cornuda; Uno de los espíritus de río devora hombres capaz de cambiar de color (ver Serpiente, pág. 113).

AVELORN

Situado al otro lado del océano se encuentra el místico reino forestal de Avelorn, la herencia ancestral y espiritual de todos los Elfos, también conocido como el corazón de Isha. Los Asrai todavía cantan leyendas de Avelorn como un frondoso y eterno paraíso, pero ya no asocian el primer bosque, el Valle Gaean, con la Isla de Ulthuan. Los antiguos versos relatan la colera de Isha hacia las enemistadas estirpes que abusaron de su regalo. Como castigo, la diosa de la Vida hizo a la tierra retorcerse y desgarrarse para que Avelorn fuera separado de los Elfos para siempre. Algunos, sin embargo, creen que unos pocos individuos especiales, quienes son dignos a los ojos de Isha, todavía son capaces de viajar a las calles de Avelorn atravesando los caminos plateados del Paso Sombrio.

AVATARES

A pesar de su longevidad, los cuerpos físicos de los Elfos son de hecho mortales. Sin embargo las almas de los Elfos, pueden vivir para siempre a través de avatares. Aunque este concepto puede parecer sospechosamente a una forma de nigromancia, los avatares Asrai están realmente muy vivos y son cambiantes. Nacen, mueren y cambian de una encarnación a la siguiente. Los árboles y animales del bosque son el avatar más común.

Se dice que las almas Asrai existen eternamente entre los árboles, invisibles para la mayoría. Los elfos de la Estirpe Cambiante consideran a los animales como la más noble de las posibles encarnaciones, ya que se dice que los más grandes héroes Asrai se reencarnan en bestias. Aunque la mayoría de las almas de los difuntos no pueden manifestarse como avatares humanoides, sus imágenes o emociones a veces regresan desde el Otro Mundo. Estas reverberaciones son ilusiones del alma, no avatares, (o incluso fantasmas) en el verdadero sentido de la palabra.

El semidiós avatar, es la entidad suprema de la sociedad Asrai, encarnando las almas de los elfos que se fusionan con los seres divinos. Los avatares semidioses principales de Athel Loren son Ariel (Isha) y su consorte rey-Orion (Kurnous). El espíritu de Isha también recorre un antiguo linaje de mortales avatares llamados las Reinas Eternas en el lejano bosque de Avelorn. La omnipresencia de Isha lleva tanto a Asur como Asrai a afirmar que son sus hijos predilectos. El principal avatar del semidiós de Laurëln es Torothal (Mathlann).

Brúidd de Laurëln

Los espíritus de Laurëln residen en regiones sensibles o territorios espirituales, haciendo imposible que se reúnan con regularidad. Torothal asiste a los concilios ad hoc como Niseag.

Capa: Nutria; observa a humanos y elfos en nombre de las Náyades (ver Nutria, pág. 114).

Cetan: Señor de los Halcones; puede ver más allá del bosque (ver Halcón de Guerra, pág. 106).

Nageneen: Gnomo Travieso; a veces monta sobre Gwyllgi, el Sabueso Negro (ver Sabuesos de Guerra pág. 115).

Mardagg: El Segador Primordial; el espíritu elemental de la Muerte también puede aparecer como un retorcido viejo (ver Morai-Heg, pag. 26).

Niseag: Caballo acuático Draconiano; Avatar de Torothal en el mundo espiritual, tiene los cuartos delanteros de un caballo y los traseros con forma de serpiente (ver Torothal, pág. 25).

Gwyllgi: Sabueso Negro; el protector errante de Laurëln (ver Sabuesos de Guerra, pág. 115).

Viydagg: La Doncella Primordial; el espíritu elemental de la Vida puede tomar forma humana o élfica (ver Isha, pág. 19).



ISHA, DIOSA DE LA FERTILIDAD Y LA MAGIA



Isha es conocida como la Madre de la Raza Élfica, la Madre Tierra y protectora del orden natural. Los Asrai creen que el mundo natural es el cuerpo divino de Isha, formado por bosques, montañas y colinas. Los océanos y ríos son la sangre de Isha; el fértil suelo su vientre, lo que genera nueva vida sin fin. Isha da a todo ser vivo un espíritu: animales, plantas y ríos - incluso rocas y truenos. Los primeros seres Humanos que habitaron en el Viejo Mundo adoraban a una deidad llamada Ishernos, actualmente considerado por los Elfos una derivación de la unión entre Isha y Kurnous. Los primeros druidas también adoptaron el sistema de creencias animistas de los Asrai.

Todos los Elfos Silvanos veneran a la Madre Tierra, en mayor o menor medida, ya que la armonía natural es el último camino espiritual del *Yenlui*. De hecho, el culto de Isha es parte tan integral de todos los aspectos de la cultura Asrai que los sacerdotes de otros dioses le ofrecen oraciones a diario. Cuando un sacerdote de Vault adquiere materiales para trabajar, o un devoto de Kurnous honra una muerte, se elogia el nombre de Isha. Si fuera necesario, los Elfos Silvanos son capaces de realizar verdaderos actos de crueldad para hacer cumplir la voluntad de Isha.



SACERDOTISAS DE ISHA

Las sacerdotisas del culto de Isha son las intermediarias entre elfos y espíritus del bosque, manteniendo el *Yenlui* dentro del orden natural. Sólo las Sacerdotisas Asrai son elegibles para incorporarse a las más altas esferas del culto conocido como la “Estirpe de los Tejedores de Encantamientos”. Las sacerdotisas de Isha visten túnicas y llevan varitas y bastones como otros lanzadores de sortilegios Élficos, su aura divina de tranquilidad es inconfundible para aquellos con Sentir Magia.

Las sacerdotisas toman la iniciativa en todos los ritos de fertilidad, incluyendo el *Ostaliss* (“Noche del Renacimiento”) un evento ritual que celebra el renacimiento de los semidioses Orion y Ariel de Athel Loren (ver pág. 35 y 52).

Los Devotos de Isha, femeninos y masculinos, también son conocidos por ser especialmente fértiles entre ellos mismos. En algunas ocasiones, las Doncellas del culto se aparean con un heredero de la nobleza únicamente con el propósito de proporcionar descendencia. Estos “Pactos de Nacimiento” refuerzan la influencia del culto en los salones de los Biennacidos y los siervos varones del culto se ofrecen a sí mismos como padres sustitutos a cambio de la continua participación en el sacerdocio.

PRECEPTOS

- Respeta la vida y todos sus dones.
- Agradecer a Isha antes de recolectar del bosque, y tomar sólo lo que es necesario.
- Honra a la familia y parientes, ya que su vida es la tuya.
- Cuida de la naturaleza y ganarás la bendición de Isha.
- Recordar el amor de Isha durante el Equinoccio de Primavera y el Solsticio de Verano.

LA BENDITA TRINIDAD

“La Luna Nueva es la diosa blanca de la fortuna y los sueños; La Luna Llena, la diosa roja de nacimiento y el crecimiento; La Luna Vieja, la diosa oscura del destino y la muerte”.

El triunvirato divino de Isha, Lileath y Morai-heg es fundamental para muchos aspectos de la cultura de Asrai. Desde el momento de la concepción, las vidas de los Elfos Silvanos son influenciadas por Isha quién supervisa su nacimiento y continúa girando los hilos de la vida a medida que envejecen. Las esperanzas y sueños de los Elfos Silvanos son moldeados por Lileath, a través de quienes buscan orientación y la iluminación para alcanzar su potencial. Cuando los Elfos Silvanos fallecen y se vuelven uno con el bosque, entran en el reino de Morai-heg que rige su destino final.

Las pocas sacerdotisas dedicadas a esta trinidad divina son llamadas Oráculos. Se espera que los Elfos realicen una peregrinación a un oráculo al menos una vez en su vida. La oráculo más profética en el Viejo Mundo se puede encontrar en el Claro de la eterna luz de la luna en Athel Loren.

Vivdag

Viydag, el espíritu Laurëlor Brúidd de la vida, es la contrapartida de la muerte del espíritu llamado el Mardagg. En raras ocasiones, Viydag interviene cuando la Muerte elemental viene para dictar la sentencia final de la vida. Viydag aparece como una mujer hermosa con el pelo largo flotando debido a que se mueve como si fuera soplado por un viento invisible. Sus ropas y cabellos están en-trelazados con flores y enredaderas que simbolizan la conexión de la Vida elemental a la diosa Isha.



ARIEL, REINA MAGA DE LOREN

Cuando camina entre sus súbditos, Ariel, la Reina del Bosque, aparece como una hermosa doncella Elfa. Por aya donde pase la flora florece alrededor de ella mientras su aura divina vigoriza a todas las cosas vivas. En las reuniones del Consejo y ritos sagrados como la Noche del Renacimiento, Ariel asume un aspecto majestuoso, creciendo casi dos veces la altura de un elfo normal con enormes alas similares a las de una polilla gigantesca. Antenas surgen de la cabeza de Ariel, la parte superior del cuerpo queda cubierta de brillantes escamas verdes y su parte inferior se vuelve como el de un ser etéreo o elemental.



USANDO A ARIEL

Sólo los Elfos con habilidades o estatus excepcionales son capaces de obtener una audiencia con la reina de Athel Loren. Ariel rara vez se encuentra fuera de su sala del trono en el Roble Eterno (ver pág 65). Y aunque pueda percibir el dolor sentido por cada criatura en Loren, durante los meses de invierno sólo puede ser despertada para proteger al bosque de las amenazas más graves. La habilidad de Ariel con el Paso Sombrio y su propensión a intervenir directamente hacen de ella una figura ideal “deus ex machina”.

– Características de Ariel –

Perfil Primario

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
47%	50%	43%	45%	95%	71%	82%	64%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	36	4	4	5	5	0	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Astronomía, Historia, Magia +20%, Espíritus +20%), Criar Animales, Canalización +20%, Carisma +10%, Carisma Animal +20%, Sabiduría Popular (Elfos +20%, Athel Loren +20%, Bretonia +10%, Enanos), Sanar +20%, Cotilleo +10%, Sentir Magia +20%, Supervivencia +10%, Percepción +10%, Actuar (Bailarín, Cantante +20%), Intimidar, Leer/Escribir +10%, Buscar, Lengua Arcana (Élfico Arcano +20%), Hablar Idioma (Elthárin +20%, Breton +10%, Reikspiel, Malla-room-balarin +20%), Oficio (Herbalista +20%, Tatuador).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre Fría, Devoto (Isha), Vista Excelente, Manos Rápidas, Reflejos Rápidos, Saber de Athel Loren, Saber del Bosque, Saber de Isha, Magia Pueril (Arcana y Divina), Don de Gentes, Inquietante, Errante, Viajero Curtido, Hechizería, Especialista en Armas (Arrojadizas), Imperturbable, Intelectual, Visión Noc-turna, Muy Resistente, Magia Menor (seis cualesquiera), Meditación, Proyectil Infalible.

Talentos de Camarilla: Encantador, Caminante de Sueños, Caminante de los Árboles, Portador del Viento.

Reglas Especiales:

• **Aura de Isha:** Ariel está infundida con la Magia Terrestre, gana las Marcas Divinas de Flora Animada y Fauna Tranquila (ver *Tomo de Salvación* pág 246), de modo que su presencia vigoriza a todas las cosas vivas por donde quiera que ella camine. En cualquier momento que una arma no-mágica impacte contra Ariel, su Bonificación de Resistencia se incrementa en +2. Además, los ataques de Ariel se consideran mágicos. En el caso de caer en batalla, los Elfos devolverán sus restos al Roble Eterno para regenerarse, y esperarán su resurrección en la primavera.

• **Forma de Guerra:** Ariel puede cambiar a su Forma de Guerra parecida a una sílfide con una Acción Libre, concediéndole las siguientes habilidades:

• **Volador:** Ariel gana el Talento Volador (ver *WFRP* pág. 102).

• **Estridente:** Una vez por asalto y con Media Acción, Ariel puede emitir un estridente y penetrante chillido contra sus oponentes (usar la plantilla de cono). Los oponentes de Ariel deben realizar una Tirada Enfrentada de Voluntad contra ella. Si Ariel gana, infligirá 1d10 Heridas a su víctimas, ignorando la Bonificación de Resistencia y armadura, y aturdiéndolos durante 1 asalto.

• **Etereo:** La mitad inferior del cuerpo de Ariel se vuelve etérea (ver *Bestiario del Viejo Mundo* pág. 78).

Enseres: Baculo del Olmo (ver recuadro)

Armadura: Sólo Forma de Guerra - (Media) Escamas (Brazos 2, Cuerpo 2, Cabeza 0).

Armas: Dardo de la Muerte (ver recuadro)

RELIQUIAS DE ARIEL

Los siguientes objetos mágicos son llevados por Ariel y no deben ser fácilmente accesibles para los demás.

BÁCULO DEL OLMO

Este largo y nudoso báculo ha sido creado de los escasos y mágicos olmos. Absorbe la energía mágica del suelo, acumulándola en su interior. Una vez al día, su portador puede intentar una Tirada de Voluntad, si tiene éxito puede tirar 2d10 adicionales al lanzar un hechizo.

DARDO DE LA MUERTE

El Dardo de la Muerte (usar Cuchillo/Estrella Arrojadiza *WFRP* pág. 111) fue tallado a partir de una rama rota del Árbol del Infortunio. La punta es un pincho de espinos, y la madera está grabada con espirales mágicas. En caso de infligir una sola Herida, provoca el mismo efecto que el hechizo *Robar Vida* (*Reinos de la Magia* pág. 144).

UNA RAZA EN DECLIVE

Las tasas de natalidad Asrai son inexplicablemente bajas pero no es por falta de intentos. Los Elfos Silvanos rara vez tienen más de dos hijos. Los ritos de fertilidad son considerados como una de las formas más sagradas de magia y los Elfos Silvanos son enseñados acerca de la reproducción a una edad temprana en relación con los Humanos. Como adultos, los Elfos Silvanos tratan la sexualidad con una naturalidad que incomoda a muchos Humanos.

SABER DE ISHA

Acelerar el Crecimiento

Factor de Dificultad: 6

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un brote (+1)

Descripción: Tu oración hace que un área de vegetación (20 x 20 metros) dentro de 36 metros de ti crezca el cuádruple de la velocidad normal durante (Magia x días). Cualquier conjuro de batalla basado en plantas inflige +1 al daño en la zona bendecida.

Renovación

Factor de Dificultad: 8

Preparación: 10 minutos

Ingrediente: Unas pocas gotas del agua de la lluvia (+1)

Descripción: Invocas el poder curativo de Isha para restaurar 1 Herida a todos los seres vivos dentro de un radio de 10 yardas de ti.

Espíritu Encantado

Factor de Dificultad: 11

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Flor de la Pasión (+2)

Descripción: Irradias un aura de divina belleza que dura (Magia x horas). La Disposición Forestal es mejorada en +20% cuando tu grupo interactúe con Espíritus del Bosque o Animales Espirituales. Adicionalmente, ganas otra bonificación de +10% a las Tiradas de Carisma y Cotilleo con los no-espíritus.

Revelar Camino

Factor de Dificultad: 12

Preparación: Acción completa

Ingrediente: Un bastón de roble para caminar (+2)

Descripción: Ruegas a Isha para que te guíe a través del bosque. Todo tu grupo recibe una bonificación de +20% a las Tiradas de Orientación durante las siguientes (Magia x horas). Obtienes una bonificación de +10% a las Tiradas de Sendas Musicales (ver pág. 54) y Paso Sombrio (ver pág. 33) durante el mismo plazo de tiempo, incluyendo las Tiradas de Sentir Magia para localizar los fulcros elementales.

Ola de Ghvran

Factor de Dificultad: 15

Preparación: 1 Acción completa y 1 media acción

Ingrediente: Una varita de tejo (+2)

Descripción: Convocas la esencia de Isha del bosque y la enfocas dentro de un radio de 10 metros durante (Magia x minutos). La ola permanece estacionaria y no se moverá junto con el que realice el hechizo. Los hechizos que se lanzan dentro de la zona afectada usando los siguientes Saberes reciben un +1 a las Tiradas de Hechizo, y las Tiradas de Canalización cuentan como Acciones Libres: Bosques, Isha, Athel Loren, Vida, Taal y Rhya. Las criaturas no muertas deben pasar una Tirada de Voluntad para poder acceder en el área.

Cambio Lunar

Factor de Dificultad: 18

Preparación: 2 acciones completas

Ingrediente: Un globo de cristal (+2)

Descripción: Eres capaz de seguir los rayos de luz de la luna en el Otro Mundo (ver pág. 27) sin tener que orientarte por el Espacio Entre los Mundos. Podrás elegir tu propio avatar en el Otro Mundo. Sólo puede lanzarse durante la noche cuando la luna sea visible, si está oculta por las nubes, se deberá esperar hasta que pasen antes de regresar. Si sale el sol mientras estás en el Otro Mundo, te pierdes en el Tiempo y Espacio (ver pág. 58).

KURNOUS, DIOS DE LAS BESTIAS Y LA CAZA



También llamado Karnos, el Señor de la naturaleza o simplemente el cazador, Kurnous se manifiesta en los animales del bosque y representa la barbarie salvaje de la naturaleza. Aunque peligroso e imprevisible, la ira animal de Kurnous se dirige sólo a aquellos que lo provocan. Aunque la pasión por la caza es fuerte, las bestias y los seguidores de Kurnous sólo la emplean para sobrevivir.

Quizás la mayor causa de fricción entre los Elfos Silvanos y otras razas es el maltrato de los animales, lo cual es considerado un sacrilegio hacia Kurnous y un crimen contra el mundo natural. La obtención del Yenlui requiere equilibrio entre el pensamiento racional y el primigenio impulso que motiva a todo ser vivio. Los Asrai rechazan el concepto de la crianza y ven la práctica humana de guardar el ganado como detestable.

SACERDOTES DE KURNOUS

Los Sacerdotes del culto de Orión son los inmortales Cazadores As-tados que guardan el Claro del Rey (pág. 71) en Athel Loren. Su sagrado deber es elegir un cazador digno de ser reencarnado en Orion entre los devotos de Kurnous. Aquellos que se consagran a Kurnous prefieren vivir entre los árboles y pasan poco tiempo en asentamientos.

Muchos de los devotos de Kurnous no poseen el título de sacerdote. La mayoría de sus seguidores son Jinetes Salvajes que lideran la primera cacería de la temporada y realizan los “ritos de sangre” a los elfos después de su primera muerte. Los Jinetes Salvajes también son los que llevan a cabo la sagrada “Danza Astada” al final de la estación de caza.



PRECEPTOS

- Daras las gracias al espíritu del animal cuya vida te sustente.
- Pide la bendición de Kurnous en la caza y nunca pasarás hambre.
- Proteger a aquellos que habitan dentro del reino de Kurnous, juzgar a los que se adentren en él.
- Los Hombre Bestias son aberraciones de la imagen de Kurnous y no se debe tolerar su existencia.

LA CACERÍA SALVAJE

Acechando dentro de Orion hay un oscuro espíritu que emerge cada otoño y se manifiesta como la Cacería Salvaje. Cuando Orion sopla su cuerno para señalar esta ocasión, los Elfos Silvanos són imbuidos con sed de sangre y sentirán una abrumadora necesidad de matar a los enemigos de Athel Loren. Estas emociones se atribuyen a veces a Anath Raema, Diosa de la Caza Salvaje, un miembro del Panteón Cytharai. Los cazadores atrapados en la emocionante persecución entrarán en un estado frenético, ganando temporalmente el Talento Frenesí (ver *WFRP* pág. 98), y pueden incluso volverse contra sus propios aliados Élficos.

Aunque algunos hechiceros vulgares Humanos celebran la Cacería Salvaje con fiestas apocalípticas, otros la consideran como una corrupción del mundo natural. Las antiguas leyendas drúidicas mencionan a los “guerreros de la tormenta” cabalgando a través de cielos sacudidos por relámpagos que asolan la tierra. Los elfos de Laurëlorh han sido testigos de tormentas acompañadas por luces extrañas en dirección a las Islas de Albiön durante el solsticio de invierno.

En estos días, muchos Bretonianos consideran que la Cacería Salvaje es una manifestación de la cólera del mundo natural por las constantes transgresiones contra la Madre Tierra. Los Hombres Bestias y Pielas Verdes suelen ser sus primeras presas, y entonces comienza un viaje destructivo al azar a través de Bretonia, demoliendo pueblos enteros mientras otros permanecen ilesos. Después de abandonar Athel Loren, los jinetes de Orion aparecen en lo alto de una feroz tormenta que arranca los tejados de las casas y se lleva aldeanos gritando. Los Jinetes Salvajes que continúan la caza mucho más allá de Loren se entregan por completo a los elementos.

Las mayoría de los Elfos Silvanos nunca participan en la Cacería Salvaje a lo largo de su vida, y quienes lo hacen son considerados espiritualmente desequilibrados por sus parientes. Sin embargo, la Cacería se considera como una parte necesaria en los ciclos de la naturaleza, y hasta la Esirpe Salvaje la trata como un rito de paso. Los Cantores de Hechizos creen que la corrupción del Caos es purgada de su raza cada año mediante la Cacería, después de filtrarse en el bosque a través de grietas Disformes (ver *Caos Salvaje*, pág. 115)

CULTO DE KERN

El culto de Kern es una facción radical de Laurëlorh centrada en el culto de un antiguo héroe que ellos creen que es el descendiente de una cita entre Orión y Torothal al final de una Cacería salvaje de otoño. Los seguidores de Kern creen que su héroe todavía protege los caminos de Laurëlorh, llevando una capucha negra y juzgando a aquellos que cruzan las fronteras del bosque. La mayoría de los seguidores de Kern pueden encontrarse defendiendo su reino en el Valle de Cráneos (ver pág. 82). Aunque muchos miembros del culto aprueban las políticas agresivas y hostiles contra los colonos humanos en el este, algunos han ido tan lejos como para recoger los cráneos como trofeos de su trabajos. Los rumores de estas prácticas han llevado al resto de Asrai a acusar a los miembros del culto de servir a Khorne o Khaine.



El Valle de los Cazadores

Se cree que los cazadores que matan solamente para poner a prueba sus habilidades están violando un código sagrado y enfurecerán a Kurnous. Bajo La Luna del Cazador, estos transgresores encuentran una cantera que les lleva a un reino del Otro Mundo llamado el Valle de los Cazadores (ver pág. 27 para los detalles del Otro Mundo). Después de pasar a través de los portales mágicos, el cazador se transforma en el animal que ha agraviado y se convierte en presa por el avatar fantasmal del mismo Kurnous. Los pocos elfos que sobreviven a este castigo se convierten en sumos devotos de Kurnous y són bendecidos con la inmortalidad y dado el título de Jinete Astado (ver pág. 22).

ORION, EL REY DE LOS BOSQUES

Cada año, Orion renace en el mundo material a través de la vida sacrificada de un Elfo. Este sacrificio, conocido como “El-Que-Aspira-A- Rey”, es elegido por los sacerdotes de Kurnous y transformado a través de ritos sangrientos en Orion, el Rey de los Bosques. Orion se eleva a más de diez pies de altura con patas y pezuñas de un poderoso Ciervo. Su musculoso torso teñido de verde ondula con rabia apenas contenida. Una Gran cornamenta surge de su frente y sobre las cejas reposa una corona de cuernos. El rey del Bosque inspira temor entre sus propios súbditos cuando no los vigoriza con la sed de sangre del cazador.



– Características de Orion –

Perfil Primario

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
86%	54%	55%	51%	91%	64%	64%	45%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
6	38	5	5	5	-	-	-

Habilidades: Sabiduría Popular (Elfos), Escondarse +10%, Sabiduría Popular (Athel Loren, Laurëlorh, Bretonia), Esquivar +20%, Rastrear +20%, Intimidar, Orientación, Supervivencia +20%, Percepción +20%, Montar, Buscar +10%, Código Secreto (Montaraz, Batidor), Lengua Secreta (Jerga Montaraz), Escalar, Movimiento Silencioso +20%, Oficio (Arquero/Flechero), Hablar Idioma (Elthárin, Breton, Malla-room-ba-larin).

Talentos: Amenazador, Recio, Especialista en Armas (Arco Largo, a Dos Manos, Cavallería, Arrojadizas), Sangre Fría, Vista Excelente, Sentidos Desarrollados, Parada Veloz, Puntería, Disparo Infalible, Errante, Visión Nocturna, Orientación, Desenvainado Rápido, Guerrero Nato, Muy Resistente, Recarga Rápida, Disparo Certero, Golpe Poderoso, Golpe Conmocionador, Inquietante, Lucha.

Talentos de Camarilla: Corazón Valiente, Maestro de Armas

Reglas Especiales:

• **Aura de Kurnous:** Orion esta infundido con la magia salvaje de la caza, ganando las Marcas Divinas de Berserker y Depredador (ver *Tomo de Salvación* pág. 246). En cualquier momento que un arma no mágica golpee a Orion, ganará un +2 a su Bonificación de Resistencia. Además, los ataques de Orión se consideran mágicos.

• **Sabuesos de la Cacería:** Orion puede invocar a 1d10 sabuesos espectrales soplando el Cuerno de la Cacería Salvaje. Estos sabuesos utilizan el perfil Perros de Guerra (ver *WFRP* pág. 233) y cuentan como Espíritus del Bosque. Sus ataques se consideran mágicos.

• **Vinculado a las estaciones:** La fuerza de Orion aumenta y disminuye con las estaciones, usando la Marca Divina Estacional (ver *Tomo de Salvación* pág. 246) hasta su auto-sacrificio en pleno invierno.

• **Silencioso como las bestias del bosque:** Las piernas animales de Orion le conceden una bonificación de +20% a las Tiradas de Movimiento Silencioso y +10% a las Tiradas de Esconderse, igual que las bonificaciones de los Hombres Bestia, (ver *Tomo de Corrupción* pág. 99).

Enseres: Capa de Isha, Cuerno de la Cacería Salvaje (ver recuadro)

Armadura: (Ninguna) Cornamenta (Brazos 0, Cuerpo, 0 Piernas 0, Cabeza 2)

Armas: Lanza de Kurnous, Garra de Halcón (ver recuadro)

USANDO A ORION

Orion suele encontrarse meditando en su trono durante la primavera, y sólo se aventurará hacia el exterior para enfrentarse a las amenazas de Athel Loren cuando Ariel se lo solicite. Los PJs tienen más probabilidades de encontrar a Orion durante las estaciones de verano y otoño, que es cuando se vuelve más inquieto. Durante el invierno, después de que Orion haya abandonado Loren para la Cacería Salvaje, Athel Loren es gobernado únicamente por Ariel. Orion se enoja fácilmente y no soporta a los necios. En las aventuras de Warhammer, Orión juega el papel de juez, jurado y verdugo errante. Durante la Cacería Salvaje, Orión y sus Cazadores Astados se convierten en una fuerza elemental de la naturaleza capaz de arrasrar pueblos enteros.

LOS CAZADORES ASTADOS

Los reclusivos Cazadores Astados o Escuderos de Kurnous, son los sacerdotes y los guardianes inmortales de la gran conjunción, cuando el espíritu inmortal de Orion es ligado a un Elfo mortal. Cada primavera en Athel Loren, el Sumo Sacerdote Atolmis el Cazador y otros cuatro Cazadores Astados buscan a un nuevo candidato para renacer como Orion. La apoteosis del ritual es una agónica transformación física en la cual el nuevo Orion es inmolado, hierbas sagradas se cosen en su carne, y recibe un corazón de roble implantado junto al suyo.

Los Cazadores Astados són el hueso y músculo de los Elfos, miden aproximadamente unos 2 metros y medio de altura y tienen ojos de salvaje ferocidad. Estos gigantes de torso desnudo a menudo están cubiertos por la brillante y roja sangre de una muerte reciente, y llevan trofeos sobre sus cinturones. Los Cantores de Hechizo teorizan que los Cazadores Astados son Elfos que fueron elevados al estatus de sirvientes divinos de Kurnous después de sobrevivir a las terribles experiencias del Valle de los Cazadores, o Jinetes Salvajes que soportaron la carnicería de la Cacería Salvaje.

RELIQUIAS FAMILIARES DE ORION

Los siguientes objetos encantados son llevados por Orion y no deben ser fácilmente accesibles para los demás.

CAPA DE ISHA

Tejida por la misma Ariel para protegerse de la magia negra, la Capa de Isha está hilada a partir de las hojas de los árboles sagrados de la Arboleda de Isha. Orion gana una bonificación de +20% a las Tiradas de Voluntad para resistir magia.

CUERNO DE LA CACERÍA SALVAJE

El Cuerno de la Cacería Salvaje fue creado a partir de una poderosa criatura del bosque. Este enorme cuerno de caza infunde un escalofriante miedo a través de todos aquellos que escuchen su llamada. Todo el que se encuentre en las proximidades debe pasar una **Tirada de Voluntad** o sufrirá los efectos de Terror (ver WHJDR pág. 198). Los animales y Elfos que tengan éxito deben pasar una segunda **Tirada de Voluntad** o serán arrastrados a la Cacería Salvaje.

LANZA DE KURNOUS

La lanza de Kurnous, la cuál permanece en un santuario dentro del Roble Eterno, siempre se encontrará en manos de Orion cuando esté se diriga a la batalla. Esta poderosa arma tiene el doble de tamaño que una Lanza de Caza Silvana (ver *Arsenal del Viejo Mundo* pág. 32), y recibe la Propiedad Impactante, al ser arrojada. Cuando se usa en una Acción de Carga, la lanza también gana la Propiedades Rápida y Perforante, e infige un Daño de BF+2.

GARRA DEL HALCÓN

Este inmenso y poderoso Arco Largo, elaborado a partir de la garra de un gran Halcón de Guerra, sólo puede ser utilizado por alguien que tenga una fuerza como la de Orion. La Garra del Halcón duplica el rango normal de un Arco Élfico, recibe las Propiedades Impactante y Perforante, y golpea con Daño 5.

- Características del Cazador Astado -

Perfil Primario

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
67%	47%	48%	55%	65%	61%	67%	44%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	4	5	6	3	0	0

Habilidades: Sabiduría Académica (Espíritus +10%), Canalización +10%, Sabiduría Popular (Elfos), Sabiduría Popular (Athel Loren), Esconderse +10%, Esquivar +20%, Rastrear +20%, Intimidar, Orientación +10%, Sentir Magia +10%, Montar +20%, Supervivencia +20%, Percepción +20%, Movimiento Silencioso +20%, Buscar +10%, Movimiento Silencioso +20%, Lengua Secreta (Jerga Montaraz), Código Secreto (Montaraz), Seguimiento +20%, Hablar Idioma (Elthárin, Mal-la-room-ba-larin), Oficio (Arquero/Flechero)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Hechizos con Armadura, Sangre Fría, Saber Divino (Kurnous), Vista Excelente, Recio, Manos Rápidas, Pies Ligeros, Orientación, Especialista en Armas (Arco Largo), Magia Menor (tres cualesquiera), Reflejos Rápidos, Meditación, Disparo Infalible, Magia Pueril (Divina), Desenvainado Rápido, Errante, Recarga Rápida, Imperturbable, Golpe Poderoso, Disparo Certero, Visión Nocturna.

Reglas Especiales

• **Espíritu de Kurnous:** Un aura de salvajismo rodea a los Cazadores Astados, ganan el Talento Inquietante (ver *Warhammer Fantasía RPG* pág. 99).

Enseres: Corcel Élfico, Trofeos (cabelleras, dientes, calaveras).

Armadura: (Ninguna)

Armas: Tres Lanzas de Caza Silvanas (ver *Arsema del Viejo Mundo* pág. 32), Daga

LILEATH, DIOSA DE LOS SUEÑOS Y LA FORTUNA



Aunque Lileath, Doncella e Hija de la Madre Isha, sea técnicamente clasificada como una deidad menor en el panteón Asrai, en realidad es un miembro influyente del triunvirato. Como Lileath representa la incertidumbre, suerte y potencial sin explotar, es la diosa de profetas

y videntes. Los Asrai usan el agua celestial como un medio de adivinación, observando los reflejos de las estrellas (o Entes) sobre la superficie cristalina del agua de un cuenco, estanque o lago. Se cree que el agua infundida de magia aethyrica refleja constelaciones que no son visibles al observar las estrellas directamente, o incluso muestran imágenes fugaces de acontecimientos distantes. Adivinando la voluntad de Isha a través de su hija celestial Lileath, los Elfos Silvanos puede aprender qué caminos del destino se deben seguir con el fin de lograr la armonía natural y el esencial Yenlui.

SACERDOTES DE LILEATH

Estos divinos profetas son puros e independientes, habiéndose comprometido al sacerdocio tras alcanzar la madurez sexual y tomado un voto de celibato. Se cree que su devoción los hace incorruptibles, lo que significa que los Elfos Silvanos a menudo buscan su consejo. Los divinos profetas que rompen sus votos se considera que han traicionado la Asrai, deben redimirse mediante la realización de una prueba peligrosa o serán expulsados del Reino Forestal. Los profetas que deseen dejar el sacerdocio deben asistir a una ceremonia especial en donde sus votos son retractados.

PRECEPTOS

- La verdad de los sueños no es la verdad del mundo despierto.
- Nunca debes negarte a escuchar los sueños de los demás.
- Dispersa arena donde duermas, o sobre el viento, para apaciguar a Lileath.
- Nunca interrumpas el agua mansa, ya que sostiene el futuro.

Sarriel, Dios de los Sueños

En la mitología Asrai Sarriel era el hijo mortal de Lileath, Diosa de los Sueños y la Fortuna, y jugó un papel decisivo en la negociación del pacto entre los espíritus y Elfos de la Laurëlor. Se cree que Sarriel ascendió a los Cielos, por lo tanto es adorado como una deidad, aunque algunas baladas describen su espíritu habitando en el bosque. Siguiendo el ejemplo de Sarriel, la mayoría de profetas divinos de Laurëlor son varones que deambulan por los senderos del bosque dispensando consejos a aquellos que necesitan interpretar los sueños.

LOEC, DIOS DEL ENGAÑO Y EL JOLGORIO



Loec es el Dios Élfico de la Risa, el Arlequín, un espíritu libre del folclore Asrai. Loec apela a la naturaleza traviesa de los Elfos Silvanos, que es sin duda alentada por sus aliados los Entes mientras se deleitan al practicar bromas pesadas.

Los Asrai creen que la risa puede liberarlos de sus preocupaciones y los acerca en comunión con los Dioses y espíritus, pero debe ejercerse con precaución. La alegría siempre debe ser templada con un nivel igual de tranquila meditación para preservar el equilibrio del Yenlui. El dios herrero Vul es a veces adorado como un homólogo equivalente a Loec.

Loec suele causar más problemas que beneficios, aunque de forma involuntaria, y con resultados positivos en el final. El Arlequín interviene más directamente en la vida de los mortales que otras deidades, mediante el envío de sus sirvientes divinos para guiar o dirigir como vea conveniente, los Asrai creen que instiga la animosidad entre los dioses. Se cree que para escapar a su venganza, Loec se oculta en el espacio entre los mundos, y sabe exactamente donde conduce cada camino plateado camino del Paso Sombrio.

SACERDOTES DE LOEC

Los más famosos devotos de Loec son los Bailarines Guerreros. Estos sublimes artistas guían a los Asrai hacia la música y alegría mediante complicadas danzas rituales que recrean la historia del reino forestal. Aunque el culto no tiene una jerarquía estructurada, el líder de una compañía de Bailarines Guerreros es considerado un Sacerdote de la Loec. Una vez al año, se celebra un encuentro de compañías (ver *Salones de la Danza de Guerra* pág. 70 y el *Claro de la Danza Eterna* pág. 83) donde los devotos de Loec se saludan informalmente como hermanos y hermanas (Bre'r y Syr en élfico) para jolgorio y el deporte. Sin embargo, cuando la competencia empieza a intensificarse por el codiciado título del Señor de la Danza, el derramamiento de sangre se vuelve inevitable.

Los Elfos Silvanos bardos y juglares que deambulan por los bosques y las tierras de los hombres también son devotos de Loec. El repertorio de un bardo Élfico oscila entre cánticos animados a inquietantes lamentos que suscitan las audiencias a grandes extremos de alegría y tristeza. Los Bardos de Loec son capaces de hechizar a sus oyentes con sus canciones y también de manipular los vientos de la magia.

PRECEPTOS

- No rindas culto en un templo, sino en el corazón.
- Confía en ti mismo. Sólo el lento y torpe necesitan armadura.
- Es mejor vivir y morir libre que sufrir bajo la opresión.
- Como invitado, actúa para tu anfitrión. Como anfitrión, actúa para tus invitados.
- No envainar una hoja hasta que se haya logrado su propósito.

Adamnan-na-Brionha, Señora de la Danza

Los Elfos de Laurëlm creen que los engaños de Loec provocaron la lucha entre Sarriel y Torothal, llevando finalmente a su Reina a la fusión con el espíritu acuático Niseag. Debido al papel dudoso de Loec en la mitología de Laurëlm, los Bailarines Guerreros de ese Reino Forestal ponen mayor énfasis en honrar a la legendaria heroína Adamnan-na-Brionha. Esta célebre figura fue la primera campeona de la reina Torothal y nunca fue derrotada en la defensa de su título de Señora de la Danza (ver pág. 83). Los Bailarines Guerreros de Laurëlm parecen más serios en su dedicación al baile que sus parientes de Athel Loren y menos inclinados a las travesuras.



Liadriel, Dios de la Canción y el Vino

Liadriel es un Dios andrógino, ya que combina rasgos masculinos y femeninos. Aunque es considerado una deidad menor en comparación con Loec, todos los Elfos Silvanos veneran y muestran su respeto a el/la patron/a de la música, poesía, baile y vino. En lunas llenas, Liadriel es celebrado con canción y vino. Estos asuntos son simples ocasiones en donde los Asrai pueden regocijarse en las maravillas del mundo natural. No hay sacerdotes formales de Adriel, pero los Juglares errantes la/le sirven repartiendo felicidad por todo el bosque. Los seres Humanos que regresan de los bosques encantados, a menudo informan de haber escuchado risas y canciones flotando entre los árboles.



MATHLANN, DIOS DE LAS TORMENTAS Y LOS RÍOS



El señor de mar, Guardián de los Perdidos y el Explorador son los nombres dados a Mathlann, Dios de las Tormentas. La mayoría de los Asrai también veneran a Mathlann como el portador de la lluvia

y el guardián de los ríos. Las Baladas enseñan que Mathlann es el padre de Lileath y ex-amante de Isha, y el dios anciano que permitió a su hija revelar la voluntad cambiante de la madre a través de su reino acuático. Por lo tanto, el camino a la definitiva armonía natural del Yenlui requiere el respeto de los tres.

Los Elfos Silvanos que abandonan el bosque adoran Mathlann el Explorador mientras siguen el cauce de los ríos a través de más allá del mundo. Los Elfos de Laurëlm han venerado a Mathlann el Señor del Mar desde que una gran inundación devastó las costas septentrionales del reino forestal hace mucho tiempo. En un ritual para conmemorar el legendario desastre, lámparas flotantes, y otros tributos se dejan en el río Demst para apaciguar al Dios de las Tormentas.

SACERDOTES DE MATHLANN

Los Asrai no son una raza marinera, y por lo tanto Mathlann se considera una deidad menor a pesar de su edad e influencia. Sin embargo, esto cambia, durante los tiempos de sequía cuando los Sacerdotes realizan rituales de lluvia para invocar al Dios del agua. Los elfos que estén planeando abandonar el bosque suelen solicitar la orientación de los Sacerdotes de Mathlann, que son considerados como guardianes de los ríos e incluso pueden hablar a través del agua. A veces, Mathlann susurra con su voz a los sacerdotes, proporcionándoles un conocimiento único del mundo exterior.

PRECEPTOS

- Derramar una lágrima puede aplacar a Mathlann cuando esta enfurecido.
- Colgar campanillas permite que Mathlann te cante.
- No captures más peces de los que necesites.
- Vestir con conchas y huesos de pescado agrada a Mathlann.
- Los extranjeros que viajan juntos en el mismo camino deberían ser como la familia, porque es a los familiares cuando se acude en momentos de necesidad.

Navades de Mar

Las canciones de los Elfos de Laurëlm hablan de demonios marinos que protegen la costa norte. Según la leyenda Asrai, estas criaturas son las almas inquietas de los Elfos que perecieron durante el gran cataclismo que azotó la costa hace mucho tiempo atrás durante *La Secesión*. A diferencia de las Nayades de Río, las Náyades de Mar cazan sigilosamente y viajan en grupos. Sus rasgos vagamente lupinos les han inspirado el apodo de "Lobos de Mar" entre los marineros que narran cuentos por una o dos cervezas.

TOROTHAL REINA BRUJA DE LAÜRELORN

Cuando se encuentra en la ciudad oculta de Tor Lithanel en Laürelorn, la Reina Torothal aparece como una hermosa doncella Élfica. Su corte es conocida por disfrutar de lujosas fiestas, y los Elfos Silvanos de baja cuna consideran execivas las prácticas de los nobles, la mayoría permanecen en silencio porque creen que Torothal heredó la disposición tempestuosa de su padre Mathlann. Torothal es adorada principalmente como una personificación de la Lluvia y los Ríos.



Habilidades: Sabiduría Académica (Magia +20%, Astronomía +10%, Historia, Filosofía, Espíritus +20%), Canalización +20%, Carisma, Sabiduría Popular (Elfos +10%, Enanos), Sabiduría Popular (Laurëlor +20%, Imperio), Sanar, Sentir Magia +20%, Percepción, Oficio (Cantante), Cotilleo +10 %, Intimidar +10%, Leer/ Escribir +20%, Buscar, Lengua Arcana (Élfico Arcano +20%), Hablar Idioma (Elthárin +20%, Breton, Reikspiel, Khazalid, Malla-room-ba-larin), Nadar +10%.

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Sangre Fría, Vista Excelente, Manos Rápidas, Visión Nocturna, Magia Pueril (Arcana), Intelectual, Hechizería, Imperturbable, Magia Menor (cuatro cualesquiera), Saber del Bosque, Magia Menor (seis cualesquiera), Meditación, Proyectil Infalible, Muy Resistente.

Niseag

En el pasado lejano, el espíritu acuático Niseag se fusionó con Torothal para ejercer control sobre los Elfos de Tor Lithanel (ver pág. 75). Cuando Torothal entra en el Otro Mundo se convierte en el caballo acuático Niseag, y cuando Niseag entra en el bosque se convierte en Torothal. Niseag tiene los cuartos delanteros de un caballo y los cuartos traseros de una serpiente acuática y etérea.

Debido a que Niseag está permanentemente vinculado a Torothal, su cuerpo se ha quedado atascado en el Otro Mundo, nunca pueden manifestarse en el mundo real. Sin embargo, puede ejercer su voluntad a través de Torothal e influenciar sus decisiones. Niseag tiene una afición por el vino Élfico y las mujeres. Cuando Torothal visita al Otro Mundo en su avatar de caballo acuático, un reflejo del alma de su cuerpo élfico aparece en el Barranco de las Ninfas (ver pág. 81) donde las dos entidades se convirtieron en una sola.

USANDO A TOROTHAL

Los PJs encontrarán normalme a Torothal en la torre plateada de Tor Lithanel., aunque también visita los asentamientos de Laurëlor a lo largo del río Demst con su séquito, viajando en una flotilla de elegantes barcos élficos. Aunque voluble, Torothal puede ofrecer valiosos consejos respecto a los reinos del Otro Mundo basados en la sabiduría de su identidad alternativa, Niseag. Los PJs que necesitan ayuda en el Otro Mundo pueden ser visitados por Niseag si se han aliado con Torothal en el mundo real, pero ninguna entidad revelará voluntariamente la dualidad de su persona.



- Características de Torothal -

Perfil Primario

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
48%	57%	37%	52%	60%	77%	76%	54%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	5	5	5	-	-

Talentos de Camarilla: Encantador, Caminante de Sueños, Portador del Viento.

Reglas Especiales

• **Aura de Mathlann:** Torothal esta infundida con la magia de los mares y su presencia imbuye a los aliados con el favor de Mathlann. Tirar 1d10 para determinar qué Talento se obtiene temporalmente; 1-5 = Frenesi (ver WHJDR pág. 98) y 6-10 = Audaz (ver WHJDR pág. 101). Cada vez que un arma no mágica golpea a Torothal, su Bonificación de Resistencia es tratada como +2. Los propios ataques de Torothal cuentan como mágicos.

• **Niseag:** Niseag es capaz de poseer a Torothal cuando la Reina se encuentra bajo presión. Con una **Tirada Difícil (-20%) de Voluntad**, Torothal puede resistir a la influenciade Niseag, de lo contrario el espíritu de Brúidd controlara su cuerpo durante 2d10 minutos.

• **Apariencia Cambiante:** el temperamento de Torothal cambia como el mar; calmado por un momento y un torbellino de violencia al siguiente. Cada 1d10 minutos, Torothal debe tirar 1d10 para determinar su estado de ánimo:

1-3: Calma muerta: el comportamiento frío y desapasionado de Torothal otorga una penalización de **-10%** a todas las **Tiradas de Empatía** echas por los personajes cuando se relacionen con ella.

4-6: Oleaje: el humor amable y alegre de Torothal da a todas las **Tiradas de Empatía** hechas por los personajes que se relacionan con ella una bonificación de +20% (Fácil).

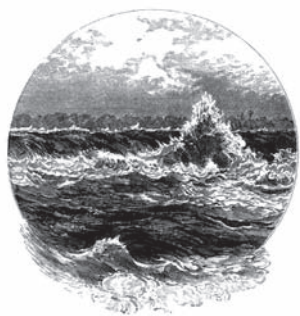
7-9: Turbulento: La pobre etiqueta enfurece a Torothal. Si cualquier PJ falla una **Tirada de Empatía** por 3 o más Grados de Fracaso, Torothal debe pasar una Tirada de Voluntad o caer en frenesi.

10: Torbellino: el humor negro de Torothal es un peligro para aquellos a su alrededor. Una Tirada fallida de Empatía hecha con Torothal la lleva a atacar con furia, ganando el Talento Frenesi (ver WFRP pág. 98).

Enseres: Túnica Resplandeciente, Talismán de Mathlann (ver recuadro pág siguiente)

Armadura: (Ninguna) Túnica de Ithilmar (Brazos 0, Cuerpo 2, Cabeza 2)

Armas: Ninguna



RELIQUIAS DE TOROTHAL

Los siguientes objetos encantados son llevados por Torothal y no están disponibles para otros.

TÚNICA RELUCIENTE

Fabricado enteramente de Ithilmar, la Túnica reluciente fue un regalo de bodas echo por Sarriel el vidente. Cuando se encapucha, Torothal es menos susceptible a los efectos de la magia, ganando una bonificación de +10% a todas las tiradas de resistencia mágica. Si la tirada de resistencia mágica se pasa por 3 o más Grados de Éxito, el pulido Ithilmar reflejará la magia perjudicial contra su lanzador.

TALISMÁN DE MATHLAN

Este colgante de pescado sobre un collar de perlas fue regalado a Torothal por sus padres como un amuleto de buena suerte para los viajes a las colonias del este en el Viejo Mundo. A lo largo de los siglos el collar ha absorbido grandes cantidades de magia, pero también ha quedado unido al temperamento de Torothal. Todos los hechizos lanzados en presencia de Torothal se ven afectados por su temperamento actual: *Calma Muerta* = -1 al Lanzar Hechizos; *Oleaje* = +2; *Turbulento* = +1 Dados de Caos; *Torbellino* = +2 Dados de Caos.

MORAI-HEG, DIOSA DEL DESTINO Y LA MUERTE



Morai-Heg es conocida como la Diosa de las Almas o la Bruja. Los Asrai creen que Morai-Heg guía a las almas de sus parientes fallecidos desde el bosque hasta el Otro Mundo y de vuelta otra vez cuando es el momento adecuado. También se cree que Morai-heg sabe todos los secretos mortales. El destino de los vivos son guardados en una vieja bolsa hecha de piel que la misma Diosa lleva, a menudo ocultando las profecías de los seguidores de Lileath. El verdadero camino al Yenlui a veces sólo se encuentra después de la muerte, en los reinos del Otro Mundo.

En las canciones de fábula Asrai, el Cuervo aparece a menudo como un heraldo de Morai-heg. Los Elfos Silvanos aprenden a leer los patrones de migración de los Cuervos como presagios, ya sea bueno o malo dependiendo del momento. También se rumorea que los Cuervos vuelan entre los mundos. En muchas leyendas, se habla de un héroe o animal que encuentra un portal al Otro Mundo siguiendo a los cuervos desde un claro de entierro élfico.

SACERDOTES DE MORAI-HEG

Aunque parece que los devotos de la Bruja vagan sin rumbo por el bosque, en verdad siguen un instinto que les lleva a los asentamientos donde pronto serán necesarios los ritos de los muertos. Los Sacerdotes de Morai-Heg suelen ser recibidos con frialdad al llegar, pero después de que la muerte presagiada haya ocurrido son tratados con respeto. Algunos sacerdotes de la Bruja se deleitan con la incertidumbre que se siembra ante su llegada. Como las Manos del Destino, estos Sacerdotes son a menudo capaces de recibir servicios a cambio de impedir temporalmente lo inevitable.

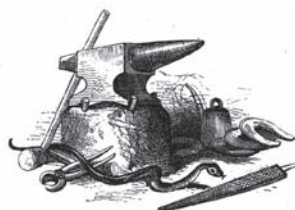
Mardagg

El espíritu Brúidd de Laurēlorn Mardagg suele ser confundido con el legendario héroe Kern (ver pág. 21). Mardagg aparece como un viejo envuelto en un manto con plumas de cuervo, pero cuando se aproxima y se quita la capucha aparece como un pálido guerrero Elfo que maneja dos hojas sagradas. Mardagg juzga a los mortales con ojos muertos y aquellos que han fracasado en la defensa de Laurēlorn a menudo son asesinados en el acto.

PRECEPTOS

- Una vez es casualidad, dos veces es coincidencia, tres veces es un signo del destino.
- Susurar siempre el nombre de los muertos a Morai-heg para que ella pueda encontrarlos.
- No invocar el nombre de la Diosa durante el embarazo, ya que el destino de un niño aún no nacido todavía no ha sido decidido.
- Quemar incienso es un agradable tributo para Morai-heg.
- Honra a la Bruja vistiendo con plumas de cuervo.

VAUL, DIOS DE LOS HERREROS Y ARTESANOS



Vaul es a veces conocido como el Dios Lisiado o Encadenado, el patrón de los artesanos. Vaul se describe en las canciones de fábula como un Elfo ciego y lisiado de porte noble, portando un martillo de herrero. Se dice que Vaul recibió sus heridas y fue encarcelado por miembros de Cytharai durante la Guerra en los Cielos. Vaul es una influencia de equilibrio en la caprichosa psicología Asrai, manteniendo sus energías creativas enfocadas y fundamentadas, y a menudo se venerado como una contraparte de Loec.

Aunque los santuarios a Vaul se pueden encontrar en la mayoría de los talleres Asrai, los templos dedicados al Dios de los Herreros sólo son establecidos en volcanes o calderas. Los sacerdotes de Vaul extraen metales directamente de la lava que se filtra de la tierra para forjar el Acero Veloz (ver recuadro, pág. 38). Para honrar el sufrimiento eterno de Vaul, los Sacerdotes Herreros soportan el calor de sus templos de la forja volcánicos sin queja alguna,

SACERDOTES DE VAUL

Los Asrai de Athel Loren adoran a Vaul como protector del bosque. Los Sacerdotes de Vaul ofrecen regulares sacrificios al dios Cytherai Addaioth, Señor de los Volcanes, para aplacarlo y domar la caldera contenida por un hito de piedras mágicas en el corazón de Loren. Los Elfos de Laurëlorin no tienen un templo volcánico propio, por tanto deben comerciar con los humanos y gnomos para sus metales.

Para completar su formación, los devotos aspirantes que no sean de Athel Loren deben emprender una peregrinación al Yunque de Vaul. Los más devotos Sacerdotes Herreros creen que la alegría de la creación debe necesariamente ir acompañada por el sufrimiento. Las cicatrices rituales que adornan los cuerpos de los Sacerdotes Herreros simbolizan las lesiones sufridas por su divino patrón.

PRECEPTOS

- No sofocar un fuego sin antes dar gracias a Vaul.
- Usa sólo armas cuyos fabricantes sean conocidos por ti
- El metal precioso és: cuida bien de las obras de Vaul y recupera cada flecha.
- Ora por la ayuda de Vaul en los esfuerzos creativos.
- Inspírate en la adversidad.

EL OTRO MUNDO

El espiritualismo Asrai esta centrado en una realidad paralela, en donde se cree que las almas experimentan una transformación antes de volver al bosque con la forma de nuevos avatares. Este estado alternativo de la existencia es llamado Annwyn por los Elfos y es conocido como “el Otro Mundo” por los seres humanos. El Otro Mundo está vinculado elementalmente a los bosques mágicos que anclan los dos planos juntos a través de la sombra del Espacio Entre Mundos.

Las coordenadas espaciales tienen poco significado a través de las tres dimensiones. Los fantasmas del Otro Mundo arrojan reflejos a muchas millas de distancia del árbol donde una persona murió. Además, la continuidad entre reinos del Otro Mundo es negada por una enorme oscuridad estrellada llamada El Vacío que aísla reinos, como islas en un océano cósmico. Los múltiples reinos del Otro Mundo sirven como “Dimensiones de Bolsillo”, santuarios contra el Caos.

El Otro Mundo se asemeja más a un limbo para Elfos que a una vida después de la muerte, aunque los niños de Bretonia que poseen cierto don también reciben iluminación espiritual en dichos lugares (ver Bretonia y la Corte del Hada, pág. 53). Los Cantores de Hechizos y las Sacerdotisas de Isha pueden viajar entre las dimensiones mediante la magia. Sin la ayuda de los elfos, los humanos sólo pueden visitar los reinos del Otro Mundo apaciguando a los espíritus guardianes o descubriendo un portal natural. Aquellos que visitan el Otro Mundo no siempre logran salir...

REGLAS

Los Personajes pueden acceder al Otro Mundo mediante 4 métodos:

- **Caminos Plateados:** El Otro Mundo esta conectado a los bosques mágicos por el Paso Sombrio (ver pág. 33). Los personajes no pueden viajar entre dos lugares del Otro Mundo en los caminos plateados.
- **Perdidos en el Tiempo y Espacio:** Los Personajes que queden Perdidos en el Tiempo y Espacio (ver pág. 58) pueden llegar al Otro Mundo en vez de tirar en la Tabla 7.2, a discreción del DJ.
- **Portales:** Los grandes portales (por ejemplo el palacio de las Náyades) pueden conectar varias ubicaciones del Otro Mundo. Los pequeños portales (por ejemplo, agujeros de conejos, árboles huecos) suelen conducir a una única ubicación.
- **Cambio de Fase:** Los Sacerdotes de Isha puede entrar utilizando el hechizo de Cambio Lunar (ver pág. 20).

Los personajes sólo pueden salir del Otro Mundo mediante 3 métodos:

- **Magia:** Los magos y sacerdotes elfos pueden salir utilizando los hechizos Camino entre Mundos (ver pág. 32) o Cambio Lunar (ver pág. 20).
- **Reencarnación:** Los fantasmas elfos pueden regresar hacia el Bosque con otro avatar (normalmente en árbol o animal).
- **Entrando en el Vacío:** Los personajes que entran al vacío desde el borde de un reino del Otro Mundo quedan *Perdidos en el Tiempo y Espacio!* (ver pág. 58) y no pueden volver al Otro Mundo.

Avatares: Los personajes que entran en el Otro Mundo (vivos o muertos) suelen adquirir un nuevo avatar:

- **Elfos:** Los Elfos cambian ligeramente de apariencia, adoptando un aspecto de Hada.
- **Humanos:** En el Otro Mundo, los humanos normales adoptan avatares de animales o semi-animales. Los seres humanos dotados de aptitudes mágicas adoptan un aspecto de Hada.
- **Fantasmas:** Los fantasmas de los elfos pueden aparecer en sus formas mortales, o como árboles o animales. Los fantasmas humanos no existen en el Otro Mundo.

Combate y daño: El combate en el Otro Mundo se resuelve de manera normal, excepto que los personajes muertos se convierten en Fantasmas; Los fantasmas Elfos permanecen en el Otro Mundo; los fantasmas humanos cambian inmediatamente de fase al Espacio Entre los Mundos.

Magia: Sólo los siguientes Saberes de Magia pueden ser utilizados en el Otro Mundo:

- Elfos: Bosques, Athel Loren, Isha, Kurnous, Morai-Heg
- Humanos: Vida, Cielo, Bestias



Portales del Otro Mundo

En los cruces donde el Otro Mundo se conecta con el bosque, los viajeros pueden acceder fácilmente entre los reinos sin cruzar el peligroso Espacio entre Mundos. Estos “portales”, muchos de los cuales se encuentran ubicados en claros sagrados - pueden variar en tamaño desde un agujero en el suelo (o un árbol) a un enorme palacio. Los portales del Otro Mundo están bien ocultos, y suelen estar defendidos por Elfos, espíritus del bosque o ambos. Los “Portales Musicales” sólo pueden ser abiertos por el mismo método utilizado para revelar las Sendas Musicales (ver pág. 54), pero la mayoría de los Portales al Otro Mundo pueden ser cruzados por cualquier persona.



Avatares del Otro Mundo

Por lo general, los avatares del Otro Mundo reflejan algo del propio entorno o de la naturaleza. Los Humanos asumen la forma de animales domésticos o urbanos; los Elfos adquieren exóticas apariencias de hadas. Los avatares no impiden la inteligencia o comunicación. El sentido común y la imaginación se pueden aplicar para determinar cómo un avatar podría afectar a las habilidades de un personaje.

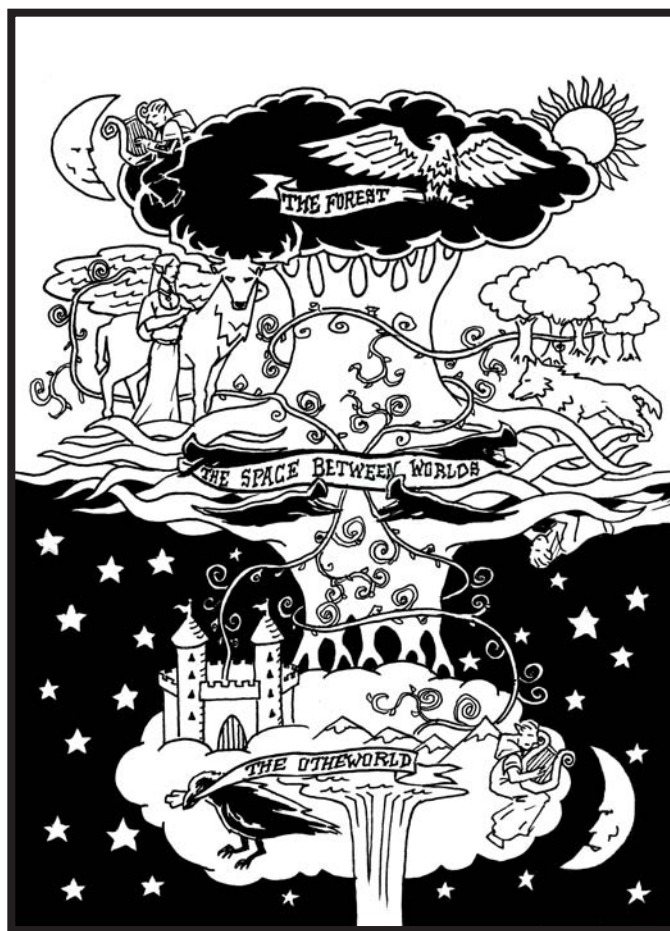
Elfos: Los elfos cambian ligeramente de apariencia, adoptando la Forma de Hada. Tirar 1d10 en la primera tabla de abajo.

Otras Razas: En el Otro Mundo, los humanos dotados de habilidades mágicas adoptan la Forma de Hada. Los humanos normales y otras razas adoptan avatares de animales (o mitad animal). Tirar 1d10 en la segunda tabla de abajo, o escoge un animal apropiado. A continuación, tirar 1d100 para determinar qué parte del cuerpo se transforma:

- 1-20:** Animal entero
- 21-40:** Animal de cintura para abajo
- 41-60:** Animal de cintura para arriba
- 61-80:** Animal de cuello para abajo
- 81-100:** Cabeza de animal

Humanos dotados Mágicamente y Elfos	
1d10	Forma de Hada
1	Antenas
2	Orejas de Gato
3	Piel Resplandeciente
4	Pelo de Oro/Plata
5	Ojos Brillantes
6	Rasgos Afilados
7	Orejas Alargadas
8	Ramas Manos-Pies
9	Alas de Hada
10	Pelo Frondoso

Humanos Normales y otras Razas	
1d10	Forma Animal
1	Sapo
2	Mula
3	Buey
4	Pollo
5	Perro
6	Gato
7	Cerdo
8	Tortuga
9	Pato
10	Caracol



GUÍA PARA EL DJ

El Otro Mundo es un paisaje surrealista que debe reservarse para encuentros especiales. Por lo general, cuando los mortales entran en el Otro Mundo, suelen ser escoltados por los Elfos o espíritus guardianes. Los encuentros del Otro Mundo deben incluir objetivos específicos que se puedan alcanzar en un período de tiempo relativamente corto. Los ejemplos incluyen: el rescate de un viajero perdido o niño Bretoniano, enfrentarse a un espíritu Brúidd en su guarida, o recuperar un artefacto perdido.

Puedes divertirte desdibujando los límites entre la realidad y el Otro Mundo. En algunos reinos, el Otro Mundo es indistinguible de un bosque normal. Al otorgar Sentir Magia temporalmente a los PJs humanos (a través del vino Élfico o similar), sus avatares no cambiarán significativamente. Para enturbiar realmente las aguas, puedes reciclar imágenes de sueños anteriores en el Otro Mundo, o hacer que las imágenes del Otro Mundo vuelvan a aparecer más tarde como ilusiones.



CAPÍTULO IV: MAGIA DE LOS ELFOS SILVANOS

“Las crónicas de nuestra Orden hablan de nuestros antiguos antepasados, fueron los primeros en aprender los caminos de la naturaleza de seres a quienes llamaron las Hadas del Bosque. El Druidismo de este tiempo no es tan puro como los caminos enseñados por el honorable Teclis, pero se dice que sus raíces son similares a la magia practicada por los Elfos Silvanos. Sólo puedo especular que los parientes forestales de Teclis son capaces de acceder a la Magia Terrestre con más facilidad que nosotros, lo que explicaría la diferencia de capacidad entre los antiguos Druidas y sus Cantores de Hechizos”

Rosalía Delfholt, Magister Druida del Colegio de Jade

EL SABER DE LOS BOSQUES

Los elfos son más conscientes de los vientos de la magia que la mayoría de las otras razas. Su mejorado sentido mágico les permite percibir la convergencia entre la magia arcana y divina. En los bosques del Viejo Mundo, la magia de los Asrai está estrechamente ligada a la flora y fauna, las cuáles están impregnadas de energía aethyrica comúnmente conocida como Magia Terrestre.

Entre los Elfos Silvanos la diosa Isha, que gobierna el crecimiento y nacimiento, también es venerada como una diosa de la magia. Como una diosa omnipresente, Isha forma parte de todas las cosas naturales, pero a menudo se manifiesta ante los Elfos Silvanos como Ariel, la Reina de Loren. Mientras que los sacerdotes y magos humanos son incapaces de distinguir entre las bendiciones de Ariel y la magia *Ghyran* (verde) y *Ghur* (marrón), la Magia Asrai desafía la convención y clasificación humanas normales. Los Elfos Silvanos simplemente consideran que estos colores se hacen visibles cuando se canaliza la magia de Isha.

Según la mitología de los Elfos Silvanos, las almas de los difuntos son consumidas por el bosque y protegidas de las garras del Caos en un especie de limbo llamado Annwyn. Los Asrai también entienden que los bosques están relacionados con la Disformidad a través de antiguos y ocultos caminos creados por los Ancestrales. Por lo tanto, los Elfos Silvanos perciben los Bosques como un límite a la existencia con el Aethyr. Se cree que los lugares más sagrados del bosque existen simultáneamente tanto en el mundo Material como en los reinos Aethyricos.

Aunque cada bosque contiene una gran cantidad de energía mágica latente, Athel Loren es el bosque más mágico de todos. Los magos Elfos Silvanos de cualquier Camarilla puede aprender el Saber de los Bosques, pero sólo pueden dominar su arte aprendiendo el Saber de Athel Loren bajo la dirección de la Estirpe de los Cantores de Ariel.

LA MAGIA ESTA POR TODAS PARTES

Los Elfos Silvanos están acostumbrados a observar fenómenos mágicos menores, lo que hace que se aburran o cansen de apariciones que asustarían a otros. Los Asrai se divierten de las reacciones humanas ante la magia y a veces gastan bromas con espejismos sólo para divertirse. Las prohibiciones contra el lanzamiento de hechizos parecen absurdas para los Elfos Silvanos, aunque entienden por qué los seres humanos podrían imponer esas sanciones sobre sí mismos.

Después de acceder a la profesión de Cantor de Árbol (ver pág. 43), los magos de los Elfos Silvanos pueden aprender el Saber de los Bosques, que se comprende de hechizos comparables en potencia a los que se enseñan en los Colegios de la Magia humanos. Sin embargo, a diferencia de los humanos, los Elfos Silvanos son capaces de manejar los múltiples Vientos de la Magia con facilidad. El Saber de los Bosques incluye una mezcla de hechizos de los Saberes de la Vida, Bestias, Sombras y Cielos.

Los análogos del suplemento de los Reinos de la Magia aparecen únicamente con fines mecánicos. Los magos Elfos Silvanos no tiene conexión con los Colegios humanos, ni se atribuyen etiquetas para sus propias fórmulas mágicas. El efecto de los hechizos del Saber de los Bosques pueden aparecer estéticamente diferentes, o incluso producir resultados ligeramente distintos (a discreción del DJ).

LISTA DE HECHIZOS DEL GUARDIAN

Los Elfos Silvanos son llamados con frecuencia para defender sus hogares forestales. La mayoría de jóvenes Cantores aprenden a respaldar a los guerreros de su Clan con la magia de la naturaleza y confundir a los intrusos del bosque con espejismos. Para aprender los hechizos más poderosos de combate, los magos de los Elfos Silvanos deben viajar al Roble Eterno y recibir la bendición de la misma Ariel. Sólo se enseñara el avanzado Saber de Athel Loren (ver pág. 32) a aquellos Guardianes considerados lo suficientemente sabios. Los Cantores de Árbol Guardianes que se les niega el progreso mágico por Ariel pueden convertirse en sacerdotes de otros dioses. A veces, estos despreciados magos recurren a dioses oscuros o espíritus del bosque corrompidos en busca de mayor poder.

LISTA DE HECHIZOS DEL PROFETA

Los Elfos Silvanos Profetas observan los vórtices arremolinarse en la niebla del tiempo para ayudar a guiar en las decisiones de sus dirigentes. Acosados por enemigos en casi todos los frentes, el futuro de los Asrai parece desalentador. La principal profetisa viva, Naieth de Athel Loren, recientemente vio el final de su pueblo en una visión terrible. En Bretonia, Naieth es conocida con admiración y respeto como el “Hada Hechizera”.

Los Cantores de árbol que deseen aprender el avanzado Saber de Athel Loren deben ser capaces de actuar como diplomáticos para con los Bretonianos. Quizás injustamente, la mayoría de los profetas para el avance son mujeres excepcionalmente atractivas elegidas por Naieth. Otros pueden continuar su búsqueda de las artes mágicas uniéndose al sacerdocio de Lileath (O Sarriel, en el bosque Laurêlorn).

TABLA 4.1: LISTA DE HECHIZOS DEL SABER DE LOS BOSQUES

Guardian	Profeta	Protector
Amansar Fiera (Bestias, Reinos de la Magia pág. 139)	Presagio (Cielo, Reinos de la Magia pág. 150)	Amansar Fiera (Bestias, Reinos de la Magia pág. 139)
Revelar Rastro (Vida, Reinos de la Magia pág. 155)	A Cuerpo de Rey (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)	A Cuerpo de Rey (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)
Desconcertar (Sombras, Reinos de la Magia pág. 162)	Desconcertar (Sombras, Reinos de la Magia pág. 162)	Sangre de la Tierra (Vida, Reinos de la Magia pág. 155)
Naturaleza Inestable (Vida, Reinos de la Magia pág. 155)	Defolación (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)	Defoliación (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)
Canícula (Vida, Reinos de la Magia pág. 152)	Portal de la Tierra (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)	Portal de la Tierra (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)
El Largo Sopor del Invierno (Bestias, Reinos de la Magia pág. 139)	Premonición (Cielo, Reinos de la Magia pág. 150)	Crecimiento Vital (Vida, Reinos de la Magia pág. 155)
Susurros de los Árboles (Vida, Reinos de la Magia pág. 155)	Proyectar Espíritu (Cielo, Reinos de la Magia pág. 151)	Susurros de los Árboles (Vida, Reinos de la Magia pág. 155)
Germinación (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)	Adivinar Ubicación (Cielo, Reinos de la Magia pág. 149)	Germinación (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)
Ilusión (Sombras, Reinos de la Magia pág. 163)	Ilusión (Sombras, Reinos de la Magia pág. 163)	Ilusión (Sombras, Reinos de la Magia pág. 163)
Confusión Universal (Sombras, Reinos de la Magia pág. 162)	Erradicar Plaga (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)	Erradicar Plaga (Vida, Reinos de la Magia pág. 153)

LISTA DE HECHIZOS DEL PROTECTOR

El bosque no es sólo un hogar para los Elfos Silvanos; también es su aliado. Los jóvenes Elfos que demuestran una afinidad penetrante con la naturaleza son elegidos para hacerse aprendices de Protectores antes de aprender a disparar con un arco. Los magos Protectores llegan después de las batallas para curar el daño inflingido sobre el bosque. Como Ariel favorece a los Protectores por encima de todos los demás Elfos Silvanos, los magos que utilizan esta lista de hechizos son más propensos a tener acceso al avanzado Saber de Athel Loren. Cuando los Protectores alcanzan el rango de Cantor de Hechizos, se convierten en importantes figuras de la sociedad Asrai, creando los magníficos salones élficos y guiando a su pueblo por los místicos caminos del bosque.



LANZAR HECHIZOS

La Característica Mágica de los Magos Élfico es la cantidad de Magia Terrestre que puede canalizar. Los hechizos se resuelven normalmente, pero el único método de los Asrai para manipular la magia mediante el canto introduce una nueva regla. Los modificadores ambientales y estacionales pueden también influir en la magia de los Elfos Silvanos, y los resultados de la Maldición de Tzeentch son a veces determinados en la nueva tabla “Crecimiento Forestal”

CANTAR HECHIZOS

Los Elfos Silvanos utilizan gestos y palabras de simple poder, aprovechando los Vientos de la Magia de forma normal, pueden lanzar hechizos de Magia Pueril y Magia Menor. Lanzar hechizos del Saber de los Bosques y el Saber de Athel Loren requiere de la Magia Terrestre, que es manipulada cantando en una lengua arcana que combina el Anoqeyân, la lengua arcana de los Elfos, y el Malla-salaba-Larin, el idioma de los árboles. Debido a la exigencia de cantar en voz alta, la Magia Terrestre es difícil de usar de forma encubierta.

Se requiere una **Tirada de Actuar (Cantante)** antes de realizar cualquier Tirada de Hechizo, reflejando el control del lanzador sobre los flujos de la magia. Una canción exitosa elimina un único dado de la Tirada de Hechizo con el fin de desencadenar la Maldición de Tzeentch, pero el resultado todavía cuenta para la Tirad de Hechizo. Una canción fracasada otorga un Dado de Caos a la Tirada de Hechizo.

Aviso: Aunque la Habilidad de Lengua Arcana (Élfico Arcano) es suficiente para lanzar hechizos de la Magia Pueril y Magia Menor, los Cantores de Hechizos deben conocer Hablar Idioma (Malla-room-ba-larin) con el fin de lanzar hechizos con el Saber de los Bosques y el Saber de Athel Loren.

CORRIENTES VARIABLES

Los flujos de la Magia Terrestre varían en intensidad dependiendo de la estación del año. En primavera y verano, la vida es abundante y por tanto la Magia Terrestre fluye fácilmente. En Otoño e Invierno la magia se vuelve cada vez más difícil de canalizar. Los siguientes modificadores se aplican a cualquier hechizo o ritual lanzado con la Magia Terrestre:

Invierno	(Estación del Hielo):	-2
Primavera	(Estación de la Lluvia):	+1
Verano	(Estación del Sol):	+2
Otoño	(Estación de la Tormenta):	0

CRECIMIENTO FORESTAL

La Magia Terrestre canalizada en Athel Loren, el Bosque de Laurëlor y claros sagrados ya está “filtrada” por el bosque, haciendo que el lanzador sea menos susceptible a la Maldición de Tzeentch. Sin embargo, la Magia Terrestre es poderosa, y en ocasiones los flujos son demasiado fuertes como para poder controlarlos. Cuando se lanzan hechizos en Athel Loren o un claro sagrado, sacando dobles, triples, cuatriples o un 1 en la Tirada de Hechizo se desencadena un aumento enorme de magia terrestre. Debes tirar en la **Tabla 4.2: Crecimiento Forestal** para determinar lo que sucede. A menos que la tabla indique lo contrario, los hechizos todavía pueden ser lanzados con éxito si se supera el Factor de Dificultad.

Fuera de Athel Loren y los claros sagrados, las reglas de la Maldición de Tzeentch se resuelven de manera normal.



FALLO AUTOMÁTICO

Al sacar un 1 en todos los dados de la Tirada de Hechizo, este falla automáticamente, como indican las reglas normales. Sin embargo, cuando se lanzan hechizos en Athel Loren o claros sagrados, en vez de realizar la tirada de Voluntad para saber si se adquiere **1 PL**, se debe tirar en la **Tabla 4.2: Crecimiento Forestal**. Fuera de Athel Loren y los claros sagrados, dicha tirada se resuelve de manera normal.

TABLA 4.2: CRECIMIENTO FORESTAL

Tirada	Resultado
01 -15	Infundido: La oleada mágica te vigoriza, curando 1 Herida si fuera necesario, pero aturdiéndote durante 1 asalto mientras la magia fluye a través de tu cuerpo.
16 – 30	Aletardado: La magia es lentamente atraída hacia ti. Tu hechizo tarda el doble de tiempo lanzarse. Debes pasar el tiempo de preparación completo incluso si fracasaste la Tirada de Hechizo
31 – 45	Ardiente: Olas Celestiales de Magia Terrestre se liberan en forma del hechizo <i>Canícula</i> (ver <i>Reinos de la Magia</i> pág. 154), con la plantilla grande centrada sobre ti.
46 – 60	Ente: Un Ente solitario (ver <i>Warhammer Companion</i> pág. 125) aparece de la nada e intenta distraerte. Debes pasar una Tirada de Voluntad para continuar lanzando el hechizo. Si el Ente tiene éxito en distraerte desaparecerá en un soplo de magia, sino te atacará.
61 – 80	Desatado: La Incontrolada Magia Terrestre se libera. La zona circundante se ve afectada por el hechizo <i>Padre de las Espinas</i> (ver <i>Reinos de la Magia</i> pág. 155), con la plantilla grande centrada sobre ti.
81 – 90	Entes: 1d10 Entes (ver <i>Warhammer Companion</i> pág. 125) aparecen de la nada y te atacan. Tu hechizo se interrumpe automáticamente.
91 – 99	Aparece Tzeentch: La descontrolada Magia Terrestre desgarrar y abre un punto arcano en el Aethyr. Sufres la Maldición de Tzeentch de manera normal.
00	Espíritu del Bosque: Un enojado espíritu del bosque, Driada (ver <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 92), erupciona de la tierra a 6 metros de ti por tu abuso irresponsable de la Magia Terrestre y te ataca.

EL SABER DE ATHEL LOREN

Los magos Elfos Silvanos se vuelven más versátiles que sus homólogos humanos cuando acceden al tercer nivel de la profesión Cantor de Hechizos y aprenden el avanzado Saber de Athel Loren. Aunque la mayoría de los hechizos de Loren están más allá de las habilidades principales de un Cantor de Hechizos, los Elfos tienen mayor potencial mágico que los humanos. La cuarta profesión del Tejedor de Hechizos permite a los magos Elfos Silvanos alcanzar Magia 5 (mientras que los magos humanos están limitados a Magia 4). El Saber de Athel Loren sólo puede ser aprendido por un Tejedor de Hechizos de Athel Loren o de la misma Ariel.

Los resultados de hechizos fallidos del Saber de Athel Loren se determinan normalmente en el Crecimiento Forestal o la Maldición de Tzeentch, como si fueran magia arcana. Llamada de la Caza y la Bendición de Ariel son excepciones especiales. Cuando se utilizan en el bosque de Loren donde Ariel y Orion tienen su corte, los fracasos de estos hechizos se determinan en la Tabla Cólera de los Dioses (ver WFRP pág. 144).

Cántico de los Árboles

Factor de Dificultad: 12

Preparación: 1 minuto

Ingrediente: Una vara del corazón de un árbol (+1)

Descripción: Tu encantadora melodía obliga a los árboles dentro de un área de 20 x 20 metros a doblarse y moverse. Este hechizo puede lanzarse sobre una arboleda boscosa hasta 36 metros de distancia para tejer un refugio temporal, crear un asentamiento permanente durante varias horas, o mover los árboles 4 metros por asalto. Además, este hechizo permite al lanzador comunicarse telepáticamente con los árboles y plantas de la zona afectada, y extraer arcos, lanzas, báculos de la Mejor Artesanía del corazón de los árboles. Aunque el Cántico de los Árboles no es aparentemente un hechizo de combate, cada enemigo atrapado dentro de la zona afectada puede ser atacado con ramas una vez cada asalto durante todo el tiempo que se mantenga el hechizo. Las Ramas atacan con un HA 25 y Daño 4.

Ojo Errante

Factor de Dificultad: 14

Preparación: Media Acción

Ingrediente: El globo ocular de un ciervo (+1)

Descripción: Ves a través de los ojos de un animal del bosque. El hechizo debe lanzarse mirando a los ojos del huesped, a menos que el animal sea tu compañero (ver pág. 94). El animal seguirá su propio camino salvo que reciba instrucciones por medios mágicos, o por alguien con el Talento Amigo de las Bestias (ver pág. 13). El enlace visual se puede mantener hasta Magia x 100 millas de distancia, por el tiempo que permanezcas concentrado.

Furia del Bosque

Factor de Dificultad: 15

Preparación: Media Acción

Ingrediente: Una rama de Driada (+2)

Descripción: Invocas ramas retorcidas y espinosas que brotan espontáneamente entre un grupo de enemigos hasta 36 metros de distancia. Cada enemigo es atacado una vez por asalto con un HA 25 y Daño 4 durante todo el tiempo que el hechizo se mantenga, o hasta que los objetivos se muevan. El daño es aumentado a 5 si se lanza dentro de un bosque.

El Sendero Oculto

Factor de Dificultad: 18

Preparación: Acción Completa

Ingrediente: Un guijarro liso (+1)

Descripción: Haces que un grupo de compañeros (Magia x 1d10) dentro de 36 metros se vuelvan incorpóreos durante Magia x Turnos. En el sendero oculto, los viajeros pueden ignorar las penalizaciones de terreno y no sufrirán daños por los efectos ambientales. También reciben una bonificación de +20% a las Tiradas de Movimiento Silencioso y Escondarse. El hechizo se rompe de inmediato cuando los personajes incorpóreos participen en combate; de lo contrario sólo los proyectiles mágicos podrán dañarlos mientras dure el hechizo.

Anfitrión Crepuscular

Factor de Dificultad: 21

Preparación: Acción Completa

Ingrediente: Menchón de pelo de un cadáver (+2)

Descripción: Invocas una serie de 2d10 Fantasmas (ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 109) para que caminen entre un grupo de compañeros dentro de 36 metros. Los Fantasmas causan Miedo en los oponentes de tus compañeros, volviendo al mismo tiempo inmunes a tus aliados del Miedo. Los fantasmas se disipan después de Magia x Turnos

Camino entre Mundos

Factor de Dificultad: 22

Preparación: 2 Acción Completa

Ingrediente: Un puñado de elemento relacionado (+2)

Descripción: Revelas caminos secretos y mágicos que conectan con los elementos naturales a lo largo de grandes distancias. Tú y tus compañeros podéis atravesar el Paso Sombrio (ver pág siguiente). Este hechizo también puede ser utilizado para rescatar a los personajes que se encuentran en el Paso Sombrio después de quedar *Perdidos en el Tiempo y Espacio* (ver pág. 58).

Bendición de Ariel

Factor de Dificultad: 24

Preparación: 1 Acción Completa y 1 Media Acción

Ingrediente: Una taza de agua fresca de manantial (+1)

Descripción: Imbues a un personaje a una distancia de hasta 36 metros con una fuerza vital mágica durante Magia x Turnos. Al inicio de cada asalto, el personaje regenera 1d10 Heridas. La Bendición de Ariel puede resucitar a un personaje recientemente fallecido, siempre y cuando el lanzador toque al objetivo dentro de 1 minuto después de su muerte, el objetivo debe pasar una Tirada de Resistencia. Los personajes revividos pasaran el primer turno con 0 Heridas y permanecen Aturdidos durante la regeneración.

Llamada de la Caza

Factor de Dificultad: 27

Preparación: Acción Completa

Ingrediente: Un cuerno de caza (+2)

Descripción: Tus aliados son inspirados con la furia salvaje de Kumous. Los combatientes amistosos (Magia x 1d10) dentro de 36 metros reciben 1 Ataque Extra para el resto del combate. Los que no estén trabados en combate cuando se lance el hechizo deberán realizar inmediatamente una acción de Carga, fuera de la secuencia del turno normal.

Predecir Peligro

Factor de Dificultad: 29

Preparación: 30 minutos

Ingrediente: Una pizca de Hoja del Sueño en polvo (+2), ver (Apócrifo 2, 1ª Ed. pág 91).

Descripción: Entrás en un trance ligero y quedas en sintonía con el entorno natural. Si la región es un bosque normal o llanura, podrás detectar la naturaleza y la ubicación aproximada de inminentes amenazas (por ejemplo “50 Hombres Bestia, 2 millas al SurEste”). En los bosques mágicos como Athel Loren, puedes ver los eventos que aún no han tenido lugar realizando una **Tirada Difícil (-30%) de Percepción**.

Proyección Aethyrica

Factor de Dificultad: 32

Preparación: 3 Acciones Completas

Ingrediente: Una ramita de raíz del Sueño (+3)

Descripción: Entrás en un trance ligero, proyectando tu espíritu hacia otra ubicación hasta una distancia de tu Magia x 100 millas. No es necesario que hayas visitado el lugar con anterioridad, pero debe estar situado cerca de agua dulce o bosques, y tienes que conocer su nombre. Eres capaz de hablar, moverte y atravesar objetos sólidos hasta 5 pies de ancho, pero no interactuar con el mundo material. Tu forma etérea sólo se ve afectada por los ataques mágicos. Puedes realizar un único hechizo antes de que tu forma etérea regrese a tu cuerpo. La Proyección Aethyrica dura (Magia x Minutos) o hasta que se lance otro hechizo.



EL PASO SOMBRÍO

Al contrario de la creencia popular, la Puerta Polar del norte no es la fuente de toda la magia. Existen un número infinito de lugares en todo el mundo conocido donde el reino de Caos converge en el reino Material. Estos lugares llamados “fulcros” son poderosas zonas arcanas en donde los magos construyen santuarios y monumentos con la intención de aprovechar el ambiente mágico para rituales poderosos. Los fulcros arcanos son a veces difíciles de descubrir. En ubicaciones muy mágicas como el Bosque de Loren o los Desiertos del Caos, los fulcros pueden cambiar y hasta moverse al azar. Aunque los fulcros mágicos existieran mucho antes de la llegada de los Ancestrales, la mayor parte de ellos no han sido descubiertos.

Existen caminos Aethyricos que desafían las leyes convencionales del espacio y pueden ser usados para viajar grandes distancias en meros momentos, interconectando todos los fulcros mágicos. Los hechizeros humanos se refieren a esta mundial red aethyrica como el Paso Sombrio, y el correspondiente modo de viajar como “translocación”. La translocación es extremadamente peligrosa para todos excepto para los individuos más tenaces. Los Hechizeros del Caos a veces acceden al Paso Sombrio a través de portales de la Disformidad. Los Videntes Grises Skavens pueden translocar pequeñas fuerzas de Alimañas, pero sólo tras consumir cantidades prodigiosas del polvo de Piedra Bruja. La Reina Eterna de Avelorn en los Reinos de los Altos Elfos utiliza antiguos círculos de piedras para atravesar el Paso Sombrio a lo largo de las líneas ley, y también se cree que Teclis, el Señor del Saber de la Torre Blanca de Hoeth, accede a los portales una vez utilizados por los Ancestrales.

Los magos Asrai son capaces de viajar por el Paso Sombrio utilizando el hechizo del Saber de Athel Loren, *Camino entre Mundos*. Los fulcros de entrada utilizados por los Asrai están elementalmente vinculados a los fulcros de salida, haciendo que el espacio intermedio de Disformidad sea más estable. Los árboles están conectados con otros árboles, los lagos a otros lagos y así sucesivamente. Algunos eruditos Elfos creen que los Ancestrales una vez utilizaron estas conexiones elementales para sus propios fines. Hoy en día, el Paso Sombrio es vital para los servicios de inteligencia y defensa Asrai.

REGLAS ELEMENTALES DE TRANSLOCACIÓN

Los Elfos Silvanos utilizan el hechizo Camino entre Mundos para abrir el Paso Sombrio a través de elementos naturales. Las entradas normalmente aparecen como portales brillantes o espejos. Cuando el hechizo se lanza y se declara el destino, también se debe especificar el elemental fulcro de salida. Las fuertes conexiones elementales entre fulcros crean rutas más seguras a través del Aethyr. Si el elemento deseado no está presente, el fulcro de salida cuenta como “Otros”.

Debe haber una cantidad suficiente del elemento para crear un portal con el tamaño de un hombre. En el caso de que se elija el Aire como elemento específico de entrada o salida del fulcro., debe estar presente en grandes cantidades, como un viento aullador a través de un cañón o vendaval que sopla sobre las cumbres montañosas.

TABLA 4.3: FULCROS ELEMENTALES

Fulcros de Acceso	Fulcros de Salida (El Modificador se aplica a las Tiradas de Voluntad de todos los viajeros)		
Madera	Madera +20%	Fuego +20%	Otros -20%
Tierra	Tierra +20%	Agua +20%	Otros -20%
Fuego	Fuego +20%	Metal +20%	Otros -20%
Metal	Metal +20%	Tierra +0%	Otros -20%
Agua	Agua +20%	Madera +0%	Otros -20%
Aire	Aire +10%	Otros -20%	

Los viajeros que deseen regresar a través de la misma vía aethyrica deben lanzar el Camino Entre Mundos de nuevo. Esta vez, los elementos están invertidos (es decir, el fulcro de entrada se convierte en el fulcro de salida, y viceversa).

El Camino Plateado

Una vez que un portal del Paso Sombrío ha sido abierto en el fulcro de entrada por el Camino entre Mundos, los viajeros deben seguir un Camino Plateado a través de un mundo de pesadilla surrealista. El Paso Sombrío esta habitado por Demonios y Bestias de la Sombra (ver pág. 102) que tratan atraer y desviar a los viajeros del camino. Alcanzar el fulcro de salida requiere una **Tirada de Voluntad** por parte de todos los viajeros. Calcular de forma individual los Grados de Éxito o Fracaso y consultar la tabla que aparece a continuación.

TABLA 4.4: PASO SOMBRÍO ORIENTACIÓN

Tirada de Voluntad	
3+GE	Explorador: Te encuentras en sintonía con el Aethyr, y sólo alcanzas el punto de salida después de 1d5-1 minutos de tiempo real. Además, puedes rescatar a alguien que este <i>Perdido en el Tiempo y Espacio</i> !, o percibir un acontecimiento que pronto sucederá.
0-2 GE	Paso Seguro: Después de seguir el camino plateado durante 1d5-1 horas de tiempo real, alcanzas el punto de salida sin incidentes.
0-2 GF	Bestias de la Sombra: Después de sucumbir a las ilusiones de pesadilla, eres atacado por 1d5+2 Bestias de la Sombra (ver pág. 102). Los viajeros que te sigan pueden unirse a la lucha, sin embargo después del enfrentamiento todos deben pasar otra tirada de Voluntad para encontrar de nuevo el camino plateado.
3-5 GF	Perdido en el Tiempo y Espacio (ver pág. 58) Te desvías del camino plateado y acabas vagando sin rumbo en el limbo entre mundos.
6+ GF	Reinos del Caos: Tu propia sombra es reclamada por un demonio del Caos, la cual abandona tu cuerpo físico en estado de coma. Debes averiguar el Verdadero Nombre del demonio y matarlo antes de 1d10 días, sino entrega tu alma a los Reinos del Caos y tu cuerpo fallece. Se puede utilizar 1 PD para escapar. Los supervivientes de esta terrible experiencia obtienen 1d5 PL.

LA TEORÍA ELEMENTAL ASRAI

Los Altos Elfos reconocen los elementos tradicionales del fuego, agua, tierra y aire como los fundadores de las artes mágicas. Pero al igual que con todos los demás aspectos de su ser, el paradigma elemental de los Elfos Silvanos es influenciado por su entorno forestal. La madera y el metal también son considerados como elementos fundamentales. Además, el aire no se considera un elemento normal. En su lugar, se considera un elemento de “unión” a través del cual los Vientos de la Magia fluyen más fácilmente. Este concepto de “unión elemental” se materializa en la anual Cacería Salvaje, cuando las nubes tormentosas retumban a través de las copas de los árboles, los rayos dividen el cielo, y los vientos aulladores transportan a los cazadores de Orión por el aire.

Los Elfos Silvanos reconocen 6 elementos: Agua, Fuego, Metal, Madera y Tierra, con el elemento aethyrico del Aire como una fuerza vinculante. Puede parecer extraño para los forasteros que el metal sea visto como un elemento primario, pero los Elfos Silvanos creen que el metal es necesario para la generación de la Tierra.



El Metal y el Fuego han llegado a representar la codicia y la guerra, que se consideran el destino tanto de las razas menores como de sus propios parientes. Por tanto, los Asrai dan poco uso al metal aparte de las hojas y puntas de flecha necesarias para defender el bosque, y el fuego es empleado sólo con fines creativos. La Madera es el elemento más favorecido en el misticismo Asrai, seguido por el Agua y la Tierra. Se considera que toda la magia esta basada en el Aire.

Existe una cierta variación conceptual de menor importancia entre los Elfos Silvanos que viven en entornos únicos. Los Cantores de Árboles de los Pinares reconocen 5 elementos en vez de 6, combinando el Metal y la Tierra juntos como Piedra. Los discípulos de Isha a menudo hablan de la Luz Lunar como si fuera un 7 elemento. La Estirpe Perdida cree que la Madera es el elemento de unión universal en lugar del Aire. Estas teorías alternativas no se consideran heréticas (o incluso erróneas) por otros Elfos Silvanos; son simplemente “diferentes verdades”.

RITUAL DEL DESPERTAR DE LA PRIMAVERA

El Gran Ritual del despertar de la primavera se realiza cada año en el Claro del Rey, señalizando el final del invierno. En ocasiones, se lanzan variantes menores de este ritual por otros claros de Athel Loren durante tiempos de enfermedad, escasez de alimentos o corrupción.

Tipo: Arcano/Divino

Lengua Arcana: Arcano Élfico

Magia: 4

PE: 300

Ingredientes: El corazón todavía latiente de un ciervo y una guirnalda de Flor de Invierno (ver pág. 109).

Condiciones: El cazador más valiente de la comunidad debe comer el corazón del ciervo y hacer el amor con una virgen Cantora de Árboles. Entonces los Cantores de Hechizos comienzan a cantar el ritual mientras sus parientes bailan. El cazador entra en una gran hoguera portando la guirnalda de Flor de Invierno y es consumido por las llamas.

Consecuencias: Si el ritual falla, Ariel se enfadará con los elfos por manipular los ciclos de las estaciones. La Disposición de los Espíritus del Bosque para toda la región se reduce en -20% hasta el verano.

Factor de Dificultad: 20 (30 Si se lanza antes del solsticio de invierno)

Preparación: 6 horas

Descripción: El sol se vuelve más cálido, derritiendo la nieve. Las plantas florecen espontáneamente en un radio de 2 millas. Los seres vivos son sanados y recuperan todas sus Heridas, las enfermedades pueden curarse con una Tirada Éxitosa de Resistencia. Cualquier flora y fauna corrupta dentro de 2 millas se elimina de forma automática (ver pág. 109 y 114). La Disposición de los Espíritus del Bosque aumenta en un +10% hasta el verano.



LAS OSCURAS DANZAS DE LOEC

Aunque la Orden de los Maestros de la Espada no fue establecida hasta que se fundaron los cimientos de la Torre Blanca de Hoeth en Ulthuan, los Elfos han ejercido el hechizo y la espada por igual en la defensa de sus tierras desde la época de Aenarion. Muchos han combinado estas poderosas artes en un letal estilo de lucha, canalizando los Vientos de la Magia a través de movimientos ritualísticos en lugar de las invocaciones arcanas usadas por los Magos tradicionales.

Aquellos líderes de guerreros y buscadores de conocimientos que dominaron este nuevo arte del Baile de la Espada fueron conocidos como Maestros de la Espada, y mientras unos procuraron en perfeccionar el arte de matar, otros prefirieron vagar por el mundo en busca de la verdad. Así fue que unos pocos Maestros de la Espada se encontraron entre los supervivientes Asrai al final de la Guerra de la Barba. La vida en los bosques transformó poco a poco a estos sabios guerreros en los Bailarines Guerreros de la actualidad; guerreros sin igual que se deleitan con el engaño y la música.

LA DANZA DE LAS ESPADAS

Con el transcurso del tiempo, el Baile de la Espada se transformó en la Danza de Guerra realizada por los Bailarines Guerreros de los Elfos Silvanos. La Danza de Guerra es una forma de magia que sigue las reglas de lanzamiento descritas en el WFRP. Sin embargo, existen varias diferencias notables, que se explican a continuación.

EL SABER DE MIRTH Y MAYHEM

El baile de la guerra no requiere de invocaciones, y no existen palabras para describir o definir los hechizos del Saber de Mirth y Mayhem. Por lo tanto, un profesional del baile de la guerra, no necesita hablar una Lengua Arcana con el fin de utilizar los hechizos del Saber de Mirth y Mayhem. Los hechizos de otros Saberes requieren de una Lengua Arcana para lanzarse de manera normal.

El Saber de Mirth y Mayhem utiliza la habilidad Actuar (Acróbata) en lugar de la Canalización. La manera en que se resuelve sigue siendo la misma. Con media acción, el personaje puede intentar una **Tirada de Actuar (Acróbata)** antes de lanzar un hechizo. Esto representa las florituras y cabriolas del Bailarín Guerrero antes del ataque. Si tiene éxito, el personaje puede añadir su característica de Magia como una bonificación adicional a las Tiradas de Hechizos.

Cuando un Bailarín Guerrero accede al Saber de Mirth y Mayhem, sólo aprende las cuatro danzas asociadas a las estaciones del año: el Escalofrío Invernal, Resurgir Primavera, Verano Vigoroso, y Declive Otoñal. Estas danzas básicas pueden realizarse fuera de temporada; de hecho suelen combinarse durante las actuaciones. El resto de danzas son consideradas más avanzadas y deben adquirirse por separado con un coste de 100 PE.

Una danza dura un número de minutos iguales a la característica de **Magia**. No se puede realizar la misma danza de forma consecutiva.

Danza del Escalofrío Invernal

Factor de Dificultad: 5

Efecto: Tus lentos movimientos engañan a tus oponentes, permitiéndote desviar los golpes más rápidamente. Durante el baile cualquier intento exitoso de Parada también inflige 1 Herida a tu oponente, al apartar a un lado su hoja y contraatacar con una velocidad casi sobrenatural.

Danza del Resurgir Primavera

Factor de Dificultad: 7

Efecto: Te mueves con una velocidad casi sobrenatural, girando de un lado a otro, haciendo que los oponentes tengan dificultades para saber por donde atacar. Todos los oponentes reducen su característica de Ataque en un punto mientras dure el baile.

Danza del Verano Vigoroso

Factor de Dificultad: 8

Efecto: Golpeas con una precisión asombrosa, cortando cabezas y perforando corazones con movimiento aparentemente elegantes. Mientras dure este baile, cualquier ataque exitoso obtiene la Propiedad Precisa (ver WFRP pág. 106). El efecto se duplica si se utiliza con un arma que ya posea dicha Propiedad.

Capítulo IV: Magia de los Elfos Silvanos

Danza del Declive Otoñal

Factor de Dificultad: 6

Efecto: Como si te anticiparas al peligro tus giros y piruetas desvían todos los ataques dirigidos contra ti incluyendo flechas y saetas. Ganas una bonificación de +10% a todas las tiradas de Parar mientras dure el baile y en cada turno puedes intercambiar un ataque por un intento de parar.

Danza del Torbellino de la Muerte

Factor de Dificultad: 17

Efecto: Te mueves como un torbellino entre tus oponentes, ofreciendo la muerte a todos los que te rodean. Cada vez que dañes a un oponente, activarás la Furia de Ulric (ver *WFRP* pág. 130) con una tirada de 8, 9, o 10. No puedes realizar ninguna tirada de Esquivar mientras dure el baile.

Danza de la Tormenta de Hojas

Factor de Dificultad: 13

Efecto: Una lluvia de golpes impacta contra tu oponente con unos movimientos tan veloces que el ojo es incapaz de seguir cada corte o perforación. Ganas 1 Ataque como si fuera un Ataque Normal Libre cada turno.

Danza de las Sombras Inalcanzables

Factor de Dificultad: 12

Efecto: Te mueves con tal gracia, evadiendo los torpes ataques de tus oponentes, que eres casi imposible de alcanzar. Puedes realizar un intento extra de Esquivar cada turno, pero pierdes 1 Ataque cada asalto mientras dure el baile.

Danza de la Niebla Sinuosa

Factor de Dificultad: 15

Efecto: Tus movimientos sinuosos distraen y confunden a los oponentes, permitiéndote golpear antes de que puedan reaccionar. Siempre atacas primero en combate a menos que tu oponente tenga una capacidad similar, en cuyo caso se resuelve por orden de Iniciativa (ver *WFRP* pág. 125).



PINTURAS DE GUERRAS TALISMÁNICAS Y TATUAJES

Muchos guerreros Elfos Silvanos se adornan con tatuajes y pinturas de guerra, tanto para decorarse como para reducir su visibilidad dentro del bosque. El arte corporal talismánico pintado por los Cantores de Hechizos es bendecido por los dioses y utiliza pigmentos mezclados de la flora que se reunieron en los claros sagrados. Los Cantores de Hechizos aplican tatuajes y pinturas de guerra a sus parientes en los rituales sagrados. Las bendiciones otorgadas por pinturas de guerra talismánicas y tatuajes son equivalentes a los hechizos de Magia Pueril (Divina): Valentía, Rapidez, Fortaleza, Curación, Potencia y Protección (ver *WFRP* pág. 146 y *Tomo de Salvación* pág. 215).

PINTURAS DE GUERRA

Las pinturas de guerra talismánicas a menudo toman la forma de espirales, rayas y puntos; Formas simples de primitiva resonancia simbólica. Esta puede ser aplicada rápidamente cuando no se dispone de suficiente tiempo o el enemigo se encuentra al alcance de la mano, sin marcar permanentemente la piel.

Los Cantores de Hechizos con la **Habilidad de Oficio (Artista)** que tengan acceso al pigmento mágico pueden aplicar pinturas de guerra para conferir una bendición a otro Elfo. La Pintura de Guerra se compone de pigmento diluido, por tanto las bendiciones sólo pueden ser usadas una vez antes de que su magia se disipe. La aplicación tarda 2 asaltos por bendición otorgada. Cada guerrero sólo puede tener una bendición pintada en él en cualquier momento dado. La bendición dura 2d10 horas, aunque puede eliminarse antes de ese tiempo, disipando así la magia.

TATUAJES

Muchos de los Asrai expresan devoción a sus dioses inscribiéndose tatuajes en su carne con pigmento mágico. Los diseños de este tatuaje son más complejos que las marcas de las pinturas de guerra y generalmente representan a los animales sagrados del bosque, tales como el oso representando Poder, el águila para la Protección, etc. La obtención de un tatuaje puede ser una aventura en sí misma ya que los Tejedores de Hechizos suelen exigir al candidato que reúna sus propios ingredientes de ubicaciones remotas o peligrosas.

El ritual mágico realizado durante la aplicación de un tatuaje talismánico es un asunto serio. No honrar a los dioses grabados en el cuerpo de uno mismo puede incurrir en mala suerte, o incluso una caída de la gracia. Los personajes que contradigan directamente a los espíritus representados de sus tatuajes sufren los efectos del Hechizo de Magia Pueril (Vulgar), *Infortunio* (ver *WFRP* pág. 147). Las infracciones continuadas pueden dar como resultado que el PJ adquiera la Corrupción del Cuerpo (ver pág. 8), a discreción del DJ.

Un tatuaje talismánico puede activarse una vez al día con una Acción Libre, gastando un Punto de Suerte. Las bendiciones pueden ser las mismas que las que otorgan la pinturas de guerra, o pueden estar determinadas por deidades Asrai (como decida el DJ; ver *Religion y Tomo de Salvación* pág. 215-218). Un Elfo Silvano puede tener hasta 7 tatuajes en su cuerpo: uno para cada extremidad, dos en el torso (delantero y trasero), y uno en la cabeza. Sólo un tatuaje debe estar específicamente vinculado a una deidad importante, el resto debe evocar a los espíritus de los animales o al simbolismo primitivo.

CAPÍTULO V: ARMERÍA Y EQUIPO

“Puedo ver que tu aljaba está vacía y no tienes plumas con las cuáles trabajar. Por lo tanto, te voy entregar estas flechas por sólo dos canciones alegres”.

“Pero primo, veo que tu espíritu es alto y tu paso ligero. Mi primera canción te haría bailar con los Entes. La segunda sólo podría ser escuchada por los árboles.”

Parientes Batidores Olerond y Elanil trocando

ECONOMÍA ASRAI

Los Asrai no utilizan ninguna forma tradicional de moneda, como es costumbre en todo el Viejo Mundo. El dinero es considerado por los Elfos Silvanos como una de las viejas invenciones desacertadas de Ulthuan. En cambio, los Asrai prefieren un sistema de trueque con artículos o servicios a cambio de cosas que necesitan. Los Bailarines Guerreros vagan entre comunidades realizando danzas espectaculares a cambio de hospitalidad, mientras que los Sacerdotes de Vaul ofrecen trabajos de metal de exquisita belleza a cambio de comida y agua, ya que no tienen tiempo para buscarla por sí mismos.

El sistema de trueque Asrai se diferencia del comercio humano porque no está basado en el valor de los artículos. En cambio, los Elfos Silvanos evalúan las necesidades de la persona con quien regatean y determinan los valores inversamente. Por ejemplo, un elfo hambriento podrá adquirir alimentos a bajo precio, mientras que un elfo con una despensa bien abastecida debería esperar un premio como pago por la comida. La economía Asrai impide a los individuos acumular recursos y garantiza que se cumplan las necesidades básicas de todos. Este sistema de trueque es totalmente ajeno e incomprensible para los humanos (ver reglas abajo).

El rechazo de los Elfos Silvanos hacia el materialismo hace que el robo sea prácticamente inexistente en la cultura tradicional Asrai. De hecho, el robo y el acopio están considerados entre los más graves de los crímenes ya que perturban el equilibrio general del intercambio.

REGLAS: TRUEQUE ASRAI

Las reglas de Trueque impresas en el Arsenal del Viejo Mundo (ver pág. 10) pueden ser usadas para resolver el comercio entre Elfos Silvanos. Sin embargo, deben invertirse todos los números y las fracciones.

Por ejemplo: “1/2” se convierte en un “2, y por lo contrario, un “2” sería “1/2”. Por lo tanto, si un Elfo desea cambiar una mercancía de Disponibilidad Normal (a su socio comercial) por otra de escasa disponibilidad (a ellos personalmente), recibirían 2 unidades de la mercancía por cada 1 cada que dan. Utilizando las reglas de trueque humanas, el Elfo habría tenido que ofrecer 2 unidades de mercancías por cada 1 recibida.

Los Elfos Silvanos utilizan la **Habilidad de Percepción** to assess their trading partners, en lugar de utilizar Tasar los precios de las mercancías. El Regateo con los Elfos Silvanos se resuelve normalmente, pero si ambas partes no están utilizando el mismo sistema de trueque, cada uno de ellos sufre una penalización de **-30%** a las **Tiradas de Regatear**.

MALA GESTIÓN DEL DINERO

El comercio basado en la moneda es desconocido para la mayor parte de los Asrai, que encuentran el concepto de valores fijos muy poco intuitivo. Los Elfos Silvanos que viajen a través de las tierras humanas verán como su monedero se vacía rápidamente ya que no aprecian el valor de la moneda. Los PJs Elfos Silvanos que aún no hayan aprendido la habilidad de Tasar deberán confiar a un compañero humano la gestión de sus finanzas.

La mayoría de los Claros repartidos por todo el continente se han aferrado a sus antiguos valores, a pesar de las presiones comerciales del mundo exterior. Sin embargo, algunos Claros situados en las proximidades de los asentamientos humanos han adoptado la moneda de metal después de haber sido introducida por guías o rastreadores que trabajan para los seres Humanos.

Los adolescentes de Claros suburbanos son incluso capaces de participar en el comercio humano imitando sus conducta y valores. Los Elfos Silvanos que eligen vivir entre los humanos a menudo copian sus estilos de vestir, o incluso recurren al robo.

ROPA, ARMADURA Y ARMAS

Los Elfos Silvanos suelen vestir ropas prácticas de lino, hilado a partir de plantas silvestres y combinadas con armaduras de cuero. Los pellejos y pieles son usados principalmente por los miembros de la Estirpe de los Cambiantes (ver pág. 10) a menos que sea el más frío de los inviernos. Los intrincados tejidos utilizados en la ropa Asrai hacen que sea suave como el terciopelo, pero fuerte, duradera y protectora. La tela es a menudo teñida con pigmentos de origen vegetal, tales como raíces, bayas, cortezas, hojas, madera, hongos y líquenes. Esto permite a los Asrai llevar ropas que coinciden con las estaciones del año y por lo tanto les permite mezclarse en su entorno forestal. Incluso la ropa decorativa solo es bordada de manera sutil, el vestido flamboyant de los Asur se considera llamativo y excesivo.

Las armaduras de metal completas son raras excepto entre los Bien-nacidos que las han heredado como herencia familiar. La mayor parte de los Elfos Silvanos no poseen más que una pieza de metal, como un casco, brazaletes o coraza. La armadura metálica no suele ser adecuada para el movimiento rápido y sigiloso.

Capítulo V: Armería y Equipo

Los Elfos Silvanos prefieren las armas elegantes como espadas y arcos sobre las torpes hachas y martillos de guerra usados por Enanos y Humanos. Las puntas de flecha Élficas están diseñadas al estilo de las hojas; curvilíneas, delgadas y afiladísimas. Incluso la espada Asrai más común está hecha a mano con un alto nivel, haciendo énfasis en fuerza, filo y flexibilidad sobre el peso. Las hojas suelen estar grabadas con espirales o rúnas Élficas.

ITHILMAR Y EL YUNQUE DE VAUL

El metal precioso Ithilmar, también conocido como “acero verdadero” y “plata del cielo”, es un metal brillante y plateado que según cuentan es tan ligero como el cielo (ver *Arsenal del Viejo Mundo* pág. 18 y 42 para sus reglas). Aunque algunas personas afirman que el Ithilmar sólo puede ser extraído en Ulthuan, el metal es una aleación creada por los Sacerdotes de Vaul usando un proceso secreto que requiere condiciones volcánicas. Mientras el hierro se encuentra todavía en proceso de formación dentro de los volcanes, los Sacerdotes de Vaul añaden ingredientes raros y secretos para alterar su composición química. La aleación resultante es más ligera y resistente que el acero normal.

El ingrediente más importante utilizado para crear el Ithilmar sólo puede encontrarse en las laderas de las Montañas Espinazo del Dragón, en Ulthuan. Sin embargo, los Sacerdotes de Vaul que trabajan las forjas en la caldera de Athel Loren son capaces de procesar el hierro y convertir el Ithilmar a un nivel inferior llamado “acero veloz”. Aunque las armas hechas de acero veloz no poseen la Propiedad Rápida, las armaduras de acero veloz sólo imponen una penalización de -5% a la Característica de Agilidad del portador. El acero veloz también pesa la mitad del valor de Carga que el acero normal, y es menos propenso a la oxidación.

ARMAS DE LOS ELFOS SILVANOS

Las armas de los Elfos Silvanos, por lo general, no están disponibles fuera de los bosques y nunca estarán a la venta. En ocasiones, estas armas se dan como regalos a los honorables miembros de las razas inferiores.

Saearath

Estas lanzas giratorias de doble punta son cantadas de los nogales y a menudo están adornadas con plumas, dientes o garras. En cada extremo del asta hay una cuchilla en forma de hoja, que los guerreros expertos pueden blandir en arcos letales. Toda aquel que sea capaz de usar armas a dos manos podrá esgrimir la Saearath. Siempre son de la Mejor Artesanía y algunas son desmontables permitiendo a su portador convertirla en dos espadas.

Saearath: Coste NA; Carga 100; Grupo a 2 Manos; Daño BF; Propiedades Rápida, Defensiva; Disponibilidad Muy Rara.



Cuchillos de Caza

Los Cuchillos de caza son las armas preferidas de los Elfos Silvanos y se utilizan a menudo en pares. Los cuchillos son más ligeros y prácticos para ser manejados dentro del bosque que las espadas. Más largo y elegantemente trabajado que una daga normal, los cuchillos de caza Asrai son muy populares entre las razas inferiores y a menudo son dados como regalos o intercambiados mediante el trueque en tiempos de desesperación.

Cuchillos de caza: Coste NA; Carga 30; Grupo Normal; Daño BF -1; Propiedades Rápida, Ninguna; Disponibilidad Rara.

COMIDA Y BEBIDA

Cada familia de Elfos Silvanos mantiene un jardín doméstico que está integrado en su vivienda o plantado en terrazas de tierra. Aunque estos jardines son pequeños, cada uno produce varias cosechas al año, gracias a los Cantores de Árbol que se ocupan de ellos mediante canción y magia. Las frutas y vegetales de los jardines a menudo se comparten libremente con la comunidad del Clan.

Existe un error común entre los habitantes del Viejo Mundo de que los Asrai no comen carne. Aunque los bosques proporcionan todas las plantas y raíces necesarias, los Elfos Silvanos no son capaces de lograr una dieta equilibrada solo a base de verduras, sobre todo en el invierno. De hecho, la caza es una costumbre importante dentro de la cultura Asrai. Sin embargo, a diferencia de la mayoría de las otras razas, los Elfos Silvanos solo cazan lo que necesitan, y aprovechan el animal tanto como les sea posible. Incluso los huesos se utilizan para artículos de artesanía, tales como agujas, alfileres, peines y flautas. El ganado no es confinado por los Elfos Silvanos, pues consideran la cría de animales vil y barbara.

Capítulo V: Armería y Equipo

Fruta Aovlim

La fruta Aovlim (pronunciado Ah-wee-lim) crece en una variedad de colores y tiene un aroma embriagadoramente dulce, aunque curiosamente su carne tiene un sabor amargo. La fruta en forma de pera es muy apreciada por los Asrai, y es a veces usada como cebo por los malévolos espíritus del bosque para atraer hacia sus garras a los Elfos que buscan alimento. Los sentidos aumentados de los Elfos y su afición por los manjares silvestres requerirá pasar una **tirada de Voluntad (+10%)** para resistir la tentación del Aovlim. Comer la fruta es todo un festín incomparable. Los seres humanos que consuman la fruta Aovlim verán como sus mentes se abren temporalmente hacia el Aethyr, ganando la **Habilidad de Sentir Magia** como si fuera una Habilidad Básica (es decir, la mitad de Voluntad) durante 1d10 horas. Los Humanos que ya posean la Habilidad Sentir ganarán una bonificación de +10% a la Orientación en bosques mágicos (ver Athel Loren, *Caminos Peligrosos* pág. 54). La fruta Aovlim no tiene ningún efecto en los Elfos Silvanos, aparte de inducirlos a un estado de plenitud sublime.



Vino Élfico

Fermentado a partir de la fruta Aovlim, el meloso vino Élfico es una bebida potente como ninguna otra. Para los Elfos, cuenta como Cerveza Tradicional para determinar las Tiradas de Consumir Alcohol (ver *WFRP* pág. 115), sin embargo aquellos que queden Como una Cuba y en su tirada salga “Que...sueño...” deben pasar una **Tirada Desafiante (-10%) de Voluntad** o sufrirán una Mutación Menor del Caos (ver *WFRP* pág. 143 o *Reinos de la Magia* pág. 179 y 250). Los Elfos que beban unas pocas copas de este refinado vino ganarán una bonificación de +10% a su habilidad de **Sentir Magia** durante 1d10 horas.

Los Humanos que beban una sola copa de vino Élfico deben pasar una **Tirada Difícil (-20%) de Resistencia** o sus mentes se abrirán completamente al Aethyr. Sentirán como sus espíritus se elevan de sus cuerpos con el efecto del hechizo Proyectar Espíritu (ver *Reinos de la Magia* pág. 151) durante 1d5 horas. A diferencia del hechizo, sin embargo, si el espíritu no regresa al cuerpo antes de que los efectos desaparezcan, el humano morirá, ya que su espíritu se pierde para siempre en el Aethyr. Los Humanos que beban el vino Élfico ganarán **Sentir Magia** como si fuera una Habilidad Básica (es decir, la mitad de Voluntad) durante 1d10 días. Quienes ya tengan Sentir Magia ganarán en su lugar una bonificación de +10% al orientarse por bosques mágicos.

RELIQUIAS DEL BOSQUE

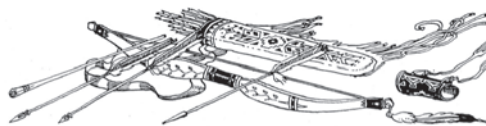
Flechas Fuego Estelar

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Estas flechas permiten disipar el Talento Aura Demonica (ver *Bestiario del Viejo Mundo* pág. 77) e impone una penalización de -10% a las tiradas de **Inestabilidad Demoniacal**, pero se dichos efectos solo provienen del aura sobrenatural del cuerno de un unicornio (ver *Bestiario del Viejo Mundo* pág. 113).

Historia: Las Flechas Fuego Estelar sólo pueden ser creadas a partir de la punta de un cuerno que entregará voluntariamente un unicornio. Por lo tanto, estas flechas son muy raras, y suelen estar en poder de los Cantores de Hechizos o Damsiselas del Grial, para conservarlas hasta el momento en que se necesiten.

Se rumorea entre los Elfos Silvanos que los Unicornios se retiran a un claro sagrado para morir, tumbándose entre los huesos de sus hermanos para pasar entre los mundos.



El Arpa del Poeta

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Con una Tirada Éxistosa de **Actuar (Músico)** serás de capaz de calmar e hipnotizar a cualquier Espíritu del Bosque, como Driadas, Entes, etc. Mientras el arpa este siendo tocada, los Espíritus dentro del alcance del oído se balancearán al ritmo de la música. Una vez que la música se detenga, los espíritus pueden despertar de sus estados hipnóticos usando Media Acción. El jugador del arpa a continuación recibirá una bonificación de +10% a cualquier **Tirada de Empatía** relacionada con los espíritus.

Historia: Esta arpa mágica perteneció a Yimas el Poeta, un reconocido cancionero de Athel Loren y compañero de Naieth la Profetisa. Juntos viajaron a lo largo y ancho a menudo usando el Paso Sombrio mientras las notas encantadas del Arpa de Yimas les concedía paso seguro y refugio. Los rumores dicen que el arpa esta desaparecida.



Piedra Lunar de los Caminos Ocultos

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Cuando se sostiene una Piedra Lunar cerca de un fulcro elemental (ver pág. 34), esta se convierte en polvo y un portal se abre automáticamente como si se hubiera realizado el hechizo Camino entre mundos (ver pág. 32). Si el portador es un lanzador de hechizos, también recibe una bonificación de +10% a sus **Tiradas de Voluntad** al orientarse por el Paso Sombrio.

Historia: Estas piedras arcanas se encuentran en diferentes tipos, cada uno asociado con un elemento natural Asrai (ver pág. 34). Los guijarros azul celeste descubiertos debajo del Palacio de las Cataratas de la Corte Nayade estan hechos de magia cristalizada arrastrada río abajo desde las Lágrimas de Isha. Los fragmentos de obsidiana del Yunque de Vul y la ámbar resina fosilizada del Roble Eterno son también poderosas Piedras Lunares. Todas ellas contienen magia dispuesta a vincular Athel Loren con el Aethyr.



Capítulo V: Armería y Equipo

Maldición de Asvendi

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Enlazados dentro de la madera de este arco hay una serie de Entes del subtipo Espiritus Traviesos (ver *Companion* pág. 125). Estos Espiritus Traviesos ayudan a dirigir las flechas a sus objetivos otorgándoles las Propiedades Precisa e Impactante (ver *WFRP* pág. 106). Sin embargo, en caso de fallar un disparo, el arquero debe pasar una **Tirada de Voluntad** o será atacado por el liberado Espiritu Travieso a su regreso al arco.

Historia: Este ligero y elegante arco Élfico está excepcionalmente bien diseñado para mejorar las habilidades del arquero que lo empuñe. Pero según cuenta la leyenda, su propietario original, Asyendi Trueflight, nunca agradeció al árbol del cual fue extraído. Los maliciosos Espiritus Traviesos que quedaron atrapados dentro del arco están siempre deseosos de castigar a su portador.



Piedras del Lago de Cristal

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Después de sufrir daños, el portador de estos cristales blancos puede intentar una **Tirada de Voluntad**. Si la supera recuperará un número de Heridas igual a los Grados de Éxito obtenidos. Si falla significa que los cristales son incapaces de curar al portador, y si lo hace por 3 o más Grados de Fracaso, los cristales se romperán. Si se ha recibido una herida mortal, los cristales actuarán como un Punto de Destino antes de romperse automáticamente.

Historia: Estas pequeñas piedras de cristal sólo pueden encontrarse en las curativas aguas del Lago de Cristal (ver pág. 72). Se dice que sólo aquellos considerados dignos de Isha están destinados a localizarlas. Las Piedras del Lago de Cristal suelen estar en posesión de los Cantores de Hechizos, quienes pueden entregarlas como colgantes encantados a aquellos cuyo destino es servir a Athel Loren.

Lanza de Daith

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: La Lanza de Daith intercepta golpes con voluntad propia, lo que permite al portador Parar sin necesidad de adoptar la Postura de Guardia, o incluso sin ser consciente del ataque. Esto cuenta como una Acción Libre y todavía permite al portador realizar un ataque. Cuando se utilice la Postura de Guardia, el portador gana una bonificación de +10% a su HA a las tiradas de Parar.

Historia: Esta larga lanza fue creada a mano por Daith, el legendario mago forjador de Loren (ver pág. 67). El mango está tallado con espirales místicas, y unos grabados en forma de ojos adornan la punta de cobre endurecido, dando a la lanza una voluntad propia. Una vez llevada por Thalador (ver pág. 100), esta poderoso arma esta ahora en posesión del Señor Aldaeld de Coeth-Mara (ver pág. 72).



Talisman de Owarr

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Este potente talismán otorga a su portador un Punto de Suerte adicional que puede ser usado para que el oponente vuelva a tirar golpes exitosos, Paradas, Esquivas, u otras acciones de combate. Nota: esta es una excepción a las reglas normales sobre los Puntos de Suerte.

Historia: Qwarr era la más poderosa de todas las Grandes Águilas y el antepasado del propio Gwandor (ver pág. 100). Fue Qwarr quien mató al voraz Dragón Grathgol cuando este trataba de robarle los huevos de su nido. El Águila Gigante quedó mortalmente herida tras la batalla, y los Elfos Silvanos que fueron testigos de la terrible pelea preservaron las garras y el pico de Qwarr como una poderosa reliquia.



La Espada Dragon, Caledfwlch

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Caledfwlch (pronunciado *Kah-led-voolk*) posee la Propiedad Rápida de su hoja echa del Ithilmar (*OWA* pág. 42), y es capaz de cortar a través del tejido de la realidad. Al declarar su intención y pasar una **Tirada de Habilidad de Armas**, el portador abre una deformada grieta que conduce al Otro Mundo. La grieta es inestable, y los que entren deben pasar una **Tirada de Voluntad** o quedarán *Perdidos en el Tiempo y Espacio!* (ver pág. 58). También existe una probabilidad del 25% de que se encuentren con 1d5+2 Bestias de la Sombra. Estos poderes sólo funcionan en los bosques mágicos. El DJ debe decidir a qué reino del Otro Mundo lleva la grieta, y el portador no adoptará un avatar en el Otro Mundo.

Además, cuando el portador de Caledfwlch coloca la espada en el suelo y se arrodilla en oración, su espíritu invisible es capaz de volar como un dragón. En forma de dragon, el espíritu puede viajar grandes distancias a una velocidad de 10 millas por minuto, durante una hora o por todo el tiempo que permanezca arrodillado y orando. Si el espíritu no regresa antes de que el tiempo expire, se debe pasar una **Tirada Difícil (-20%) de Voluntad** o ganará 1 Punto de Locura.

Historia: La legendaria espada de Artur es bien conocida en el Viejo Mundo a través de los cuentos de Sigmar (ver pág. 76). Sin embargo, sus orígenes son un misterio. Su hoja ligeramente curvada fue forjada a partir del Ithilmar, la empuñadura y guarda talladas del marfil de un cuerno de Dragón, lo que sugiere que una vez fue la herencia de un legendario Jinete del Dragón de Ulthuan. Actualmente la hoja esta rota, y sólo puede ser reforjada por un sacerdote forjador de Vaul.



CAPÍTULO VI: PROFESIONES

“Vi por primera vez a las hadas en las llanuras de Couronne, bajo la bandera del rey. El hipogrifo de Leoncoeur había caído por una herida y todo parecía perdido, cuando sonó un ensordecedor cuerno de caza. Toda clase de criaturas emergieron del bosque, lideradas por un poderoso Guerrero, terrible de contemplar. Entonces pude distinguir a las hadas de entre los animales, algunos en las espaldas de grandes aves y otros con el torso desnudo y salvajes, pero elegantes a la vez. Agradecí a la Dama su llegada, aunque la tierra hubiese pertenecido a ese maldito Duque”.

Sir Rademund de Suidbert, Caballero del Reino

Profesiones Básicas

Anecdota
Aprendiz de Mago >> Doncella/
Siervo (Nueva)
Artista
Boticario (Herbalista)
Bribón
Cartógrafo 1.
Cazador
Cazarrecompensas
Contrabandista
Dileante 1.
Escolta (Jinete del Claro)
Escriba (Archivero)
Estudiante

Embajador
Forajido (Paria)
Gladiador
Guardaespaldas
Guerrero de Camarilla (Guardia del Claro)
Iniciado
Ladrón
Matón
Mercenario
Menestral
Mensajero
Noble
Patrulla de Río
Peregrino 2.
Tahúr
Vagabundo

Profesiones Avanzadas

Artesano
Arquero Montado (Domador de Caballos) 3.
Astrólogo
Bailarín Guerrero (Nueva)
Batidor
Charlatan
Cazador Invisible (Forestal)
Cantor de Hojas (Nueva)
Demagogo
Espía
Explorador
Gran hechicero >> Tejedor de Hechizos (Nueva)
Golfo
Heraldo
Héroe

Hechicero Adepto >> Cantor de Árboles (Nueva)
Ladrón Experto
Hechicero Maestro >> Cantor de Hechizos (Nueva)
Juglar
Jefe de Forajidos
Jinete de Halcón (Nueva)
Ladrón de Guante Blanco
Pariente Salvaje (Nueva)
Sacerdote
Sacerdote Ungido
Señor Noble
Sumo Sacerdote
Tirador
Veterano (Guardia Eterna)

1. Profesión presente en el Career Compendium.
2. Profesión presente en el Tomo de Salvación.
3. Profesión presente en el Realm of Ice Queen.

CANTOR DE HOJAS (AVANZADA)

Los Cantores de Hojas son los líderes de las compañías de Bailarines Guerreros, estos elfos son temidos debido a su salvaje e impredecible temperamento. El deber de un Cantor de Hojas es transmitir a su compañía las danzas que narran el pasado, preservando la viva historia de los bosques. Los bailes más peligrosos, como la Danza del Dragón, sólo se realizan en raras ocasiones. Es considerado todo un honor para los Señores Elfos el tener a una compañía de Bailarines Guerreros bailando en su salón. Aunque normalmente esta acompañada de una compañía, no es raro encontrar a un Cantor de Hojas solo. A menudo dejan a sus parientes sin previo aviso para seguir una misión o vocación personal. Son notorios bromistas y pueden desestabilizar, incluso a los mejores oponentes con sus erráticas e impredecibles personalidades. Ningún Señor Elfo confiara totalmente en un Cantor de Hojas, ya que estos guerreros se han dedicado completamente a Loec el Estafador.



- Características del Cantor de Hojas -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+30%	+25%	+20%	+20%	+25%	-	+25%	-

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+6	-	-	-	+2	-	-

Habilidades: Mando, Consumir Alcohol, Esquivar, Intimidar, Percepción, Actuar (Acrobata), Actuar (una cualquiera), Prestidigitación.

Talentos: Desarmar o Parada Veloz, Golpe Poderoso o Desenvainado Rápido, Amenazador, Golpe Conmocionador, Intrépido, Trade (Tattoo).

Enseres: Tropa de Bailarines Guerreros, Varias Armas, pintura de guerra y tatuajes.

Accesos: Bailarín Guerrero

Salidas: Asesino, Héroe, Jefe de Forajidos, Sacerdote (Loec), Cazavampiros.

Estirpe: Bailarines Guerreros

DONCELLA/SIERVO (BÁSICA)

Los Elfos Silvanos que desean aprender los caminos de la magia a menudo sirven como Doncellas o Siervos en una Camarilla de Cantores o de Tejedores de Encantamientos. Estas Camarillas suelen ser de la *Estirpe de Kel-Isha*. Durante el período de aprendizaje se les enseña los secretos de los bosques y, a menudo son llamados a aventurarse solos en el bosque para recoger los ingredientes de hechizos. Durante este tiempo pasado en soledad, los espíritus del bosque pueden decidir que un aspirante a mago es indigno y revelarán sus sentimientos a los Cantores de Hechizos. Algunos jóvenes estudiantes no regresan de su tareas privadas. Los hechiceros son muy vulnerables en esta primera etapa de su profesión. Aquellos que carecen de experiencia y fortaleza de carácter pueden llegar a ser tentados por los susurros de espíritus malignos y los de carácter débil se vuelven hacia los dioses oscuros para acceder rápidamente a magias poderosas, mientras los indisciplinados siguen el espíritu salvaje de su interior, y acaban corriendo y gritando por el Bosque Salvaje.



- Características de Doncella/Siervo -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	-	-	+5%	-	+10%	+15%	+5%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Habilidades: Sabiduría Académica (Magia), Canalización, Sentir Magia, Percepción, Leer/Escribir o Supervivencia, Buscar o Escondarse, Lengua Arcana (Élfico o Arcano), Oficio (Herbalista).

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Manos Rápidas, Magia Pueril (Arcana), Sangre Fría o Intelectual.

Enseres: Zurrón con varias hierbas.

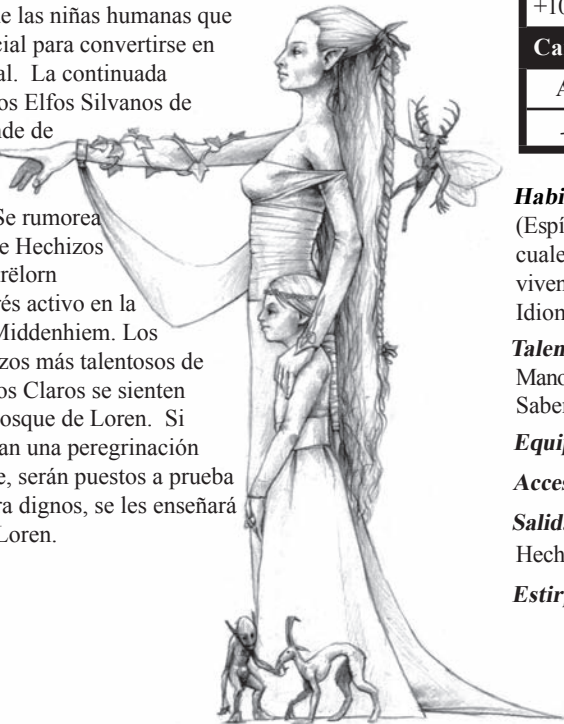
Accesos: Boticario, Artista, Iniciado, Estudiante.

Salidas: Charlatan, Hechicero Adepto, Sacerdote (Isha, Lileath, Morai-heg), Cantor de Árboles, Pariente Salvaje.

Estirpe: Cantores

CANTOR DE HECHIZOS (AVANZADA)

La función principal de un Cantor de Hechizos es mantener vivo su conocimiento transmitiéndolo a lo largo de la próxima generación de hechizeros. Aunque la mayoría de los Cantores de Hechizos hacen de tutor para las jóvenes Doncellas y Siervos, los que viven en Athel Loren son también los responsables de la escolarización de las niñas humanas que demuestran potencial para convertirse en Damiselas del Grial. La continuada supervivencia de los Elfos Silvanos de Athel Loren depende de que el vínculo con Bretonia se mantenga sólido. Se rumorea que los Cantores de Hechizos del Bosque en Laurëloron mantienen un interés activo en la corte del Graf de Middenhiem. Los Cantores de Hechizos más talentosos de Laurëloron y de otros Claros se sienten atraídos hacia el Bosque de Loren. Si estos magos realizan una peregrinación hacia dicho bosque, serán puestos a prueba y si se les considera dignos, se les enseñará el Saber de Athel Loren.



- Características del Cantor de Hechizos -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+10%	+10%	-	+10%	+10	+30%	+35%	+15%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	+4	-	-

Habilidades: Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (Espíritus), Canalización, Carisma o Intimidar, Sabiduría Popular (dos cualesquiera), Cotilleo o Leer/Escribir, Sanar, Sentir Magia, Supervivencia, Actuar (Cantante), Lengua Arcana (Élfico o Arcano), Hablar Idioma (Malla-room-ba-larin), Hablar Idioma (dos cualesquiera).

Talentos: Hechizería o Meditación, Magia Oscura o Imperturbable, Manos Rápidas o Proyectoil Infalible, Magia Menor (dos cualesquiera), Saber de Athel Loren, **Trade (Tatuaje)**.

Equipo: 2 Compañeros Entes, 2 Objetos Mágicos.

Accesos: Cantor de Árboles

Salidas: Charlatan, Sacerdote (Isha, Lieath, Moraiheg), Tejedor de Hechizos, Gran Hechizero

Estirpe: Cantores

TEJEDOR DE HECHIZOS (AVANZADA)

Un Tejedor de Hechizos es aquel que ha alcanzado la cima en la habilidad del lanzamiento de hechizos y por destacarse en los caminos del bosque. Los Tejedores de Hechizos mantienen la relación entre los Asrai y sus aliados del bosque, y protegen los límites forestales. El mejor Tejedor de Hechizos conocido es Naieth la Profetisa, que es considerada por Elfos de Athel Loren como la voz de Ariel. También, se rumorea que Naieth es el Hada Hechizera. Los Tejedores de Hechizos son expertos en la utilización del Paso Sombrio, lo que les permite atravesar el Viejo Mundo en su aparente capricho, y posiblemente incluso desafían las leyes del tiempo. Los motivos detrás de las acciones de un Tejedor de Hechizos nunca están muy claras, y los Elfos Silvanos que siguen sus instrucciones a menudo se sienten como si estuvieran siendo manipulados dentro de un enorme plan.



- Características del Tejedor de Hechizos -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+15%	+15%	+5%	+15%	+15%	+40%	+40%	+20%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+5	-	-	-	+5	-	-

Habilidades: Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (Espíritus), Sabiduría Académica (dos cualesquiera), Canalización, Carisma o Intimidar, Sabiduría Popular (tres cualesquiera), Sanar, Sentir Magia, Actuar (Cantante), Leer/Escribir o Supervivencia, Lengua Arcana (Élfico o Arcano), Hablar Idioma (Malla-room-ba-larin), Hablar Idioma (dos cualesquiera).

Talentos: Proyectil Infalible o Magia Oscura, Hechizería o Meditación, Recio o Manos Rápidas, Magia Menor (2 cualesquiera), Trade (Tattoo) o Viajero Curtido.

Enseres: Tres Objetos Mágicos, Varios Compañeros Entes

Accesos: Cantor de Hechizos

Salidas: Explorador, Sacerdote (Isha, Lileath, Morai-heg), Maestre de Gremio

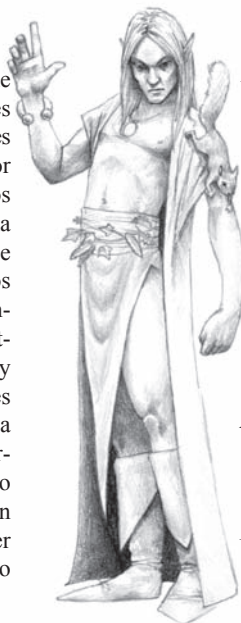
Estirpe: Cantores o Tejedores de Encantamientos

NUEVO TALENTO: HECHICERÍA

Descripción: Al aprender las antiguas tradiciones mágicas de tu herencia Élfica, eres capaz de manejar los Vientos de la Magia sin miedo. No estás limitado a un solo Saber Arcano a la manera de las escuelas de magia humanas, pero en su lugar puedes aprender hechizos de los Saberes Arcanos para elaborar tu tradición mágica. Tales hechizos deben tener un Factor de Dificultad de 20 o menos.

CANTOR DE ÁRBOLES

Las Doncellas y Siervos que pasen sus ritos de iniciación se les enseña el Saber de los Bosques y pueden convocar a los espíritus. Los Cantores de Árboles son vigilados cuidadosamente por los Cantores de Hechizos más experimentados en busca de signos de corrupción, y se les anima a unirse a la Estirpe de Kel-Isha para orientarse y protegerse. Los parientes vinculados a los Cantores de Árboles desempeñan un papel importante en las comunidades Asrai, incrementando las cosechas de los jardines domésticos y sanando la tierra. Algunos Cantores de Árboles permanecen independiente de sus parientes si la llamada del bosque así lo requiere. Estos ermitaños no se consideran contaminados como los Parientes Salvajes, pero son vistos con medida sospecha debido al potencial para ser corrompidos a través de espíritus malvados o por el uso imprudente de la magia.



- Características del Cantor de Árboles -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	+5%	-	+5%	+5%	+20%	+25%	+10%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Habilidades: Sabiduría Académica (Magia), Sabiduría Académica (Espíritus), Canalización, Carisma animal, Sabiduría Popular (dos cualesquiera), Sanar, Sentir Magia, Leer/Escribir o Supervivencia, Actuar (Cantante), Lengua Arcana (Élfico o Arcano), Hablar Idioma (Malla-room-ba-larin), Hablar Idioma (una cualquiera), Oficio (Herbalista).

Talentos: Saber de los Bosques o Saber Oscuro (una cualquiera), Afinidad con el Aethyr o Magia Oscura, Manos Rápidas o Muy Resistente, Magia Menor (dos cualesquiera), Meditación o Proyectil Infalible.

Enseres: 1 Compañero Ente

Accesos: Doncella

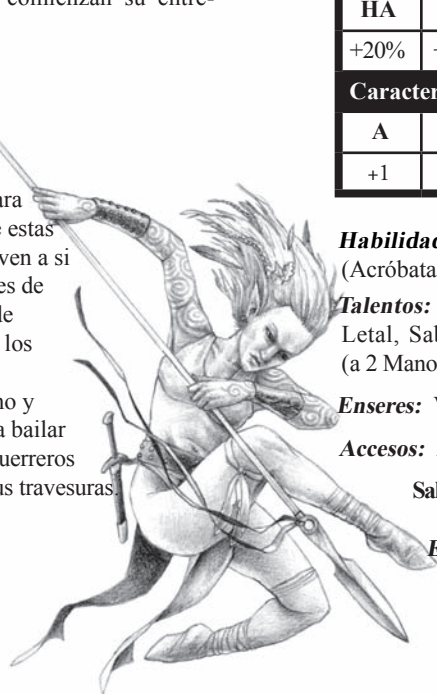
Salidas: Charlatan, Hechicero Maestro, Sacerdote (Isha, Lileath, Morai-heg), Cantor de Hechizos.

Estirpe: Cantores

BAILARIN GUERRERO (AVANZADA)

Los Elfos Silvanos de naturaleza traviesa, con talento en el combate o con tendencia al espectáculo son atraídos hacia la *Estirpe de Caidath*. Después de haber sido iniciado en una compañía, los Bailarines Guerreros comienzan su entrenamiento y aprenden las secretas Danzas de Loec (ver pág. 35).

Aunque la mayoría de los Bailarines Guerreros prestan juramento a una compañía, pueden abandonarla durante periodos de tiempo mientras buscan inspiración para sus propios bailes personales. Durante estas andanzas, los Bailarines Guerreros se ven a si mismos arrastrados hacia oportunidades de aventuras y bromas. Como corresponde a los seguidores del dios embaucador, los Bailarines Guerreros errantes pueden abandonar sus aventuras en un capricho y regresar a sus compañías para volver a bailar con sus parientes. Los Bailarines y Guerreros disfrutan tanto de los bailes como de sus travesuras.



- Características del Balarin Guerrero -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+20%	+15%	+10%	+10%	+15	-	+15%	-

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	+1	-	-

Habilidades: Esquivar Golpe, Intimidar, Percepción, Actuar (Acrobata), Actuar (una cualquiera).

Talentos: Desarmar o Golpe Poderoso, Reflejos Rápidos o Golpe Letal, Saber Marcial (Mirth y Mayhem), Especialista en Armas (a 2 Manos), Pelea Callejera, Brioso.

Enseres: Varias Armas, Pintura de Guerra y Tatuajes.

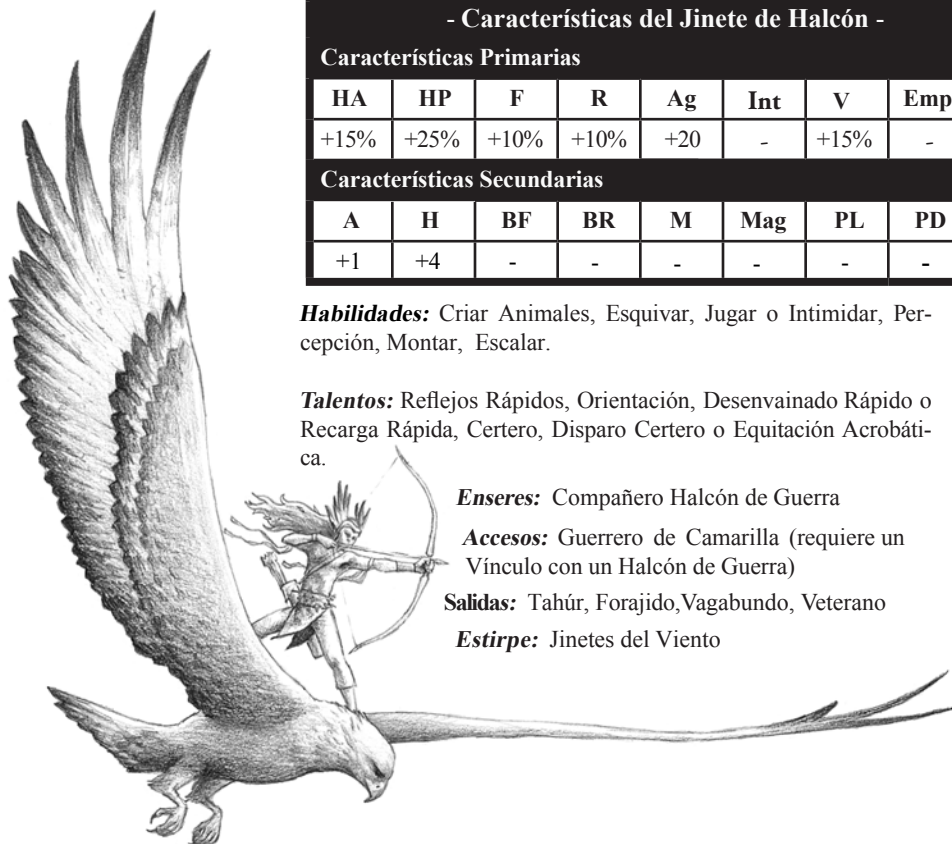
Accesos: Artista, Guerrero de Camarilla.

Salidas: Cantor de Hojas, Forajido, Sacerdote (Loec), Veterano.

Estirpe: Bailarines Guerreros

JINETE DE HALCÓN (AVANZADA)

Los Jinetes de Halcón están vinculados a un Halcon de Guerra que ellos mismos eligen. Los Halcones de Guerra que salen fuera de sus hábitats naturales no entrarán en la civilización, pero pueden seguir a sus jinetes desde una distancia. Los Elfos Silvanos aparentemente solitarios són seleccionados como blanco fácil en los caminos del Viejo Mundo, pero más de un atacante ha acabado convirtiéndose en presa en vez de cazador. Un Halcon de Guerra defenderá a su jinete hasta la muerte. Lo último que los posibles atacantes ven es una enorme sombra que descende sobre ellos - conocida como "La Última Sombra" o *El'atha en Élfico*. Los jinetes de Halcon que pierden sus monturas no vuelven a ser los mismos y rara vez son capaces de ganarse la confianza de otro Halcon de Guerra. En el hogar de sus propias comunidades, Los jinetes de Halcon són cazadores, batiadores aereos y embajadores.



- Características del Jinete de Halcón -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+15%	+25%	+10%	+10%	+20	-	+15%	-

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar Animales, Esquivar, Jugar o Intimidar, Percepción, Montar, Escalar.

Talentos: Reflejos Rápidos, Orientación, Desenvainado Rápido o Recarga Rápida, Certero, Disparo Certero o Equitación Acrobática.

Enseres: Compañero Halcón de Guerra

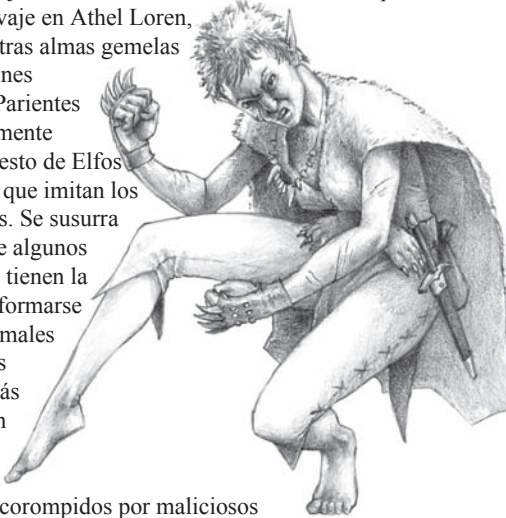
Accesos: Guerrero de Camarilla (requiere un Vínculo con un Halcón de Guerra)

Salidas: Tahúr, Forajido, Vagabundo, Veterano

Estirpe: Jinetes del Viento

PARIENTE SALVAJE (AVANZADA)

Hay algunos Elfos Silvanos que sienten la tentación de su naturaleza salvaje con más fuerza que otros, adoptando temperamentos salvajes y rasgos animales. Los Parientes Salvajes inquietan a los Elfos normales, y a menudo son conducidos fuera de sus comunidades por su comportamiento antisocial. La mayoría de los Parientes Salvajes viven en zonas aisladas de los bosques como el Bosque Salvaje en Athel Loren, donde se unen a otras almas gemelas en pequeños Salones Cavernosos. Los Parientes Salvajes son fácilmente distinguibles del resto de Elfos Silvanos debido a que imitan los rasgos de animales. Se susurra entre los Asrai que algunos Parientes Salvajes tienen la habilidad de transformarse en los mismos animales que honran. En los Salones Élficos más civilizados, surgen cotilleos sobre que los Parientes Salvajes han sido corrompidos por maliciosos espíritus del bosque, y tal vez eso también les haya echo coger cierto gusto por la carne Élfica.



- Característica del Pariente Salvaje -

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+20%	-	+15%	+15%	+20	-	+15%	-

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Carisma Animal o Mando, Escondarse, Disfraz, Esquivar, Rastrear, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Escalar o Buscar, Movimiento Silencioso, Seguimiento o Nadar.

Talentos: ¡A Correr! o Frenesí, Recio, Amenazador, Imitador, Orientación, Errante, Sexto Sentido o Pelea Callejera, Golpe Letal, Brio o Golpe Poderoso, Guerro Nato o Lucha.

Enseres: Piel del animal que está siendo imitado, Garras para encajar sobre las manos (puede luchar como si tuviera el Talento de Armas Naturales).

Accesos: Doncella/Siervo, Cazador, Guerrero de Camarilla.

Salidas: Osamentero, Cazador, Forajido, Sacerdote (Kurnous), Batidor, Cazavampiros.

Estirpe: Cambiantes

PROFESIONES EXISTENTES

Aunque los Elfos Silvanos siguen muchos caminos de profesión igual que los Humanos, existen algunas diferencias en sus enfoques, métodos y habilidades.

PROFESIONES BÁSICAS EXISTENTES

A continuación se presenta una lista de las profesiones básicas que se encuentran en la Tabla 1.1: Profesiones de los Elfos Silvanos, incluyendo Habilidad, Talentos, Enseres, Sustituciones y Requisitos de Estirpe (ver el Apendiz para revisar las opciones de los Accesos y Salidas de Profesión).

ANECDOTISTA

La tradición oral es fuerte en la cultura de Asrai, convirtiendo a los Elfos Silvanos en talentos contadores de historias. Los anecdotistas Élficos pueden encontrarse ocasionalmente en tabernas humanas contando relatos fantásticos sobre animales que hablan, dragones y reinas faéricas.

Sustituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Artista, Bribón, Estudiante, Vagabundo

Salidas: Charlatan, Demagogo, Artista, Herald, Iniciado, Golfo, Bribón

APRENDIZ DE HECHIZERO (DONCELLA/SIERVO)

Los jóvenes magos Asrai no reciben las enseñanzas de un individuo o colegio como hacen los humanos. En su lugar, siguen la vía mística de Isha, recibiendo la instrucción de varios Cantores de Hechizos a lo largo del camino.

Sustituciones: Reemplazar la profesión de Aprendiz de Hechizero por la nueva profesión de Doncella/Siervo de la pág 42.

Estirpes: Cantores

ARTISTA

La actuación es algo más que un arte en la cultura de los Elfos Silvanos; también es un medio para canalizar los Vientos de la Magia.

Sustituciones: Reemplazar la opción Sabiduría popular (Imperio) por (Elfos); reemplazar la opción de Tasar por Canalización; reemplazar Hablar Idioma (Reikspiel) por (Eltharin). Reemplazar la opción del Talento Lucha por Arte Aethyrico (ver recuadro pág 51).

Estirpes: Guerreros Bailarines, Jóvenes

Accesos: Tahúr, Herald, Anecdota, Bribón, Ladrón, Vagabundo
Salidas: Charlatan, Tahúr, Juglar, Sacerdote (Loec), Anecdota, Bribón, Ladrón, Bailarin Guerrero

Capítulo VI: profesiones

BOTICARIO (HERBALISTA)

Los herbalistas Elfos Silvanos recogen plantas, raíces y hongos como ingredientes para ensaladas o infusiones medicinales. Sus técnicas de preparación son más simples que las de un boticario Humano, pero no menos eficaces.

Substituciones: Reemplazar la habilidad de Cotilleo por Supervivencia; Regatear por Buscar; Leer/Escribir por Carisma Animal, Lengua Secreta (Jerga Gremial) por (Jerga Montaraz). Reemplazar la opción del talento Cortés por Orientación.

Estirpes: Cantores, Cambiantes

Accesos: Aprendiz de Hechicero, Estudiante

Salidas: Aprendiz de Hechicero, Artesano

BRIBÓN

Los Elfos Silvanos que viven entre los humanos se ven atrapados entre dos culturas. Emulan costumbres y ropas humanas, pero sus libres espíritus les impedirían trabajar en empleos normales. Para muchos de estos inadaptados, la vida de un pícaro es la mejor opción.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Anecdota, Artista, Embajador, Tahúr, Arquero Montado, Noble, Ladrón

Salidas: Anecdota, Charlatan, Demagogo, Artista, Tahúr, Forajido, Ladrón

CARTÓGRAFO

Los mapas son inútiles en los bosques mágicos como Athel Loren ya que los puntos de referencia tienen tendencia a cambiar de posición. Los Elfos Silvanos que aceptan el trabajo como topógrafos de tierras salvajes por parte de señores humanos son despreciados por muchos de sus parientes.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Venganza, Jóvenes

Accesos: Mensajero, Batidor, Escriba, Estudiante, Menestral

Salidas: Artesano, Explorador, Falsificador, Escriba, Vagabundo

CAZADOR

En la cultura Asrai, los cazadores honran cada muerte ofreciendo su agradecimiento a sus presas moribundas. Una oración a Kurnous promete que se utilizará cada parte del animal.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Cambiantes, Exploradores, Venganza, Jinetes del Viento

Accesos: Guerrero de Camarilla

Salidas: Cazarrecompensas, Guerrero de Camarilla, Sacerdote (Kurnous), Batidor, Tirador, Pariente Salvaje

CAZARRECOMPENSAS

La mayoría de los Elfos Silvanos ven poco uso para el oro y no tienen ninguna obligación en hacer cumplir la justicia humana. Sin embargo, los que vivan cerca de asentamientos accederán a esta profesión sin que encuentren a nadie que los contratase de otra manera.

Substituciones: Reemplazar el enser Ballesta por Arco Largo

Estirpes: Venganza, Jóvenes

Accesos: Guardaespaldas, Cazador, Mercenario, Gladiador

Salidas: Agente, Mercenario, Sicario, Batidor, Tirador, Cazavampiros

CONTRABANDISTA

El racismo sistémico hace difícil que Elfos Silvanos se afilien a gremios humanos. Los Asrai que aspiren a ser comerciantes suelen acabar operando en el otro lado de la ley. Su aguda vista les permite transportar mercancías por la noche sin necesidad del brillo de las antorchas.

Substituciones: Reemplazar Conducir por Montar; reemplazar la opción Hablar Idioma (Kislevita) por (Tileano). Reemplazar la opción del enser Carreta por Alforjas; eliminar Antorchas.

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Patrulla de Río

Salidas: Batelero, Charlatán, Ladrón

DILETANTE

Los Elfos Silvanos aprenden y enseñan la mayor parte del conocimiento abstracto de forma oral, no a través del medio impreso. Debido a sus naturalezas caprichosas, los Asrai que persiguen la academia convencional a menudo tienen problemas para permanecer concentrados en sus estudios.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Cualquier profesión que incluya Leer/Escribir como una habilidad

Salidas: Aprendiz de Hechicero, Charlatan, Iniciado, Anecdota, Estudiante, Menestral

EMBAJADOR

Los Elfos Silvanos no se ocupan de los asuntos mercantiles. En cambio, sus Embajadores viajan a los asentamientos humanos con el fin de negociar los conflictos de tierras con los nobles humanos (a menudo en compañía de un Tejedor de Hechizos). Los Embajadores enviados a Bretonia a veces tienen objetivos secundarios: como la identificación y secuestro de niños humanos dotados mágicamente.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Wasteland) por (Bretonia); Tasar por Sentir Magia u Orientación; Regatear por Movimiento Silencioso; reemplazar Lengua Secreta (Jerga Gremial) por Ventriloquía; reemplazar Oficio (Mercader) por Supervivencia. Los Embajadores de Athel Loren hablan Bretoniano en vez del Reikspiel.

Estirpes: Equos, Cantores, Jinetes del Viento

Accesos: Cantor de Hechizos, Estudiante, Menestral

Salidas: Charlatan, Bribón, Estudiante, Vagabundo

ESCRIBA (ARCHIVERO)

La sabiduría popular está arraigada en la memoria racial Asrai y es transmitida oralmente sin la necesidad de libros. Por lo tanto, los Escribas sólo se encuentran en remotas Camarillas de Cantores donde la magia de Ariel no ha sido dominada. Estos Elfos traducen y catalogan los pergaminos arcanos que recogen del mundo exterior.

Substituciones: Reemplazar Lengua secreta (Jerga Gremial) por Lengua Arcana (Elfico Arcano).

Estirpes: Cantores

Accesos: Aprendiz de Hechicero, Cartógrafo, Iniciado

Salidas: Aprendiz de Hechicero, Cartógrafo, Iniciado

ESCOLTA (JINETE DEL CLARO)

Los ejércitos de los Elfos Silvanos rara vez marchan a lo largo de grandes distancias, prefiriendo en su lugar lanzar ataques a través del Paso Sombrio. Estos elfos escoltarán a los viajeros vulnerables, como Doncellas, de un claro a otro dentro de sus propios bosques.

Substituciones: Reemplazar el enser Caballo de Monta por Corcel Élfico.

Estirpes: Equos

Accesos: Guerrero de Camarilla, Mensajero

Salidas: Arquero Montado, Sacerdote (Kurnous, Mathlann), Mercenario, Batidor

ESTUDIANTE

Los Elfos Silvanos estudiantes pueden aprender las esotéricas teorías Asrai escuchando atentamente las canciones tradicionales de sus mayores. Los estudiantes que moran fuera del bosque suelen leer con ávidez, pero por lo demás los libros sólo son estudiados para comprender y comparar otras culturas. Los temas favoritos incluyen Historia, Teología Animística, Filosofía Astrofísica y Arte Mágico.

Substituciones: Reemplazar la opción Consumir Alcohol por Actuar (Música); Hablar Idioma (Reikspiel) por (Eltharin).

Estirpes: Cantores

Accesos: Diletante, Embajador, Juglar, Noble

Salidas: Boticario, Aprendiz de Hechicero, Cartógrafo, Embajador, Tahúr, Iniciado, Anecdota

FORAJIDO (PARIA)

Los Elfos Silvanos que cometen crímenes imperdonables contra sus parientes son a veces desterrados del bosque. Estos proscritos o parias bien se mueven al margen de la sociedad humana, o se esconden en los claros más profundos del bosque con otros elfos de su misma clase.

Substituciones: Reemplazar la opción Conducir por Supervivencia.

Estirpes: Cambiantes, Venganza, Jóvenes

Accesos: Charlatan, Mercenario, Peregrino, Bribón, Bailarín Guerrero, Pariente Salvaje

Salidas: Demagogo, Ladrón, Vagabundo, Veterano

GLADIADOR

Raros son los Elfos Silvanos que participan en los sangrientos deportes humanos, quienes lo hacen suelen ser atraídos por la emoción y excitación, o la oportunidad de matar humanos con impunidad. Estos exóticos guerreros son populares entre los corredores porque atraen a grandes multitudes.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Venganza, Jóvenes

Accesos: Sicario, Matón

Salidas: Cazarrecompensas, Mercenario, Sicario, Veterano



GUARDAESPALDAS

Aunque los guardaespaldas Élficos son valorados por sus reflejos rápidos, pocos toman esta profesión a tiempo completo. Los Bien-nacidos y Cantores de Hechizos a veces alistan a guardaespaldas para excursiones en tierras humanas, o como seguro contra asesinos.

Substituciones: Reemplazar los enseres Rodela y Cesto por Rompespadas (ver Arsenal del Viejo Mundo pág. 36).

Estirpes: Venganza, Guerreras, Jóvenes

Accesos: Guerrero de Camarilla, Mercenario, Matón

Salidas: Cazarrecompensas, Mercenario, Extorsionador

GUERRERO DE CAMARILLA (GUARDIA DEL CLARO)

Los defensores de primera línea en Laurëloron son conocidos como Guerreros de Camarilla, mientras que los de Athel Loren se llaman Guardias del Claro.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Guerreras, Exploradores

Accesos: Cazador, Mensajero

Salidas: Guardaespaldas, Cazador, Escolta, Sacerdote (Kurnous), Batidor, Vagabundo, Veterano, Bailarín Guerrero, Jinete de Halcón, Pariente Salvaje.

INICIADO

La mitología Asrai es una colección de fábulas sobre la moralidad de animales y árboles totémicos que representan a los dioses de Isha, Kurnous, Loec y Lileath. Los iniciados Elfos Silvanos son narradores que enseñan estos cuentos a los niños.

Substituciones: Reemplazar Hablar Idioma (Clásico) por Actuar (Storyteller); reemplazar Hablar Idioma (Reikspiel) por (Eltharin).

Estirpes: Ninguna

Accesos: Anecdota, Cantor de Árboles, Peregrino, Escriba, Estudiante,

Salidas: Demagogo, Sacerdote, Escriba

LADRÓN

En la sociedad Asrai, robar la propiedad de un individuo se considera un crimen contra todo el Clan, el castigo será significativo.

Substituciones: Reemplaza la opción Jugar por Nadar.

Estirpes: Venganza, Jóvenes

Accesos: Artista, Forajido, Bribón, Contrabandista, Vagabundo

Salidas: Ladrón de Guante Blanco, Charlatán, Artista, Tahúr, Bribón

MATÓN

Los Elfos Silvanos que trabajan para los criminales humanos suelen resentirse por haber caído tan bajo. Los matones Élficos reciben los trabajos más sucios por su innecesaria reputación de ser crueles por naturaleza.

Substituciones: Reemplazar Consumir Alcohol por Seguimiento; Jugar por Tortura. Reemplazar el enser Cesto por Garrote.

Estirpes: Venganza, Jóvenes

Accesos: Sicario

Salidas: Guardaespaldas, Interrogator, Mercenario, Gladiador, Extorsionador

Capítulo VI: profesiones

MERCENARIO

Luchar a cambio de dinero no es la camino que siguen los Elfos. Sin embargo, los Elfos Silvanos más jóvenes a veces se unen a arqueros mercenarios o a regimientos de batidores con la promesa de aventuras. Los Elfos mercenarios son valorados por su penetrante visión y habilidad de tiro.

Substituciones: Reemplazar la opción Hablar Idioma (Tileano) por Sabiduría Popular (Imperio). Reemplazar los enseres Ballesta y 10 virotes por Arco y 10 flechas.

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Guardaespaldas, Cazarrecompensas, Demagogo, Escolta, Gladiador, Matón

Salidas: Forajido, Guardaespaldas, Cazarrecompensas Veterano, Tahúr,

MENESTRAL

Todos los Elfos Silvanos ven sus trabajos como un arte, y su longevidad les permite dominar varias formas diferentes, convirtiéndose en miembros respetados de la comunidad.

Substituciones: Reemplazar Criar Animales por Carisma; Conducir por Intimidar; Leer/Escribir por Oficio (Arquero); Lengua Secreta (Jerga Gremial) por Hablar Idioma (Eltharin).

Estirpes: Ninguna

Accesos: Diletante

Salidas: Artesano, Cartógrafo, Embajador, Sacerdote (Vaul)

MENSAJERO

Los veloces mensajeros Asrai advertirán a sus lejanos parientes cuando el bosque se vea amenazado. Los mensajeros de Athel Loren también entregan las misivas a Bretonia desde la Corte del Hada.

Substituciones: Reemplazar la opción Sabiduría Popular (Imperio o Wasteland) por (Bretonia o Elfos); Hablar Idioma (Reikspiel) por (Eltharin). Reemplazar el enser Caballo de Monta por Corcel Élfico.

Estirpes: Equos, Jinetes del Viento

Accesos: Guerrero de Camarilla, Escolta

Salidas: Batidor, Cartógrafo, Herald, Arquero Montado, Guerrero de Camarilla, Escolta

NOBLE

Cada salón de Elfos Silvanos se rige por un noble Biennacido. En los salones donde se rinde una especial reverencia hacia Isha (o Ariel), los títulos nobiliarios són heredados a menudo por sus hijas. Los Biennacidos que no logran proteger el bosque suelen renunciar a sus títulos voluntariamente.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Imperio) por (Elfos o relacionado con tu Reino Forestal); Reemplazar la opción Consumir Alcohol por Actuar (Bailarín); reemplazar la opción Jugar por Hablar Idioma (Bretoniano o Reikspiel); Reemplazar Hablar Idioma (Reikspiel) por (Eltharin). Reemplazar el enser Caballo de Monta por Corcel Élfico.

Estirpes: Equos, Guerreras, Jinetes del Viento

Accesos: Solo determinado aleatoriamente en la tabla de profesiones.

Salidas: Diletante, Tahúr, Bribón, Señor Noble, Estudiante

PATRULLA DE RIO

Los ríos que fluyen a través de los reinos silvanos son posibles rutas de invasión que pueden usar los merodeadores para eludir las defensas naturales del bosque. Las patrullas de río navegan y vigilan las aguas en elegantes gondolas. Sus aguas suelen estar saturadas de magia celestial que cristaliza en Piedras Lunares (ver pág. 39).

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Imperio o Kislev) por (Elfos o relacionando con tu Reino Forestal); Reemplazar la opción Hablar Idioma (Kislevita) por (Bretoniano); Reemplazar la opción Navegar por Lengua Secreta (Jerga Montaraz).

Estirpes: Ninguna

Accesos: Guerrero de Camarilla

Salidas: Batelero, Sacerdote (Mathlann), Contrabandista

PEREGRINO

Los peregrinos Asrai siguen laberínticos caminos forestales, a menudo durante muchos años, antes hallar la armonía espiritual en uno de los claros sagrados. Se espera que cada Elfo Silvano realice una peregrinación hacia el Roble Eterno (ver pág. 65) al menos una vez en su vida.

Substituciones: Reemplazar la opción Consumir Alcohol por Sentir Magia.

Estirpes: Ninguna

Accesos: Cualquiera

Salidas: Forajido, Demagogo, Iniciado, Vagabundo

TAHÚR

La joven generación de Elfos Silvanos que viven cerca de los asentamientos humanos han aprendido que el juego es mucho más agradable que el trabajo asalariado. Los ágiles dedos de un Elfo pueden hacer trampas fácilmente.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Artista, Bribón, Mercenario, Estudiante, Ladrón, Vagabundo

Salidas: Charlatan, Demagogo, Artista, Golfo, Bribón

VAGABUNDO

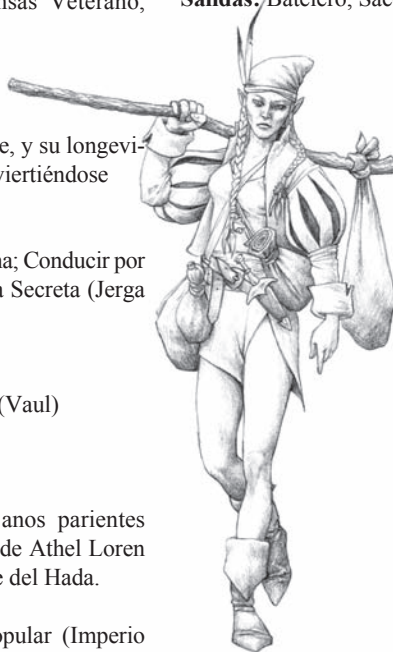
Los Elfos Silvanos vagabundos que viajan por las tierras del Hombre son vistos como escoria de clase baja como la mayoría de los campesinos, debido a que intentan mezclarse entre ellos usando estilos humanos. Esto normalmente da como resultado una mezcla insípida de modas Silvanas y Humanas.

Substituciones: Reemplazar Lengua Secreta (Jerga Montaraz o Jerga de Lardones) por Escondarse; Código Secreto (Montaraz o Ladrón) por Poner Trampas. Reemplazar el Talento Pies Ligeros por Recio.

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Cartógrafo, Ladrón de Guante Blanco, Artista, Embajador, Guerrero de Camarilla, Peregrino, Forajido

Salidas: Artista, Tahúr, Anecdota, Golfo, Batidor, Ladrón



PROFESIONES AVANZADAS EXISTENTES

Las siguientes profesiones avanzadas son las más adecuadas para los Elfos Silvanos (véase el Apéndice para revisar las opciones de acceso y salida de profesiones).

ARTESANO

Los artesanos elficos son capaces de dominar muchas artes diferentes debido a su longevidad. Los artesanos Asrai más dedicados y famosos son sacerdotes laicos de Vault, el Dios Herrero. Los productos elaborados por los Elfos Silvanos son vistos por la nobleza humana como objetos de colección, y posiblemente mágicos. Las mejores obras de arte Asrai son movidas en el mercado negro.

Substituciones: Reemplazar Conducir por Intimidar; reemplazar Lengua Secreta (Jerga Gremial) por Hablar Idioma (Eltharin); reemplazar Hablar Idioma (Khazalid, Breton, o Tileano) por el Talento Arte Aethyrico.

Estirpes: Cantores, Tejedores de Encantamientos

Accesos: Boticario, Cartógrafo, Tejedor de Hechizos, Menestral;

Salidas: Demagogo, Sacerdote (Vault)

ARQUERO MONTADO (DOMADOR DE CABALLOS)

Los caballeros elfos silvanos. son quizás los más grandes guerreros a caballo en el Viejo Mundo, superando con sus habilidades de monta a caballeros armados y caballería ligera de las tierras humanas.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Kislev o Territorio Troll) por (Athel Loren); reemplazar Hablar Idioma (Kislevita o Ungol) por Actuar (Acróbata). Reemplazar todos los enseres por Corcel Elfico, Lanza de Caballería, Arco con 20 Flechas.

Estirpes: Equos

Accesos: Escolta, Mensajero

Salidas: Charlatan, Héroe, Bribón

BATIDOR

Los mejores batidores del Viejo Mundo son los Asrai. Sus servicios son muy codiciados, lo que les permite cobrar tarifas más altas que un guardabosques humano podría. Los Elfos Silvanos Batidores aparecen algunas veces de la nada para ayudar a guiar a un grupo perdido, siempre y cuando su misión beneficie al bosque.

Substituciones: Reemplazar Especialista en Armas (Ballesta o Arco Largo) por (Arco Largo).

Estirpes: Exploradores

Accesos: Cazarrecompensas, Héroe, Cazador, Guerrero de Camarilla, Mensajero, Escolta, Patrulla de Caminos, Pariente Salvaje, Vagabundo

Salidas: Cartógrafo, Explorador, Cazador Invisible, Jefe de Forajidos, Sacerdote (Kurnous, Mathlann)

CHARLATAN

Dentro de la cultura Asrai es difícil fingir ser algo que no eres. Sin embargo, los Elfos Silvanos que viajan a través de los asentamientos humanos son conocidos hacerse pasar por lanzadores de conjuros o nobles para obtener privilegios especiales, o evitar el acoso.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Artista, Embajador, Tahúr, Arquero Montado, Hechicero Adepto, Juglar, Anecdota, Golfo, Bribón, Contrabandista, Ladrón

Salidas: Ladrón de Guante Blanco, Demagogo, Forajido, Espía

Capítulo VI: profesiones

CAZADOR INVISIBLE (FORESTAL)

En Athel Loren estos guardabosques de elite son llamados Forestales, y son los responsables de custodiar los caminos sagrados a través del bosque. A diferencia de los nómadas Cazadores Invisibles de Laurëlor, los Forestales suelen desplegarse de forma defensiva.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Forestales

Accesos: Batidor

Salidas: Jefe de Forajidos, Sacerdote (Kurnous), Tirador.

DEMAGOGO

En la cultura Asrai, todos los miembros de un Clan están autorizados a presentar una solicitud a su líder. Los Elfos Silvanos Demagogos son más comunes en los asentamientos ubicados cerca de áreas desforestadas donde predicán a los humanos sobre el orden natural de las cosas y la protección de los árboles.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Sacerdote Ungido, Artesano, Charlatan, Tahúr, Iniciado, Juglar, Forajido, Jefe de Forajidos, Peregrino, Anecdota, Bribón

Salidas: Mercenario, Jefe de Forajidos.

ESPIA

Los Elfos Silvanos están siempre alertas ante información de amenazas potenciales contra el bosque. Los Espías trabajan encubiertos haciéndose pasar por batidores independientes, o disfrazados dentro de grupos, tales como campamentos de artistas Asrai cercanos a los asentamientos humanos.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes, Venganza

Accesos: Charlatan, Explorador, Juglar

Salidas: Explorador, Ladrón Experto, Extorsionador

EXPLORADOR

Los exploradores buscan otros establecimientos de Elfos Silvanos en bosques distantes, con la esperanza de atraer a estas “perdidas” comunidades a los grandes reinos forestales para reabastecer las menzanas poblaciones de las patrias.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Forestales

Accesos: Cartógrafo, Herald, Ladrón Experto, Hechicero maestro, Erudito, Batidor, Espía, Gran Hechicero

Salidas: Sacerdote (Mathlann), Espía

GOLFO

Separados de sus raíces del bosque, los jóvenes Elfos Silvanos que viven entre los seres humanos a menudo carecen de un sentido de propósito. Sin código moral que los guíe, la innata alegría y curiosidad de los “Huérfanos de Isha” les lleva a vidas emocionantes... y a menudo hacia problemas legales.

Substituciones: Reemplazar Tasar por Charlatanería; reemplazar Jugar por Actuar (Bailarín o Cantante). Reemplazar la opción del talento Negociador por Viajero Curtido.

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Diletante, Tahúr, Anecdota, Vagabundo

Salidas: Charlatan, Espía

Capítulo VI: profesiones

GRAN HECHIZERO (TEJEDOR DE HECHIZOS)

Los Tejedores de Hechizos son los líderes espirituales e intelectuales de los Asrai, más influyentes y poderosos incluso que los Señores Elfos.

Substituciones: Reemplazar la profesión Gran Hechizero por la nueva profesión Tejedor de Hechizos, de la pág 43.

Estirpes: Cantores, Tejedores de Encantamientos

HERALDO

Muchas de las antiguas costumbres de los Altos Elfos todavía se practican dentro de las nobles cortes Asrai. El Herald es considerado como una posición importante, ya que los códigos de etiqueta dictan el protocolo, la introducción y el intercambio de regalos son observados en las relaciones entre los Biennacidos Asrai.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Bretonia, Kislev o Tilea) por (relacionada a tu Reino Forestal); reemplazar Sabiduría Popular (Imperio) por Montar; reemplazar Hablar Idioma (Breton, Kislevita, o Tileano) por (Eltharin); reemplazar Hablar Idioma (Reikspiel) por (Reikspiel o Breton).

Estirpes: Ninguna

Accesos: Mensajero, Anecdota

Salidas: Artista, Explorador

HÉROE

Los más grandes guerreros Asrai gozan de una alta estima y con frecuencia son honrados con un título como “Sabueso de Invierno” o “Lobo Rojo”. Aunque los Elfos Silvanos no posean una jerarquía militar, los Héroes a menudo dirigen unidades enteras a la batalla en nombre de un Biennacido.

Substituciones: Reemplazar Pistolero Experto por Audaz.

Estirpes: Bailarines Guerreros, Eternas

Accesos: Cantor de Hojas, Tirador, Veterano

Salidas: Batidor

HECHIZERO ADEPTO (CANTOR DE ÁRBOL)

Los Cantores de Árboles tienen un papel activo en la curación del daño causado al bosque, nutriendo los jardines domésticos de los Elfos y protegiendo el reino forestal de intrusos. Los jóvenes devotos de Isha a menudo descubren su camino en el mundo bajo la dirección de los Cantores de Hechizos.

Substituciones: Reemplazar la profesión de Hechizero Adepto por la nueva profesión Cantor de Árboles pág 43.

Estirpes: Cantores

HECHIZERO MAESTRO (CANTOR DE HECHIZOS)

Los Cantores de Hechizos son miembros prominentes y respetados dentro de la comunidad Asrai, cumpliendo las funciones de asesores, curanderos, protectores y maestros.

Substituciones: Reemplazar la profesión de Hechizero Maestro por la nueva profesión Cantor de Hechizos de la pág 42.

Estirpes: Cantores

JEFE DE FORAJIDOS

Aunque los forajidos Elfos Silvanos son tan ladrones como sus homólogos humanos, prefieren la intimidación y el engaño antes que la violencia. Las personas a menudo confunden a los Forajidos Élficos con los espíritus forestales que aparecen en la oscuridad de la noche, por lo que dejan tributos para apaciguarlos. A veces estos misteriosos pícaros acuden en ayuda de aquellos que la necesiten antes de volver a escabullirse en la oscuridad.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Imperio) por (Imperio o Bretonia).

Estirpes: Cambiantes, Venganza, Jóvenes

Accesos: Cantor de Hojas, Demagogo, Cazador Invisible, Ladrón Experto, Extorsionador, Batidor, Veterano

Salidas: Demagogo

JUGLAR

Los Juglares son vistos con asombro por los seres humanos y admirados por los elfos, pues nada eleva más el espíritu que sentir una canción Élfica. A menudo trabajan como mensajeros o espía cuando viajan a través de tierras humanas, ya que los Juglares son los únicos elfos que siempre son bienvenidos donde quieran que vayan.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Cantor, Artista

Salidas: Cantor, Charlatan, Demagogo, Espía, Salteador de Caminos, Sacerdote (Loec), Estudiante

LADRÓN DE GUANTE BLANCO

Los Elfos Silvanos que viven en los asentamientos humanos pueden volverse bastante hábiles irrumpiendo en edificios, y disfrutan teniendo libertad de espacio en la ciudad claustrofóbica. Los Ladrones de Guante Blanco Élficos suelen ser empleados por los Señores del Crimen para poder beneficiarse de su protección.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Charlatan, Ladrón

Salidas: Perista, Ladrón Experto, Extorsionador, Vagabundo

LADRÓN EXPERTO

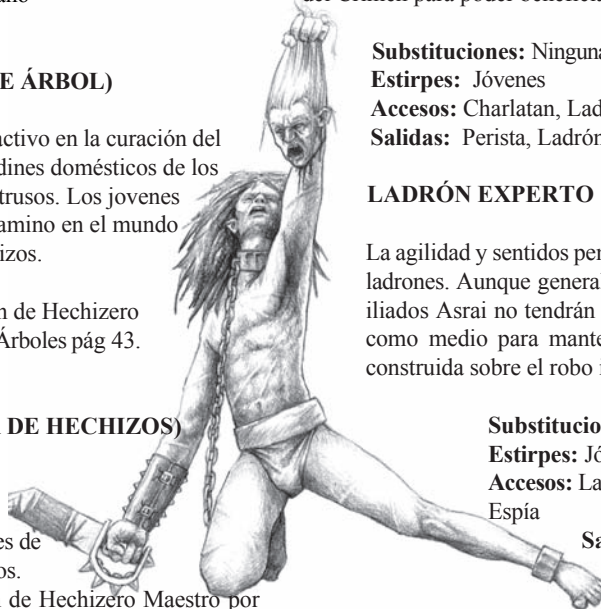
La agilidad y sentidos penetrantes de los Elfos los hacen hábiles ladrones. Aunque generalmente no roban a otros Elfos, los exiliados Asrai no tendrán reparos en robar a los seres humanos como medio para mantenerse a sí mismos en una sociedad construida sobre el robo institucionalizado.

Substituciones: Ninguna

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Ladrón de Guante Blanco, Extorsionador, Espía

Salidas: Explorador, Jefe de Forajidos, Tirador



SACERDOTE

Los Elfos que alcanzan un conocimiento profundo y espiritual sobre los mitos y leyendas del bosque se sienten atraídos muy a menudo por Isha, la Diosa de la Fertilidad. Sin embargo, Kurnous y Loec también son comúnmente adorados dentro de los bosques.

Substituciones: Reemplazar Hablar Idioma (Clásico) por Actuar (Narrador); reemplazar Lengua Arcana (Magia) por (Élfico Arcano). Los Bailarines Guerreros no usan hechizos divinos, prefiriendo rendir culto a través de las Oscuras Danzas de Loec (ver pág. 35), por lo que deben modificar la profesión usando las reglas de *Tomo de Salvación* (ver Sacerdotes Ordinarios pág. 184). **Nota:** Los nuevos hechizos divinos se incluirán en la Expansión Mágica por DotF.

Estirpes: Tejedores de Encantamientos (Isha), Jinetes Salvajes (Kurnous), Bailarines Guerreros (Loec)

Accesos: Artesano (Vaul), Artista (Loec), Bailarín Guerrero (Loec), Batidor (Kurnous, Mathlann), Explorador (Mathlann), Doncella/Siervo (Isha, Lileath, Morai-heg), Cazador (Kurnous), Cazador Invisible, (Kurnous), Iniciado, Guerrero de Camarilla (Kurnous), Juglar (Loec), Escolta (Kurnous, Mathlann), Patrulla de Río (Mathlann), Cantor de Hechizos (Isha, Lileath, Morai-heg), Tejedor de Hechizos (Isha, Lileath, Morai-heg), Menestral (Vaul), Cantor de Árboles (Isha, Lileath, Morai-heg),

Salidas: Sacerdote Ungido, Estudiante

SACERDOTE UNGIDO

En la cultura Asrai, se espera que los Cantores de Hechizos mantengan el vínculo espiritual entre los Elfos y el bosque, convirtiendo a las Sacerdotisas de Isha en las figuras más importantes y poderosas dentro de los asentamientos Asrai.

Substituciones: Reemplazar Lengua Arcana (Magia) por (Élfico Arcano). Los Sacerdotes de los Bailarines Guerreros no utilizan hechizos divinos, prefiriendo rendir culto a través de las Oscuras Danzas de Loec (ver pág. 35) por lo que deben modificar la profesión usando las reglas de *Tomo de Salvación* (ver Sacerdotes Ordinarios pág. 184).

Nota: Los nuevos hechizos divinos se incluirán en la Expansión mágica por DotF.

Estirpes: Tejedores de Encantamientos (Isha), Jinetes Salvajes (Kurnous), Bailarines Guerreros (Loec)

Accesos: Sacerdote

Salidas: Demagogo, Sumo Sacerdote

SEÑOR NOBLE

Los Asrai no tienen una jerarquía militar estructurada, lo que significa que el liderazgo de una hueste guerrera que parte hacia la batalla recae enteramente sobre los hombros de los Biennacidos. Estos carismáticos generales son capaces de cumplir habilmente los puestos tanto de Capitán como de Sargento. Por el contrario, los Señores Biennacidos que no sean “dueños” de su propia tierra; se ven a sí mismos como sus guardianes.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Imperio) por (relacionada a tu Reino Forestal); reemplazar Hablar Idioma (Clásico) por (Mallaroom-balarin); reemplazar Hablar Idioma (Reikspiel) por (Eltharin). Reemplazar el enser Caballo de Monta por Corcel Élfico.

Estirpes: Guerreras, Equos, Jinetes del Viento

Accesos: Noble

Salidas: Estudiante, Veterano

SUMO SACERDOTE

En la sociedad de Asrai existen pocos Sumos Sacerdotes ya que sus devotos no predicán a las congregaciones de fieles. Los nuevos hechizos divinos se incluirán en la Expansión Mágica por DotF.

Substituciones: Ninguna, los Sacerdotes de los Bailarines Guerreros no usan hechizos divinos, prefiriendo prefiriendo rendir culto a través de las Oscuras Danzas de Loec (ver pág. 35), por lo que deben modificar la profesión usando las reglas de *Tomo de Salvación* (ver Sacerdotes Ordinarios pág. 184). **Nota:** Los nuevos hechizos divinos se incluirán en la Expansión Mágica por DotF.

Estirpes: Bailarines Guerreros (Loec), Tejedores de Encantamientos (Isha), Jinetes Salvajes (Kurnous)

Accesos: Sacerdote Ungido

Salidas: Estudiante

TIRADOR

Cuando un Tirador Asrai entra en una competición de tiro con arco, pocos se enfrentarán contra él. Las muchedumbres Humanas quedan enamoradas por las magníficas demostraciones de los elfos a la hora de usar el arco, mientras tanto los competidores a menudo son hostiles y los acusan de hacer trampas por medio de brujería.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Imperio) por (relacionado a tu Reino Forestal o Imperio).

Estirpes: Jóvenes

Accesos: Cazarrecompensas, Cazador, Cazador Invisible, Ladrón Experto, Veterano

Salidas: Héroe

VETERANO (GUARDIA ETERNA)

Los Asrai se hallan rodeados de peligros, tanto dentro de sus reinos forestales como del mundo exterior. Los Elfos Silvanos se ven obligados a luchar en muchas batallas durante su larga vida, y los que sobreviven se convierten en auténticos expertos en el uso de armas y tácticas.

Substituciones: Reemplazar Sabiduría Popular (Imperio) por (Elfos o relacionado a tu Reino Forestal).

Estirpes: Eternas

Accesos: Guerrero de Camarilla, Mercenario, Forajido, Gladiador, Bailarín Guerrero, Jinete de Halcón

Salidas: Héroe, Jefe de Forajidos, Tirador

NUEVO TALENTO: ARTE AETHYRICO

Eres capaz de mejorar los Vientos de la Magia con el poder de tu arte. Después de realizar con éxito una Tirada de Actuar, puedes intentar una tirada de Canalización para aumentar todas las Tiradas de Hechizo realizadas en las proximidades por +1. Las bonificaciones de múltiples artistas son acumulativas. Sin embargo, cualquier tirada echa en las tablas de Crecimiento Forestal, Maldición de Tzeentch e Ira de los Dioses són también incrementadas de forma acumulativa en +1 por artista.



CAPÍTULO VII: EL BOSQUE DE ATHEL LOREN

“Los dioses cayeron a la tierra y quedaron atrapados en forma de animal, se dispersaron y comenzaron a recrear el mundo que les rodeaba, levantando las altas montañas para que el águila volara y tallaron la tierra con ríos para que los peces nadaran. En la actualidad nuestro pasado es conocido por nuestro pueblo como el Sueño, y sus historias se cantan durante generaciones para nuestros jóvenes.”

El Sueño de Naieth la Profetisa

HISTORIA Y ORIGEN

El bosque conocido simplemente como “Loren” fue el primer bosque en el Viejo Mundo, sembrado hace 10.000 años por sirvientes de los misteriosos viajeros espaciales conocidos como los Ancestrales. Aunque los detalles sobre el origen de Loren son desconocidos, su poderosa magia sugiere que fue más que un lugar normal de terraformación. Quizás Loren era un laboratorio vivo para los experimentos genéticos de los Ancestrales o una red planetaria de teleportación basándose en la afinidad mágica entre elementos naturales. Numerosas teorías han sido expuestas, pero la verdad escapa hasta para el más sabio de los Elfos.

Los colonos de la isla de Ulthuan descubrieron el bosque en el -4120 CI y lo llamaron Athel Loren, o “Bosque Noble”. Estos primeros Elfos “Silvanos” temieron a los caprichosos espíritus del bosque y se establecieron solo en su límite. Aunque varias de las principales expediciones de exploración se aventuraron en las profundidades del bosque, pocos regresaron. Pero a diferencia de los Enanos, los Elfos respetaron la flora y fauna, y finalmente se ganaron el favor de los espíritus de Loren.

Aunque la fauna de Loren está vinculada por una conciencia colectiva, las personalidades de sus espíritus son diversas. Incluso aquellos Elfos que nacieron y se criaron en Athel Loren deben tener cuidado con las Dríades y Hombres Árbol quienes son menos acogedores que sus parientes. Por el capricho de un enojado espíritu, uno podría perderse durante siglos en los caminos enredados donde el tiempo y espacio no obedecen ninguna ley.

Una serie de menhires protectores llamados “Centinelas” colocados alrededor del bosque por la primera generación de Elfos de Athel Loren sirven en un doble propósito, marcar las ubicaciones y contener la magia salvaje del bosque.

EL PRIMER CONSEJO SILVANO

En la primavera de -1125 CI, un ejército de Enanos se reunió para invadir Athel Loren. En respuesta, los Elfos convocaron un consejo en el Claro del Rey para decidir sobre la defensa. Mientras el consejo se precedía, una joven hechicera llamada Ariel se escabulló con su amante, el señor de la cacería Orion. Dentro de los huecos del cercano Roble Eterno, los jóvenes amantes se transformaron en avatares vivos de la diosa Isha y del dios Kurnous. La asamblea Élfica asumió que la pareja se había perdido en el bosque, y reanudó su planificación estratégica.

Aunque todavía los Elfos no lo sabían, la apoteosis de Ariel y Orion significó una invitación para que su raza habitará los claros más profundos de Loren, compartiendo por igual en su defensa. Cuando los Enanos lo invadieron a finales de otoño, se encontraron luchando no solo contra los Elfos, sino también contra temibles Driadas y Hombres Árbol. El ejército Enano fue derrotado fácilmente.

Ese mismo invierno, los Elfos no estaban preparados para una enorme horda de Orcos y Goblins que apareció de repente y marchó sobre Athel Loren. Durante el período conocido por los Asrai como el Invierno del Infortunio, los merodeadores Pielas Verdes despojaron muchas hectáreas del bosque y penetraron en el mismo Roble Eterno. Pero entonces, cuando las desesperadas líneas Élficas estaban apunto de retirarse sin más, se produjo un milagro que todavía se celebra en la canción épica. El Invierno dio paso a la Primavera, y desde el bosque surgió un gigante, un guerrero astado a la cabeza de una masiva multitud de bestias salvajes. Orion había regresado para salvar a Athel Loren.

Después de que los Pielas Verdes fueran derrotados, Ariel emergió del Roble Eterno para curar a los Elfos heridos. El Rey y la Reina del bosque ocuparon sus tronos de roble, sellando así el Pacto Silvano.



LA IRA DEL BOSQUE

Desde el Grand Consejo, los madereros Enanos de las Montañas Grises han aprendido a planificar expediciones de tala para los meses de invierno cuando Ariel y Orion están inactivos. Pero incluso cuando las bestias de Loren hibernan y la magia élfica es débil, el bosque no se encuentra del todo indefenso. Una raza de criaturas maliciosas, que cambian de forma conocidas como las Dríadas de Invierno, protegen el bosque durante la temporada oscura.

La Dríadas de Invierno desconfían de los Elfos de Athel Loren y rara vez lucharán junto a ellos, es sabido que en algunas ocasiones estos seres rencorosos han unido fuerzas con algún Hombre Arbol loco o corrupto. Por el contrario el más estoico de los Hombre Arbol impartirá sabiduría a cambio de la “lealtad” de los Elfos, pero otros como Durthu descargarán su orimitiva furia contra los enemigos de Loren sin ningún deseo o necesidad de asistencia Élfica.

Los espíritus más malignos de Loren se resentían al pacto con los Elfos. El más infame entre estos es el anciano Hombre Arbol Coeddil, que una vez ayudó a Ariel, pero más tarde se corrompió por magia oscura y fue desterrado al Bosque Salvaje en el -625 CI después de intentar frustrar el despertar primaveral de Orión. Coeddil permanece encarcelado en un círculo de piedras hasta el día de hoy, planeando su venganza e intercambiando secretos con los Dríadas de Invierno.

ENEMIGOS DEL BOSQUE

A pesar de las amenazas de las Dríadas de Invierno y de los renegados Hombre Arbol, los elfos de Athel Loren suelen vivir en armonía con los espíritus. Ellos entraron en profunda sintonía con la conciencia de Loren y son capaces de detectar intrusos a millas de distancia. La última gran incursión Enana fue los Pinares en el 1350 CI, cuando un grupo de MataTrolls acudió en busca de artefactos mágicos. Los Orcos y Goblins continúan saqueando el bosque, pero todavía no han violado los claros sagrados desde el Invierno de Aflicción.

Actualmente, el enemigo más peligroso de Loren es un bestial semidiós conocido con el nombre de Cyanathair el Corruptor. Cyanathair ha sido destruido y resucitado tres veces a través de los milenios, pero cada vez que regresa lo hace junto a manadas de guerra aún más poderosas. En las raras ocasiones en que se permite a los humanos acceder a las profundidades de Loren, es por que suelen ser inocentes peones en la Secreta Guerra contra el Corruptor.

Los Páramos Salvajes en las fronteras de Loren están llenas de montículos funerarios que contienen los restos de antiguos intrusos. La concentración de magia oscura alrededor del hito de piedras es tan potente que los nigromantes comenzaron a buscarlos. El bosque del sudoeste todavía sufre las cicatrices de los Nigromantes que marcharon hacia Athel Loren detrás de una horda de esqueletos, reunida a partir del saturado *Dhar de los túmulos*.



BRETONIA Y LA CORTE DE LAS HADAS

Athel Loren ha inspirado innumerables romances, fábulas y leyendas a lo largo de las tierras de Bretonia. Desde que el reino se unió bajo el rey Luis, el Hada Hechicera ha sido venerada como una santa de la Dama del Lago. Los Asrai han manipulado la religión Bretoniana en su propio beneficio, promoviendo el conservatismo tecnológico como un ideal espiritual. Al limitar el progreso industrial de Bretonia, los Elfos Silvanos esperan parar la invasión de la humanidad en Athel Loren. Los nobles Bretonianos están ampliamente dispuestos a los motivos ocultos de los Elfos Silvanos, debido a que las viejas formas apelan a sus códigos de caballería. Además, la industrialización podría dar poderes a la clase mercantil.

Los embajadores de la Corte de las hadas a veces visitan a los nobles en sus castillos, o espían en sus aldeas. Mientras que la mayoría de Bretonianos consideran el avistamiento de un elfo una buena señal, las hadas son temidas en secreto. Los padres asustan a los niños con cuentos sobre elfos de ojos rasgados que observan desde los árboles por la noche, en busca de infantes humanos con habilidades mágicas para llevarse a Loren. Los niños secuestrados jamás regresan; las niñas son entrenadas como Damiselas de la Dama y sólo regresan del bosque a la edad adulta.

Ocasionalmente, los duques Bretonianos lanzan una cruzada contra Loren cuando la caza salvaje de Orión causa estragos en sus feudos. Sin embargo, estas cruzadas de venganza son de corta duración ya que los caballeros de Bretonia, sin saberlo, obedecen las órdenes de Ariel a través de su intermediaria, el Hada Hechicera. Los caballeros en busca de gloria a menudo confunden al Hada Hechicera con la Dama del Lago, y las Damiselas del Grial reciben sus visiones proféticas desde estanques o lagos que pueden reflejar la imagen del Hada Hechicera mucho más allá de Athel Loren.

ORIENTACIÓN

Esta sección proporciona las reglas para determinar si los PJs son capaces de localizar determinados destinos dentro de Loren. Ciertos claros están tan fuertemente saturados de magia que existen fuera del tiempo y espacio. Incluso las áreas de menor magia son imposibles de localizar sólo mediante senderos o caminos, ya que estos cambian y se vuelven sobre sí mismos constantemente. Viajar por Loren no es sólo una prueba de intuición - también es una prueba Suprema de carácter. Aquellos que no son nativos de Athel Loren suelen desaparecer o perderse durante años a menos que traben amistad con los Elfos o espíritus para que los guíen.

DISPOSICIÓN DE LOS ESPÍRITUS DEL BOSQUE

Los Espíritus del Bosque y Animales Espirituales son extensiones de la voluntad sensible de Loren. Ganarse el favor de estas criaturas hace que las aventuras en Loren sean mucho más fáciles. Cada zona de la Geografía en Athel Loren muestra un modificador a la **Disposición Forestal** que se aplica a todas las **Tiradas de Habilidad** basadas en la **Empatía** con los espíritus de esa región. Para las reglas de interacción social, ver Amigo de los Espíritus del Bosque, pág. 94.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Se espera que los intrusos viajen en grupos pequeños. Los espíritus de Loren son automáticamente hostiles hacia los grupos grandes de forasteros no elficos.

Viajeros Disposición Forestal

1-5	Indicado en la geografía
6-10	Hostil (-20%)
11+	Enemigo (-30%)

Los grupos acompañados por un guía natal Asrai pueden considerarse a sí mismos como una categoría inferior. La Disposición de los Espíritus del Bosque también puede ser modificada por las **Pruebas del Bosque** (ver pág. 56-57).

Caminos Peligrosos

Los PJs que intenten orientarse por los mortales caminos de Loren deben hacerlo con determinación. Después de que declaren un destino, el DJ localiza la correspondiente entrada de la Geografía y los jugadores realizan una **Tirada de Orientación**, aplicando el modificador de la lista. El DJ comprueba los Grados de Éxito o Fracaso contra la Orientación y Sentir Magia del recuadro (leer el resultado del *Viaje*), y luego tirar en la tabla de *Pruebas del Bosque*. Ciertos claros sólo pueden ser descubiertos por los PJs siguiendo las corrientes aethyricas utilizando la habilidad de **Sentir Magia**.

Viajar por los Ríos

Los ríos Grismerie y Brienne serpetea a través de Loren antes de cruzar Bretonia en curso al Gran Océano. Los PJs viajando río arriba se toparán con cascadas antes de que alcancen los claros interiores de Loren (ver mapa). Los ríos de Loren están protegidos por las Náyades.

El Paso Sombrío

Las grietas en la Disformidad son un secreto bienguardado por los Elfos. Los PJs de confianza acompañados por un Cantor de Hechizos podrían ser autorizados para teletransportarse entre ubicaciones utilizando el Paso Sombrío. Los Tejedores de Hechizos poderosos pueden incluso teletransportarse entre Athel Loren y otros bosques del Viejo Mundo. Ver pág 33 para los detalles sobre el Paso Sombrío.

Sendas Musicales

Hace miles de años, durante una época conocida como El Sueño, la semilla de Isha fue traída a la tierra por los “dioses caídos”. Detrás de cada claro y hueco existe un mito de creación único codificado en la conciencia omnisciente de Loren. Los Asrai pueden viajar rápidamente recitando canciones que suscitan la memoria del Sueño de Loren. Estas baladas revelan caminos ocultos conocidos como “Sendas Musicales” que una vez fueron utilizadas por los dioses caídos. Por supuesto, los animales totémicos “dioses” que se hace referencia en las baladas eran de hecho los Ancestrales.

ORIENTACIÓN, SENTIR MAGIA Y EXPLORACIÓN INESPERTA

Al utilizar la Orientación o Sentir Magia para viajar a través de Loren, se debe aplicar el modificador a la Orientación de la ubicación y calcular los Grados de Éxito o Fracaso. Si varios personajes poseen estas habilidades, utilizar la que tenga mejor resultado. Esta tabla también se utiliza para resolver la situación de *Perdidos en el Bosque*.

Orientación (Inteligencia - Avanzada)	Sentir Magia (Voluntad - Avanzada)
Talentos Relacionados:	Talentos Relacionados:
Orientación, Genio Aritmético	Afinidad con el Aethyr

3+GE	Favor de Ariel: La Reina de los Bosques ve potencial en los viajeros. Su destino se vuelve accesible, o pueden Escapar de Loren después de 1d5 días. Además, los PJs pueden realizar una Prueba de Diplomacia (ver pág. 56)
0-2 GE	Viajando: Tirar 1d5+5 en la tabla <i>Pruebas del Bosque</i> Perdido en el Bosque: Emerges de Loren después de 1d10 días
0-2 GF	Viajando: Tirar 1d10 en la tabla <i>Pruebas del Bosque</i> Perdido en el Bosque: Tira de nuevo después de 1d10 días; tirada vs. Supervivencia o pierdes 1d5 Heridas
3-5 GF	Viajando: Tirar 1d5 en la tabla <i>Pruebas del Bosque</i> Perdido en el Bosque: Tira de nuevo después de 2d10 días; tirada vs. Supervivencia o pierdes 1d10 Heridas; tirada vs. Voluntad o ganas 1 PL
6+ GF	Perdido en el Tiempo y Espacio (ver pág. 58)

Exploración Inexperta.

Viajando: Intentar hallar una ubicación de Loren sin Orientación o Sentir Magia (o sin sentido de propósito) requiere una **Tirada de Voluntad** para cada viajero, ajustada por el modificador de la Orientación del destino:

Éxito: Tirar 1d5 en la tabla *Pruebas del Bosque*

Fracaso: *Perdido en el Tiempo y Espacio* (ver pág 58)

Para mantener una apariencia de unidad del grupo, los personajes que participan en los *Pruebas del Bosque* pueden permanecer juntos, e incluso los que se han perdido en el Tiempo y Espacio! Pueden permanecer juntos.

Perdido en el Bosque: Los grupos sin Orientación o Sentir Magia que quedan *Perdidos en el Bosque* sólo podrán vagar sin rumbo. Tira 1d100 por el grupo entero:

1-10: Emergen de Loren después de 1d10 días; tirada vs. Supervivencia o perderán 1d5 Heridas

11-30: Vuelve a tirar después de vagar sin rumbo durante 1d10 días; tirada vs. Supervivencia o perderán 1d10 Heridas

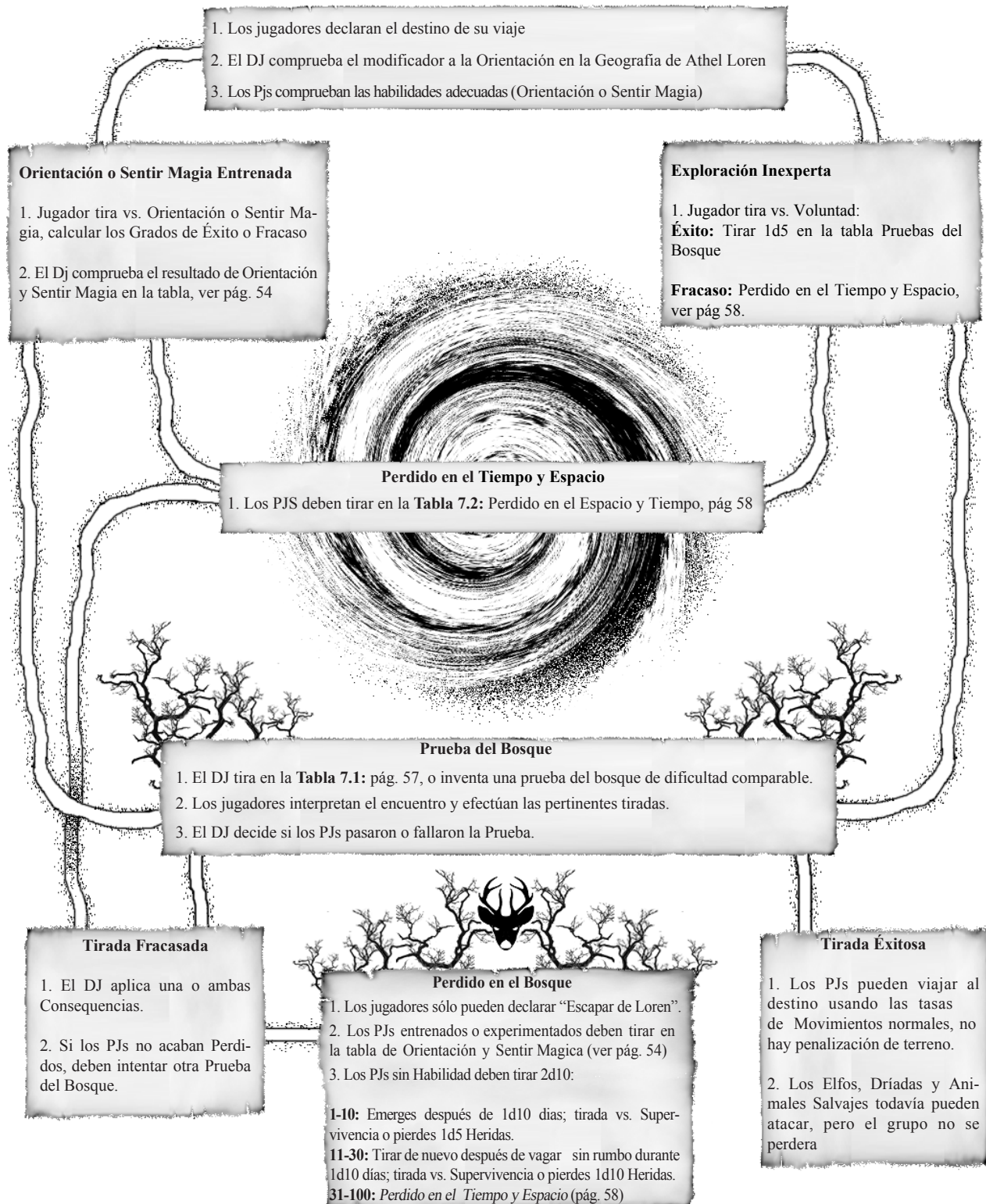
31-100: *Perdidos en el Tiempo y Espacio!* (ver pág.58)

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Los Elfos que posean las habilidades de **Sabiduría Popular (Athel Loren)** y **Actuar (Cantante)** pueden viajar a cualquier lugar sin necesidad de una Tirada de Orientación. En su lugar el jugador debe describir un breve mito, y luego pasar una tirada de **Actuar (Cantante)** modificada por la posición de Orientación de la ubicación. Si se tiene éxito, los viajeros alcanzan su destino en la mitad del tiempo normal.

Con una tirada fracasada, los viajeros alcanzan un lugar diferente a elección del DJ. Los elfos con ambas habilidades nunca se Pierden en el Bosque, y tampoco requieren Tiradas de Orientación. Utilizar las habilidades de forma individual o compartida entre 2 personajes, no hará revelar Sendas Musicales; las dos habilidades deben usarse juntas, y por una única persona.

RESUMEN DE REGLAS: ORIENTACIÓN

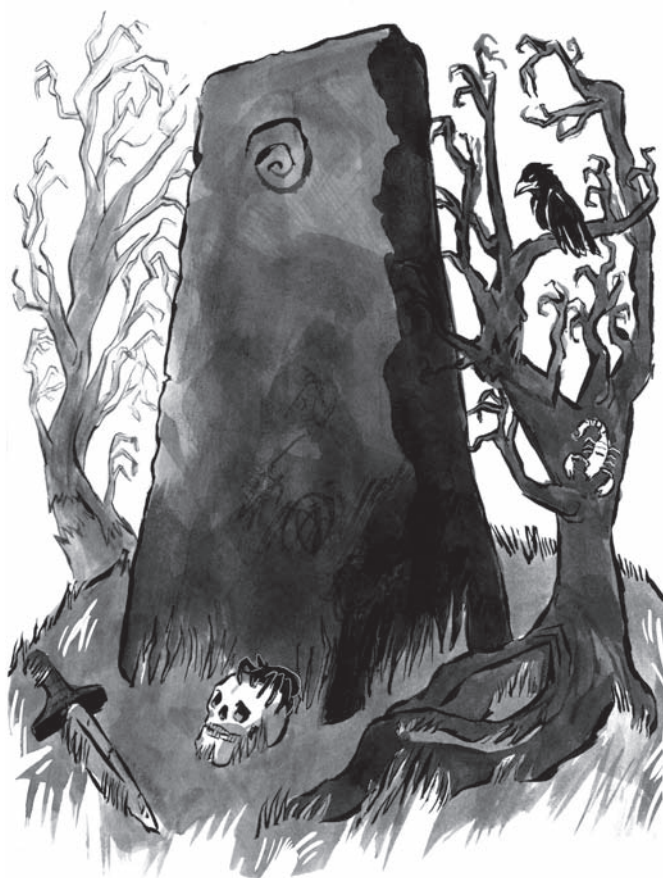


PERDERSE EN EL BOSQUE

Los personajes que se pierden en el bosque quedan totalmente desorientados por el cambio de follaje. Las subsiguientes Tiradas de Orientación y Sentir Magia sólo pueden utilizarse para “Escapar de Loren”. Perderse en el interior del bosque debe ser una experiencia verdaderamente desgarradora; además de realizar **Tiradas de Supervivencia**, los PJs probablemente se verán amenazados, acosados y atacados por la flora y fauna de Loren.

Escapar de Loren

Los viajeros que entran en Loren rara vez se les permite salir. Aquellos que no son capturados o asesinados por los Asrai deben enfrentarse contra criaturas salvajes y a vengativos espíritus del bosque. Los grupos que intenten regresar a sus hogares sólo pueden declarar “Escapar de Loren” como destino. Tirar en la tabla de Orientación y Sentir Magia (ver pág. 54) y usar el resultado de **Perdido en el Bosque**. Los Elfos que sean nativos de Athel Loren y declaren Escapar de Loren podrán regresar en su lugar a sus hogares del claro o clan.



PRUEBAS DEL BOSQUE

Se anima a los DJs a modificar los resultados de la tabla de *Pruebas del Bosque*, o inventar las suyas propias utilizando la lista de entradas como referencia a la dificultad.

Pruebas de Orientación

Una vez que el bosque haya juzgado el propósito de los viajeos, estos deben someterse a una prueba de carácter. El DJ debe tirar 1d5, o bien 1d10, o 1d5+5, y consultar la **Tabla 7.1**.

Éxito: Los grupos que tengan éxito con su Prueba de Orientación pueden proceder a su destino declarado, con movimiento normal sin penalizaciones de terreno. Pasar una *Prueba del Bosque* no garantiza el paso seguro a los viajeros, pero les permitirá alcanzar su destino sin perderse. Los animales salvajes, Dríadas y Elfos todavía podrían obstaculizar su avance.

Fracaso: Los grupos que fallen su Prueba de Orientación sufren una o ambas Consecuencias, dependiendo de lo mal que lo hicieron. A veces los viajeros deben someterse a múltiples Pruebas hasta quedar *Perdidos en el Bosque*, *Perdidos en el Tiempo y Espacio*, o hasta que finalmente los guardianes de Loren los consideren dignos de pasar.

Pruebas de Diplomacia

En casos especiales, Loren puede exigir una *Prueba del Bosque* para medir la idoneidad de los PJs como aliados. Los PJs que pasen sus Pruebas de Diplomacia pueden viajar a los claros designados sin temor a los animales o espíritus del bosque (Pero todavía podrían encontrarse con la oposición de los elfos.). Los PJs que fallen sus Pruebas de Diplomacia están a salvo de las Consecuencias listadas a continuación; Suelen quedarse sólo en su lugar. Aquellos que tengan éxito se les suele encomendar una misión que en secreto sirve a los intereses de Loren.

MAGIA DE ATHEL LOREN

La excepcional magia única de Loren se origina a partir de tres fuentes principales. En algún lugar de las Montañas Grises, las misteriosas Lágrimas de Isha infunden los afloramientos de los ríos con la magia profética de Azyr. Las corrientes terrestres de Ghyran son canalizadas hacia los claros de Loren por antiguos obeliscos de los Ancestrales y de diseño Elfo. La magia primigenia de Ghur impregna Loren desde el Bosque Salvaje, que fluye a lo largo de los caminos entre mundos.

Aunque el Azyr (azul), Ghyran (verde) y Ghur (marrón) son las magias más abundantes encontradas en Loren, cada color de la magia se fusiona en varios lugares. Los vientos púrpura de Shyish se reúnen alrededor de los claros de entierro Elficos mientras que Dhar se asienta entre el hito de piedras en el borde del bosque. El brillante Chamon se acumula en el Yunque de Vaul y en las estribaciones boscosas al sur y al este. Las nieblas de *Ulg* flotan en las profundas sombras de Loren, atravesadas por los rayos ocasionales de Hysh que bañan los sagrados claros con un resplandor celestial.

La magia Roja (Aqshy) es generalmente débil fuera de la protección del hito de piedras en la Forja de Vaul, ya que las criaturas salvajes desprecian el fuego. Sin embargo, incluso el poder purificador de Aqshy a veces ocupa su lugar en los ciclos naturales de Loren.



TABLA 7.1: PRUEBAS ALEATORIAS DEL BOSQUE

1 Juicio de Orión (Muy Difícil): El Rey de los Bosques interviene en persona (ver pág. 21), y su juicio es severo. La furia de Orio inspira una Tirada de Terror; Los PJs que huyan serán perseguidos dentro de los bosques por los sabuesos. Aquellos lo suficientemente valientes como para permanecer de pie delante de Orión recibirán la bendición de Kurnous o deberán efectuar una Tirada Tirada Muy Difícil (-30%) de Carisma para pasar su interrogatorio.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+0%) / Fracaso (-30%)	Consecuencias: Ejecución, Perdido en el Bosque
2 Llamada de Kurnous (Difícil): Unos escalofriantes sonidos de cuerno resuenan a través de los árboles, seguidos de 6-10 Jinetes Salvajes (ver pág. 12). Los PJs deben pasar una Tirada de Miedo para declarar sus asuntos sin vacilación. Los PJs que no sean Elfos deben pasar también una Tirada Difícil (-10%) de Carisma.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+0%) / Fracaso (-10%)	Consecuencias: Caza a Muerte, Perdido en el Bosque
3 Enigma de Loec (Desafiante): Una compañía de 6-10 Bailarines Guerreros rodea a los PJs en un torbellino de espadas. Aquellos que no están bendecidos por Loec deben responder a un acertijo de su líder, requiriendo una Tirada de Inteligencia. Los PJs que no sean Elfos deben pasar también una Tirada Desafiante (-10%) de Carisma.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+10%) / Fracaso (-10%)	Consecuencias: Danza de la Cien Heridas, Trastorno
4 Llamada de la Sirena (Desafiante): Los PJs oyen la encantadora canción de una doncella o el llanto lastimoso de una niña a través de los árboles. Después de la ilusión, se encuentran acechando 6-10 enojadas Driadas de Invierno. Los PJs deben pasar una Tirada Desafiante (-10%) de Voluntad para no caer en la trampa de los bosques.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+20%) / Fracaso (+0%)	Consecuencias: Emboscada Driada, Perdido en el Bosque
5 Prueba del tiempo (Normal): Imágenes de seres queridos, enemigos, o incluso de los mismos PJs se hacen visibles entre el follaje. Los rostros de las personas aparecen como eran hace mucho tiempo, o como serían en el futuro. Los PJs pueden intentar Tiradas de Voluntad para desconfiar de las ilusiones y no seguirlas.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+0%) / Fracaso (-10%)	Consecuencias: Trastorno, Perdido en el Tiempo y Espacio
6 Fruta Prohibida (Normal): El olor embriagador de la fruta Aiolum (pág. 38) flota en la brisa. Los PJs pueden resistir su tentación con una Tirada Fácil (+20%) de Voluntad. El árbol aiolum es en realidad un paficico pero esquivo Hombre Árbol que requiere una Tirada Desafiante de Rastrear (-10%) para poder localizarlo.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+10%) / Fracaso (+0%)	Consecuencias: Adicción, Perdido en el Bosque
7 Triada de Ghur (Rutina): Un zorro, ciervo y cuervo parlantes visitan a los PJs en ocasiones separadas, cada uno entregando un corto y críptico mensaje antes de escapar. Más tarde llegan juntos y esperan una respuesta de los PJs. Será necesaria una Tirada Rutinaria (+10%) de Criar animales o una Tirada de Sabiduría Académica (Magia) para demostrar un entendimiento de los ciclos de la naturaleza y la magia.	
Disposición Espíritu Forestal: Éxito (+0%) / Fracaso (-20%)	Consecuencias: Rechazado por las Bestias, Trastorno
8 Arboleda de Ghyran (Rutina): El camino entra en una arboleda infundida en magia verde. En su centro sobresaliendo de la tierra hay una impecable losa de obsidiana. Tocar la losa atraerá a un Hombre Árbol que entrara con paso pesado dentro del claro, murmurando algo acerca de “niños estúpidos”. Los PJs deben pasar una Tirada Rutinaria (+10%) de Supervivencia o de Sabiduría Académica (Magia) para hablar inteligentemente sobre la interconexión de la vida y la magia.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+10%) / Fracaso (-10%)	Consecuencias: Rechazado por los Árboles, Perdido en el Bosque
9 Lago de Azyr (Fácil): Un brillante lago reflejado por las estrellas. Bañándose en el agua hay 6-10 Nayades juguetonas que prometen un final feliz a la miseria de los PJs. Bañarse con las Náyades requiere una Tirada Fácil (+20%) de Nadar. Los PJs deben pasar una Tirada Fácil (+20%) de Percepción o una Tirada de Sentir Magia para notar que el paso del tiempo avanza cada vez más rápido.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+0%) / Fracaso (+0%)	Consecuencias: Ahogamiento, Perdido en el Tiempo y Espacio
10 Ojo de Isha (Muy Fácil): Un poderoso Tejedor de Hechizos observa a los PJs usando la magia de los videntes para asegurarse de que el bosque es debidamente respetado. Los PJs que pasen una Tirada de Sentir Magia se darán cuenta de que el Ojo de Isha está encima de ellos. Los PJs no deben dañar nada, a menos que sea en defensa propia.	
Disposición Espíritu del Bosque: Éxito (+0%) / Fracaso (-10%)	Consecuencias: Perdido en el Bosque, Perdido en el Tiempo y Espacio

Disposición Espíritu del Bosque: Al pasar con éxito una Prueba podrás ganar el favor de todos los espíritus de Loren, pero si fallas puedes llegar a disgustar al bosque entero. Modificar todas las futuras puntuaciones a la Disposición, hasta que no se lleve a cabo otra Prueba.

Consecuencias: Además de negar el paso, fallar una Prueba trae otras consecuencias. Los fracasos en Pruebas de Diplomacia no suelen derivar en ninguna consecuencia, pero los viajeros que tengan éxito con su Prueba de Diplomacia pueden recibir una misión.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Vientos Dominantes

Los hechiceros que se encuentren en Loren y utilicen los Saberes Mágicos indicados por su ubicación pueden añadir la bonificación de **Magia** al Lanzar Hechizos. Además, se deben aplicar los siguientes modificadores al Lanzar Hechizos por todo el bosque:

Saber del Cielo: +1
Saber de la Vida: +1
Saber de las Bestias: +1
Saber del Fuego: -1

Los Centinelas

Alrededor del perímetro de Loren existe una frontera mágica creada por monolitos arcanos de origen Élfico llamados Centinelas. Este límite mágico contiene la magia del bosque, y también vigoriza a los animales y espíritus que protegen sus fronteras.

Lanzamiento de hechizos: -1D al Lanzar Hechizos y -20% a las Tiradas de **Sentir Magia** intentadas a través de la frontera.

Guardianes: Los animales y espíritus dentro de varias millas de la frontera son mejorados a Furtivo (ver *WFRP* pág. 228).

PERDERSE EN EL TIEMPO Y ESPACIO

El bosque de Loren esta tan saturado de magia que ciertos lugares existen fuera de las leyes normales de la realidad. Los viajeros que tropiezan con estos sitios les puede parecer que vagan durante varios días, antes de emerger de Loren para descubrir que ha pasado una década. Otros pierden toda una vida en el interior de Loren, regresando como ancianos canosos apenas unas horas después de haber desaparecido en los bosques. En algunos lugares, la magia de Loren es lo suficientemente poderosa como para abrir grietas en la realidad que pueden tragarse a los viajeros para siempre.

TABLA 7.2: PERDIDO EN EL TIEMPO Y ESPACIO

Todo aquel que acabe *Perdido en el Tiempo y Espacio* debe tirar 1d10 para determinar su destino. Los grupos de viajeros que se pierdan juntos tiran una vez por todos.

1d10	Resultado
1	Devorado por la Disformidad: Pierdes 1 Punto de Destino para Escapar de Loren inmediatamente, o bien desapareces para siempre. Los supervivientes deben pasar una tirada de la Voluntad o ganaran 2 Puntos de Locura.
2-3	Una vida Perdida: Pierdes 1 Punto de Destino para Escapar de Loren inmediatamente. De lo contrario emerges del bosque en unos pocos días de tiempo real, además de añadir 2d10 años a la edad de personaje.
4-7	Cambio del Tiempo: Pierdes 1 Punto de Destino para Escapar de Loren inmediatamente, o tira 1d10 para determinar la cantidad de tiempo real que pasan los personajes antes de emerger del bosque: 1-2: 1d10 horas 3-4: 1d10 días 5-6: 1d10 semanas 7-8: 1d10 meses 9-10: 1d10 años
9-10	Una vida Ganada: Pierdes 1 Punto de Destino para Escapar de Loren inmediatamente. De lo contrario emerges del bosque después 2d10 años de tiempo real, sin haber envejecido en absoluto.
10	Arruga en el Tiempo: Los personajes emergen del bosque momentos después de haber entrado.

IDEAS PARA AVENTURAS

Estos argumentos pueden ser ampliados en aventuras completas, o incluso combinarse entre sí para una campaña de Athel Loren. Los elementos de estas tramas se incorporan en muchos apuntes de la Geografía de Athel Loren.

CYANATHAIR EL CORRUPTOR

El Azote de Athel Loren es un chamán Hombre Bestia de enorme poder llamado Cyanathair el Corruptor. Los humanos lo conocen como Morghur, el Señor de las Calaveras, o simplemente el Portador de la Oscuridad. Después de haber muerto a manos de los Asrai en tres ocasiones distintas durante los siglos pasados, ahora se cree que Cyanathair es inmortal. Aunque a veces es asociado con el dios de la sangre Khorne, Cyanathair en realidad encarna la furia primitiva del Caos Salvaje.

Durante la reciente temporada de otoño de 2523 CI, Cyanathair dejó el bosque de Arden y reunió una horda de Hombres Bestia en las estribaciones de Irrana al sur de Athel Loren. Los chamanes de Cyanathair utilizaron poderosos rituales para desalojar uno de los Centinelas que custodiaban Loren y crearon una brecha en preparación para un ataque masivo.

Afortunadamente, los Elfos Silvanos averiguaron el plan de Cyanathair con anticipación y llevaron a cabo un ataque preventivo contra su posición. El Centinela fue capturado y recolocado en su lugar antes de que pudiera ser alterado en una Piedra de Manada, y Cyanathair resultó herido en la batalla.

A pesar de este contratiempo, Cyanathair logró cumplir su objetivo. La tierra ennegrecida alrededor de la piedra Centinela requerirá años para regenerarse de nuevo. La magia de Loren ahora se filtra por las estribaciones Irrana, vigorizando a Cyanathair y proporcionando una puerta de entrada al Paso Sombrío en donde su corrupción le permitiría visitar los claros interiores de Loren. Para empeorar las cosas, la ausencia del Centinela desató la Cacería Salvaje de Orion y las relaciones diplomáticas entre las Hadas de Athel Loren y los Caballeros del Grial están tensas.

La próxima ola de corrupción de Cyanathair va en aumento, y pronto caerá sobre Loren.



Introduciendo a los Heroes

Las aventuras que ofrecen a Cyanathair como un antagonista proporcionan una oportunidad ideal para que los Elfos Silvanos de Athel Loren se alienen con los extranjeros. La actual campaña de Cyanathair consiste en emplear el Paso Sombrio con el fin de conquistar Loren. Después de corromper a las bestias más poderosas del bosque, Cyanathair seguirá el Paso Sombrio hasta el Roble Eterno. Allí tiene la intención de asesinar y devorar a la dormida Ariel, adquiriendo así su poder.

Los Hombres Bestia son vulnerables al acero, pero el propio Cyanathair sólo puede ser derrotado con magia poderosa. Además, los instintos sobrenaturales de Cyanathair hacen los compromisos decisivos difíciles de organizar. Sólo repetidas estratagemas y tácticas de retiradas atraeran al corruptor a su perdición. Miles de Elfos Silvanos tuvieron que sacrificar sus vidas usándose como cebo para estas trampas, y ahora muchos creen que los humanos no han pagado su debido tributo.

Los Asrai son propensos a tolerar la presencia de PJs extranjeros dispuestos a luchar contra los Hombres Bestia, al menos temporalmente. Aunque los Elfos Silvanos no acostumbran a buscar activamente ayuda del exterior, los intrusos que tropiezen en sus Guerras Secretas se verán engañados o presionados para servir como “punta de flecha”. Los PJs que deseen espiar a Cyanathair deben viajar por el Paso Sombrio. A lo largo del bosque, los amigos se volverán unos contra otros ya que la estela de Cyanathair deja a su paso locura y sed de sangre.

Aquellos que no son Elfos y sobreviven a una Guerra Secreta normalmente son arrastrados a languidecer en el tiempo y espacio. Los seres humanos útiles a veces son hechizados para servir de nuevo. Sólo entonces se les muestra a los más valerosos héroes el camino a su hogar.

TRAICIÓN EN EL BOSQUE SALVAJE

La misma magia que impregna Loren con su vitalidad mística también se funde en remolinos caóticos dentro de los huecos del Bosque Salvaje. Aunque la mayoría de los Elfos nativos evitan esta peligrosa región, algunos han sido atraídos a sus oscuros caminos por los inquietantes susurros de sus profundidades. Dentro de una barrera de piedras que contiene parcialmente la magia del Bosque Salvaje, los espíritus más vengativos de Loren conspiran contra el mundo.

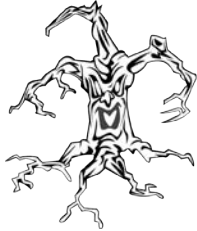
En el 2518 CI, el Espectro de los Árboles Drycha masacro a cientos de aldeanos Bretonianos sin ninguna provocación. Los Forestales que han observado sus movimientos informan de frecuentes visitas al Bosque Salvaje. Drycha incluso visitó a Coeddil el corrompido Milenario en su prisión, despertando temores de que tenga la intención de traicionar a Orion como hizo una vez el mismo Coeddil. Algunos Elfos Silvanos creen que Drycha desea involucrar a Athel Loren en una guerra a gran escala con el objetivo de levantar a todo el bosque a extenderse más allá de los Centinelas. La visión de conquista de Drycha podría convertirse en una realidad aterradora si los espíritus más malevolos del Bosque Salvaje lograrán escapar.

Introduciendo a los Heroes

Los forasteros no están al tanto de la confusión entre los espíritus de Loren, porque los Asrai son reacios a atraer atenciones indebidas. Los cazadores Humanos o Enanos que persigan a un Rey Ciervo o mítico Unicornio son ocasionalmente atraídos a su perdición en el Bosque Salvaje. Como los no elfos son típicamente incapaces de distinguir a los espíritus malignos de aquellos que son simplemente caprichosos, las aventuras en el Bosque Salvaje se adaptarán mejor a PJs Elfos nativos de Loren.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

La influencia siniestra del Bosque Salvaje sólo puede ser contrarrestada con el espionaje y la diplomacia. A veces se pide a los elfos que rescaten a los Cantores de Hechizos quienes han sido atraídos al Bosque Salvaje antes de que los secretos del Paso Sombrio sean revelados. Los espíritus deshonestos como el Hombre Árbol Durthu deben ser disuadidos de participar en las intrigas de Drycha, pero incluso Orion sirve de vez en cuando en sus malvados planes cuando su cacería salvaje vuelve Bretonia contra Loren en la estación del otoño.



EL HEREDERO PERDIDO DEL DUQUE TANCRED II

En la flor de la vida, el Duque Tancred II de Quenelles había derrotado al infame Heinrich Kemmler y su campeón Krell en La Maisontaal. Pero eso fue hace 32 años, y ahora los días del anciano están contados. Además, Tancred no tiene ningún heredero para sucederle. Sus dos primeros hijos murieron en la batalla, su tercer hijo también murió pero debido a la bebida, y su hijo menor Einhard nunca regresó de la búsqueda del Grial.

Las misiones del Grial suelen ser asuntos privados, pero Tancred sospecha que Einhard siguió la llamada de la Señora hacia el Bosque de Loren. Durante 10 años el viejo Duque ha apaciguado a los espíritus del Hada en Loren para que algún día devuelvan a Einhard, pero el tiempo se está acabando. El optimista usurpador de Quenelles, Earl Hincmar, está completamente seguro de que Einhard está muerto. Sin embargo, la profetisa de la corte de Tancred tuvo recientemente una visión en la que Einhard aparecía vivo en algun lugar.

Para más información sobre el Duque Tancred II y la política de sucesión de Quenelles, ver *Caballeros del Grial* pág. 89-90.



Introduciendo a los Heroes

El Duque Tancred II posee una última baza para jugar en la larga búsqueda de su hijo. El Duque cree que su lanza mágica *Étoile de Chêne* fue creada hace siglos atrás por los elfos con un material llamado Ithilmar, y espera intercambiar el artefacto por su desaparecido vástago. Los PJs leales que estén bendecidos por el Hada Hechizera podrían emplearse para entregar la lanza de Tancred a Athel Loren a cambio de Einhard.

La profetisa de la corte de Tancred vio “aguas de plata” en sus visiones de Einhard. En verdad, el joven caballero cayó bajo el hechizo de las náyades de Loren hace ocho años. Einhard comprometió su espada a las hermosas ninfas y ahora se ha perdido en el Tiempo y Espacio. Los PJs pueden haber oído acerca de otros caballeros que han sufrido la misma suerte de cotilleos locales y fantasmas inquietos.

Los grupos que contengan Elfos Silvanos podrían incluso ser llamados para servir como escolta del Duque para acompañarlo hacia una supuesta “fuente de vida” en los claros ocultos de Loren. Tancred espera que las aguas mágicas le mantendrán con vida durante el tiempo suficiente para mantener Quenelles para su heredero. Los PJs que ayuden a Tancred serán recompensados con una pequeña parcela de tierra que fue reclamada prematuramente por el codicioso Hincmar.

ORCOS DE HIERRO Y HOMBRES DEL SUR

El Duque Huebald de Carcassonne se enfrenta a un gran dilema. Uno de sus caballeros, Earl Prithard, le ha informado de que los Hombres Bestia se están congregando en gran número cerca de su castillo. El Duque no puede prescindir de ninguna fuerza para ayudar a Prithard ya que los Orcos Negros de las Montañas Irrana están asaltando el Ducado occidental en números cada vez mayores. Desafortunadamente, el vecino más cercano de Carcassonne, Quenelles, se encuentra en medio de una disputa de sucesión. Los Carcassonnianos son gente orgullosa e independiente, por tanto es inadmisibles hacer petición al Rey Leoncoeur para una Guerra de Caballeros Noveles.

Huebald tiene varios comodines para usar en esta crisis actual, como los mercenarios Tileanos que han estado emigrando a través de las montañas. Estos diestros combatientes han enfurecido a las Hadas al saquear los túmulos funerarios y fortificaciones de Glanborielle cercanos a los Claros Prado del sur de Loren. Huebald no suele aliarse con las Hadas, pero él cree que podrían conocer el secreto para derrotar a los nuevos y extraños “Orcos de Hierro”.

Si el Duque Huebald puede negociar la paz entre estos dos aliados potenciales, podrían ayudarlo a repeler a los Hombres Bestia y también obtener una ventaja poderosa contra los Orcos.

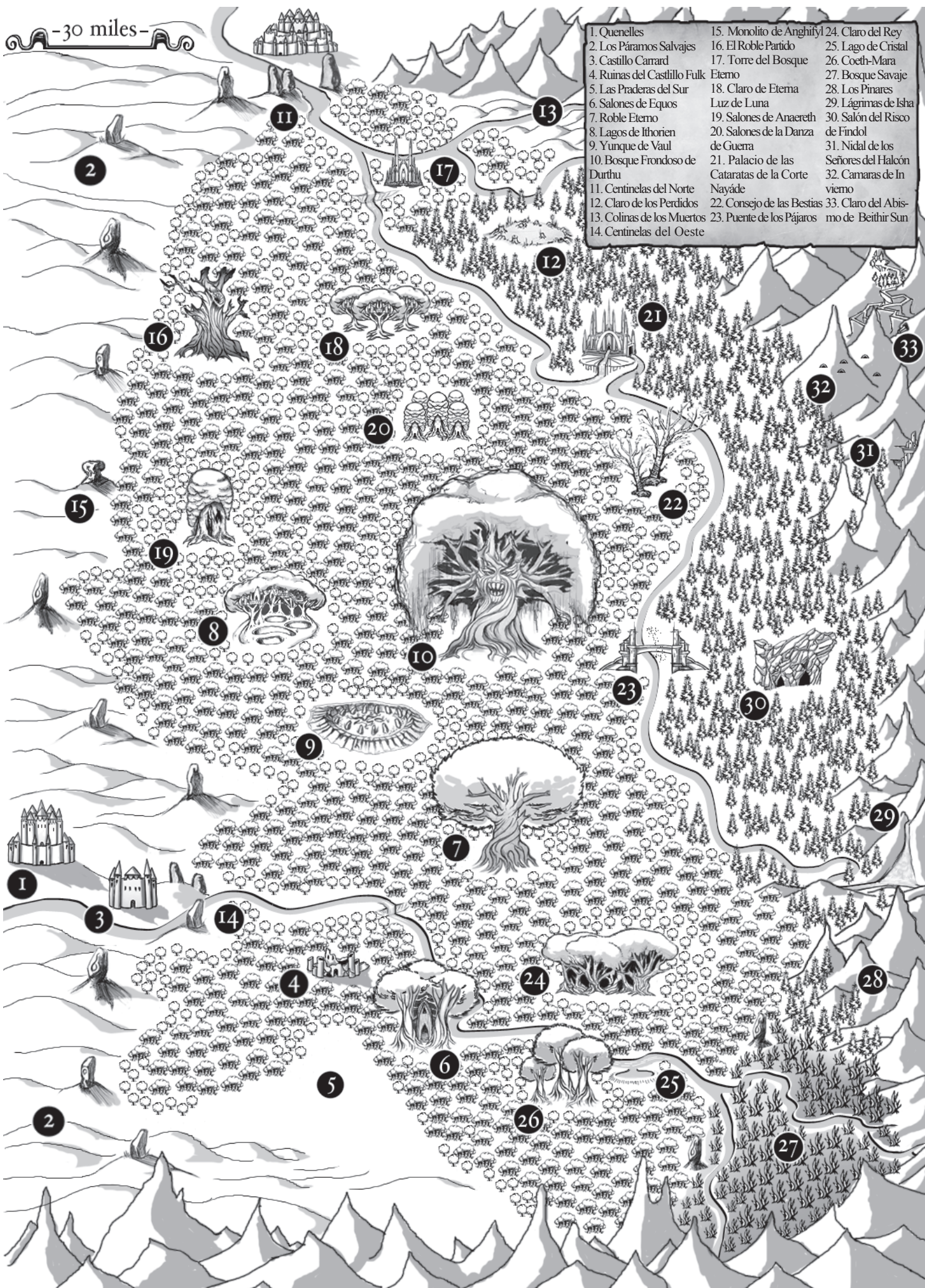


Introduciendo a los Heroes

La misión del Duque Huebald es ideal para aventureros que son lo suficientemente inteligentes como para evitar los claros interiores de Loren. Para negociar un tratado, los PJs pueden apelar a Los Biennacidos de los clanes de los Jinetes de Equos que habitan en las márgenes de Loren. Sin embargo, los elfos nobles a menudo no se ponen de acuerdo entre sí en relación a acuerdos con los forasteros. Los grupos que logran recibir la bendición de Ariel mientras se orientan por los claros externos podrían enredarse aún más en la política de Loren.

Huebald envía a uno de sus propios caballeros para guiar a los diplomáticos de forma segura a través de las Praderas del Sur. Sir Valaire es un gentil caballero que una vez recibió la bendición del Hada Hechizera al rescatar a un Cantor de Hechizos de los Orcos, pero su sordera complica la negociaciones en el nombre de su señor. Los PJs que sean capaces de mediar como intermediarios en el conflicto fronterizo serán llevados al Yunque de Vaul, donde se les enseña un oscuro ritual Élfico capaz de romper el hierro.

-30 miles-



- | | | |
|-------------------------------|--|-------------------------------------|
| 1. Quenelles | 15. Monolito de Anghifyl | 24. Claro del Rey |
| 2. Los Páramos Salvajes | 16. El Roble Partido | 25. Lago de Cristal |
| 3. Castillo Canard | 17. Torre del Bosque | 26. Coeth-Mara |
| 4. Ruinas del Castillo Fulk | 18. Claro de Eterna | 27. Bosque Salvaje |
| 5. Las Praderas del Sur | 19. Salones de Anaereth | 28. Los Pinares |
| 6. Salones de Equos | 20. Salones de la Danza de Guerra | 29. Lágrimas de Isha |
| 7. Roble Eterno | 21. Palacio de las Cataratas de la Corte | 30. Salón del Risco de Findol |
| 8. Lagos de Ithorien | 22. Consejo de las Bestias | 31. Nidal de los Señores del Halcón |
| 9. Yunque de Vault | 23. Puente de los Pájaros | 32. Camaras de Invierno |
| 10. Bosque Frondoso de Durthu | | 33. Claro del Abismo de Beithir Sun |
| 11. Centinelas del Norte | | |
| 12. Claro de los Perdidos | | |
| 13. Colinas de los Muertos | | |
| 14. Centinelas del Oeste | | |

GEOGRAFÍA DEL BOSQUE DE ATHEL LOREN

La mayor parte de las relaciones entre Elfos Silvanos y Humanos ocurren en la frontera con Quenelles, y a lo largo de las franjas meridionales del bosque. Las cuatro ideas de aventura, que empiezan en el suroeste del bosque, pueden llevar finalmente a explorar otras ubicaciones de Athel Loren.

1. Quenelles

Población: 7,200

Guarnición: 20a y 30b/300c (ver *Herederos de Sigmar*)

Economía: 2

Fuente: Vino, Cerveza, Impuestos y Diezmos

Gobernante: Duque Tancred II

A día de hoy, Loren es ligeramente visible desde los distritos más orientales de Quenelles y la Capilla del Hada se ha convertido en un destino popular para los peregrinos Bretonianos que buscan misericordia o liberación. Cada año antes de la Cacería Salvaje de Orion, el distrito de la capilla es invadido por hechiceros vulgares y juglares itinerantes cuya apocalíptica fiesta confiere una atmósfera bacanal a la ciudad

HISTORIA

La ciudad de Quenelles ha sido influenciada por Athel Loren desde la unificación de Bretonia hace más de 1,500 años. Una década después de Gilles el cuerpo agonizante de Uniter fue recibido por la Dama del Lago, su heredero Louis the Rash deseó negociar de nuevo los estrictos términos decretados por el Hada Hechicera. Milagrosamente, el enviado del rey Louis, un tenaz caballero llamado Gaston de Galliard, sobrevivió a los peligros de Loren y volvió con un acuerdo revisado. A partir de entonces, la Reina de los Bosques liberaría a las doncellas secuestradas con la condición de que las puertas de Bretonia fueran abiertas al bosque para siempre. El Rey Louis ordenó de inmediato al Duque de Quenelles demoler su muro oriental y construir en su lugar una capilla dedicada al Hada Hechicera.

El decreto original del rey Louis también prohibió la futura extensión de Quenelles más allá de sus límites actuales. La Reina de los Bosques había prometido a Galliard ayudar siempre en la defensa de Bretonia si sus bosques y lagos permanecen intactos. Aunque otros ducados a veces han ignorado este decreto, los Duques de Quenelles siempre lo respetarán. Los residentes permanentes de la ciudad creen que la renovación de viejas casas constituye la extensión urbana y que hasta las reparaciones básicas podrían enfadar a las Hadas. A pesar de las vigas internas y maderos que refuerzan los edificios más antiguos de Quenelles, los observadores casuales generalmente perciben que la ciudad entera está en ruinas. Los barrios de chabolas que rodean la ciudad consisten en chozas temporales agrupadas cerca de los muros.



POLÍTICA

El ruinoso palacio ducal de Quenelles domina la capital desde una colina al norte de la ciudad. A pesar de que el anciano Duque Tancred II es aclamado como a un héroe, la baja aristocracia de la ciudad lo considera decadente y arrogante. Las torres de sus mansiones decrepitas sobresalen por encima como suplicantes de los descuidados jardines que rodean el palacio. Los aristócratas de Quenelles están resentidos por haberseles negado sus tierras por derecho de nacimiento debido a circunstancias geográficas. Para reforzar su estatus bajo el decreto arcaico del Rey Louis, estos señores feudales privados de sus derechos, disfrutan de lujos extraños y se burlan abiertamente de los habitantes locales. El alguacil de la ciudad y sus vigilantes, que temen ser objeto de mofas por los aristócratas, imponen su propia autoridad mediante actos atroces de violencia contra la población.

El reinado del Duque Tancred II está llegando a su fin sin un heredero para sucederle. Los dos candidatos principales para el trono ducal de Quenelles son los sobrinos de Tancred, el cruel Earl Hincmar de Massif Orcal, y el joven Señor Therevault. De los dos, Hincmar tiene el mayor apoyo entre la aristocracia ya que se cree que su ambición despiadada les permitiría aumentar sus propias tierras si se convirtiera en Duque. Tan penetrante es la avaricia en el palacio que muchos nobles de Quenelles han ofrecido sus almas a Slaanesh y Tzeentch incluso sin ser conscientes de ello..

El heredero perdido del Duque Tancred II: Los aventureros contratados para rescatar al heredero perdido de Tancred podrían ver sus esfuerzos sabotados por los nobles corruptos que unieron sus destinos a Hincmar.

LA DIPLOMACIA DE LAS HADAS

A pesar de la reverencia aparente de Quenellers hacia las Hadas, la carga de su servilismo pesa sobre los Asrai. Entendiendo el riesgo constante de la rebelión humana, los diplomáticos de los Elfos Silvanos se esfuerzan en atenuar el miedo que se perpetúa cada otoño con Orion. Los embajadores del Hada Hehizera visitan Quenelles frecuentemente, ocultos tras hechizos mágicos que los hacen casi invisibles.

A pesar de su habilidad para atravesar rápidamente grandes distancias utilizando el Paso Sombrio, los embajadores de las Hadas prefieren tratar al Duque Tancred como intermediario en su diplomacia con Bretonia. Tancred ha sido a veces acusado de “ayudar a las hadas” por oponentes políticos, pero los logros anteriores del Duque le protegen de críticas serias. En varias ocasiones cuando Tancred preguntó a los embajadores de las hadas sobre el destino de su hijo Einhard, estos le comunicaron que los únicos que conocen la verdad son los espíritus de Loren.

El heredero perdido del Duque Tancred II: La posición oficial de Earl Hincmar es que la recuperación del cadáver de Einhard permitirá a Quenelles seguir adelante. Extraoficialmente, sin embargo, Hincmar ha opinado que la desaparición de Einhard fue un “accidente” organizado por las hadas para ganar influencia sobre el Duque Tancred. En verdad, sólo unos pocos ancianos Tejedores de Hechizos tienen alguna idea de lo que podría haberle ocurrido a Einhard.

Durante la última década, muchos nuevos brotes han crecido hasta convertirse en árboles jóvenes en los cercanos Paramos Salvajes. Los Asrai cuentan que Drycha y sus driadas malvadas son las responsables de la expansión de los bosques, pero los embajadores del Hada no comparten ninguno de estos echos con los seres humanos. A los lugareños simplemente se les dice que la invasión de Loren en Quenelles es un signo de favor de los espíritus del bosque.

El heredero perdido del Duque Tancred II: El Duque Tancred realmente creyó esta explicación hasta oír de la reciente tragedia que afecta al Earl Leofric Carrard. Ahora, Tancred sospecha que Loren realmente viene para reclamar las reliquias ducales almacenadas bajo la Capilla del Hada en Quenelles. En particular, se dice que su lanza *Étoile de Chêne* fue creada a partir del metal Élfico llamado Ithilmar. Los embajadores del Hada no han visitado Quenelles en meses, y ahora Tancred está impaciente por devolver la lanza a Loren tan pronto como sea posible.



2. Los Paramos Salvajes

Orientación: Muy Fácil (+30%)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Saber de la Nicromancia (+1D), Saber de la Muerte (+1)

Estirpes: Cambiantes

El Bosque de Loren está rodeado por grandes extensiones de páramos y áreas cubiertas de maleza. En ellos, los árboles raquíticos y las escasas arboledas se entremezclan con grandes extensiones de helechos y brezales. Los herbalistas de Quenelles que buscan plantas raras figuran entre los pocos valientes que se atreven a atravesar las verdes colinas y pequeños valles de los Paramos Salvajes. Los susurros de los fantasmas van a la deriva alrededor de los muchos túmulos de los Paramos, y los espíritus de los muertos todavía caminan entre las descuidadas ruinas orientales de Carcassonne. Durante la última década, un número creciente de Driadas malévolas también han comenzado a vagar por los Paramos Salvajes.

Hace muchos siglos, los Elfos acostumbraban a enterrar los cuerpos de los derrotados invasores en los Paramos. La magia oscura que se acumulan alrededor de estos cementerios han atraído a los nigromantes de todo el Viejo Mundo. El más famoso fue Heinrich Kemmler, que invadió Athel Loren en el 2495 CI detrás de un ejército de esqueletos levantado de entre los montículos locales. En la Batalla de los Túmulos, Kemmler y su legión de no muertos fue re-pelida por la alianza de los elfos y los caballeros de Duque Tancred. Recientemente, los espíritus de Loren han comenzado a enterrar a los anteriores ... intrusos con más precisión ... y sin la necesidad de un entierro o la cremación.

El sur de los Paramos Salvajes es actualmente un campo de batalla sin ley donde los Jinetes de Equos Élficos toman parte en escaramuzas contra mercenarios Tileanos, ladrones de tumbas y ocasionales manadas guerreras de Hombres Bestia.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

El heredero perdido del Duque Tancred II: La investigación sobre el desaparecido Einhard comenzará probablemente por los tumulos funerarios en la periferia de Loren. Al hablar con los fantasmas de los antiguos intrusos, los PJs pueden aprender de figuras históricas tales como el Duque Melmon de Quenelles y Baron Fulk de Berg. Según cuenta la leyenda, el Duque Melmon fue arrastrado hacia la Cacería Salvaje de Orion en el 1336 CI sólo para ser encontrado después de mil años vagando por los Páramos Salvajes. El confunso duque envejeció rápidamente ante los testigos que presenciaron como se convertía en polvo antes de que pudiera finalizar su historia. El Baron Fulk de Berg fue un noble temerario de Glanborielle quién intentó colonizar Loren hace unos 1,500 años atrás (ver Castillo Fulk, al lado).

Hace nueve años en los Páramos Salvajes, Einhard fue atraído a entrar en Loren después de recibir una visión de la Dama del Lago. Al llegar al lugar donde el Río Brienne pasa a través de los Centinelas, sufrió una emboscada por dríadas hostiles y el escudero de Einhard fue asesinado, su apresurado entierro provocó que su fantasma quedará atado al reino material. Los investigadores amistosos leales a Tancred son informados por el fantasma de que Einhard esta buscando un legendario “lago de adivinación”. Einhard y su pequeño séquito estaban siguiendo el río Brienne en el bosque hacia las ruinas del castillo de Fulk.

3. Castillo Carrard

Población: 280

Guarnición: 5a y 10b/40c (ver *Herederos de Sigmar*)

Economía: 2

Fuente: Agricultura, Hierbas Raras

Gobernante: Vizconde Theodore Carrard (en lugar del Conde Leofric Carrard)

El condado de Carrard es gobernado desde un castillo con torres cuadradas situado a un día (caballo) de Loren. Entre el castillo y el bosque hay una zona de páramos salpicados con antiguos túmulos funerarios. Debido a su cercana proximidad hacia Athel Loren, la población de Carrard poseó un largo historial de incidentes con las Hadas. Hace 80 años atrás un descendiente de los Carrard fue secuestrado del castillo, por lo que dos veces durante cada década el Conde de los Carrard emprende un viaje de peregrinación hacia la roca centinela más cercana de Loren con el fin de honrar su recuerdo. El invierno pasado, el Conde Leofric Carrard emprendió tal perenigración hacia una de las piedras centinela junto a su mujer Helena y un pequeño séquito, pero nadie regresó.

El leal administrador de Leofric, Pierre, ha prometido que el hijo pequeño del conde Beren será criado como un caballero en el caso de una tragedia familiar. Pierre está nervioso por la gravedad de su promesa y los aventureros dispuestos a desafiar las profundidades de Loren en busca del Conde recibirán alojamiento y equipo de viaje por parte del administrador, con la promesa de una gran riqueza si encontrasen a Leofric. Las quejas de la familia Carrard sobre su feudo embrujado por las hadas no es muy probable que sean escuchadas pues el hermano menor de Leofric, Theo es un incompetente en la política.

Los campesinos de Carrard están resignados a su suerte en la vida. Los avistamientos de Hadas son comunes entre los recolectores que buscan raíces y plantas en los Paramos Salvajes. Al igual que muchos de baja cuna en el ducado de Quenelles, los campesinos creen que los niños que desaparecen regularmente son destinados a un lugar mejor.

Las madres de la vecina Parravon aguardan inquietas esperando tristemente reunirse con sus hijos perdidos. Incluso la familia Carrard es criticada en privado por sus subordinados por darse aires de auto importancia.

El heredero perdido del Duque Tancred II: Los PJs que lleguen al Castillo Carrard con la misión de encontrar Einhard són recibidos calurosamente por Pierre. El mayordomo les contará lo que sabe de los Páramos Salvajes, los Centinelas, Castillo de Fulk.. y por supuesto de la peregrinación reciente de Leofric. Los campesinos de la aldea cercana de Braquiron pueden servir como guías hasta el linde del bosque.

4. Ruinas del Castillo Fulk

Orientación: Rutina (+10)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Normal

Estirpes: Venganza

El ambicioso Barón Fulk de Berg era un noble de Glanborielle quién gobernó las tierras del sudoeste de Loren antes de la unificación de Bretonia hace 1.500 años atrás. La expedición del Baron Fulk para construir un asentamiento dentro Loren fue uno de los últimos intentos de este tipo. Los hombres de Fulk expulsaron a los Elfos que habitaban los bosques circundantes y comenzaron a talar los árboles, cuando según cuenta la leyenda, el bosque cobró vida y se volvió contra los constructores, sepultándolos bajo sus propias piedras. Hasta la fecha, lo único que queda de aquel castillo inacabado es un gran montón de piedras derrumbadas y cubiertas de hierba.

La destrucción del Castillo Fulk fue ordenada por Ariel y Orion como lección de advertencia para la especie Humana. Si el Castillo Fulk hubiera permanecido en pie, otros nobles Bretonianos habrían seguido el ejemplo del Barón. El Expansionismo humano ya no es una amenaza para la supervivencia de Loren y el Castillo de Fulk sigue siendo objeto de cuentos a través de Bretonia. Los intrusos que entren en Loren y no se aventuren más haya del Castillo Fulk, son a veces permitidos a abandonar el bosque después.

Se acabo creyendo que las ruinas del Castillo de Fulk estaban encantadas por los fantasmas de Fulk de Berg y su séquito. Ocasionalmente, los Caballeros y Eruditos Bretonianos buscan a estos antiguos fantasmas para preguntarles sobre la historia de sus tierras. Hoy día, los viajeros que localizan las ruinas suelen quedar decepcionados al encontrar un monton de escombros enredados de malas hierbas en la cima de una colina arbolada. Cualquier fantasma que quedará partió hace mucho tiempo y los bosques de los alrededores están ahora infestados de Entes traviesos quienes harán el acampar cerca del lugar sea una pesadilla.

El Heredero Perdido del Duque Tancred II: Un visitante significativo al castillo Fulk fue Einhard, el heredero solitario del Duque Tancred. Einhard dejó su escudo cerca de las ruinas como un voto de respeto hacia el hada. El oxidado escudo con el blasón de la familia (un unicornio blanco sobre la flor de lis en un campo azul) todavía cuelga de un árbol cercano. Un amoroso Ente bajo la forma de un diminuto caballero alado revolotea sobre el escudo mientras juega a buscar ninfas en miniatura.



5. Las Praderas del Sur

Orientación: Fácil (+20%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Normal

Estirpes: Equos, Exploradores

Las Praderas del Sur se encuentran al suroeste de Loren. Los árboles, que son bastante escasos, dejan grandes espacios abiertos donde abunda la hierba. A pesar de estar contenidos dentro de los Centinelas, los árboles de las Praderas del Sur sólo crecen en bosquesillos aislados. Los eruditos Élficos afirman que los Ancestrales se vieron obligados a abandonar el mundo mientras Loren todavía estaba siendo sembrado, por lo que dejaron las Praderas del Sur sin finalizar. Antes del Gran Pacto Silvano, los Elfos vivieron principalmente en la Praderas del Sur y en los Paramos Salvajes.

Hoy en día, las Praderas del Sur son una popular zona de equitación para jinetes Élficos y aurigas. La región es también un frecuente campo de batalla debido a los conflictos que tienen los Elfos con Pielas Verdes e invasores humanos. En el 1670 CI, un ejército Imperial conducido por el Conde Ulrich von Schloss trató de atacar Quenelles sorteando Loren a través de las Montañas Irrana. El ejército del Conde acabó emboscado en las Praderas del Sur. Los caudillos de guerra Goblins prefieren enfrentarse a los Elfos en las Praderas del Sur ya que su terreno abierto permite reunir ejércitos en grandes números.

Orcos de Hierro y los hombres del Sur: Los Tileanos que emigran hacia el norte suelen acceder por los pasos de las Montañas Irrana hasta llegar a las Praderas del Sur. Hasta hace poco, los Elfos habían permitido que estos inmigrantes ocasionales acamparan de forma temporal en los Claros, pero últimamente estos campos han sido usados como bases por Ladrones de Tumba Tileanos. Los Elfos consideran vandalismo cualquier interferencia en los túmulos de los Paramos Salvajes. Los aventureros que viajen a través de los Paramos Salvajes podrían ser llamados a mediar en un enfrentamiento entre Elfos y Tileanos, o ganar la confianza de los Elfos deteniendo a un célebre Ladrón de Tumbas Tileano.

Cyanathair el Corruptor: Hoy en día, la mayor amenaza para las Praderas del Sur son los Hombres Bestia de Cyanathair. Después de ser repelidos por los elfos de Coeth-Mara, Cyanathair ordenó a sus subordinados encontrar un punto más débil para poder acceder al interior del bosque. Actualmente, existen hambrientas manadas de Hombres Bestia que lanzan incursiones a las Praderas del Sur desde sus corruptos campamentos situados directamente al sureste. Los batidores a caballo Élficos se han enfrentado a estos Hombres Bestia en continuas batallas, tratando de atraerlos lejos de Athel Loren. En consecuencia, las manadas de guerra mal dirigidas acaban deambulando por las Praderas del Sur, incluso más allá del feudo Carcassonniano del Señor Prithard.

6. Salones de Equos

Orientación: Normal (+0%)

Disposición Forestal: Cordial (+10%)

Magia: Normal

Estirpes: Eternas, Equos, Exploradores, Cantores, Guerreros, Forestales

Los Salones de Equos fueron uno de los primeros asentamientos Asrai que se establecieron dentro de las fronteras de Loren después del Pacto Silvano. Cuando el Barón Fulk intentó expandir su reino en Loren hace casi 1600 años, los elfos de Equos se vieron forzados temporalmente a abandonar sus hogares.

Ariel confirmó su compromiso con el Pacto Silvano al destruir el Castillo de Fulk permitiendo a los Elfos restablecer sus claros. En la actualidad los expertos jinetes de Equos vigilan celosamente las Praderas del Sur en busca de intrusos no deseados.

Los extranjeros pueden encontrar fácilmente a Equos en el borde de Loren. Para compensar su desventaja estratégica, el disperso colectivo de las comunidades carece de un palacio central o edificio del consejo. Los visitantes que deseen ponerse en contacto con un Biennacido de Equos deben anunciar su presencia en uno de los puestos avanzados y esperar pacientemente una respuesta. Las palabras viajan rápido en las Salones de Equos, transportadas por los veloces jinetes Élficos que pueden orientarse por el bosque con facilidad. Los Nobles de Equos son orgullosos guerreros que a menudo cabalgan entre sus parientes vistiendo atuendos comunes, y sus salones no son ostentosos.

Cyanathair el Corruptor, Orcos de Hierro y Hombres del Sur:

En la actualidad, las opiniones sobre cómo resolver la situación de las Praderas del Sur se encuentran divididas. A la mitad de los nobles de Equos les gustaría reclutar la ayuda Bretoniana para enfrentarse a los Hombres Bestia, mientras que el resto se sienten preocupados por la decisión ya que los caballeros humanos se verían obligados a limpiar el Bosque Salvaje después de que Cyanathair fuera derrotado. Los mensajeros enviados al Duque Huebald podrían alcanzar un acuerdo: Si Huebald detiene a los Tileanos para que no perturben la magia negra en las Praderas del Sur, los elfos mantendrán a los Hombres Bestia alejados de Carcassonne. Los grupos que soliciten información acerca de una solución a los Orcos de Hierro son dirigidos al Yunque de Vault, si van acompañados por Sir Valaire.

El heredero perdido del Duque Tancred II: El heredero perdido de Duque Tancred, Ein-hard, fue visto hace nueve años por un Forestal de Equos. El caballero parecía haber ganado el favor de las Náyades mientras viajaba por el río Brienne. Los elfos locales pueden identificar la lanza mágica de Tancred como una extraña arma élfica, tal vez hecha a mano por el mismo maestro forjador Daith.

7. Roble Eterno

Orientación: Fácil (+20%)

Disposición Forestal: Cordial (+10%)

Magia: Todos los Saberes excepto el Saber de las Sombras (+2)

Estirpes: Eternas, Tejedores de Encantamientos, Forestales, Jinetes del Viento

Historia

El corazón espiritual de Athel Loren es un roble de tales proporciones sobrenaturales que sus ramas más altas desaparecen entre las nubes. Dentro de Loren, el Roble Eterno es visible como una lejana "planta de habichuelas" desde la copa de los árboles, e incluso puede ser observado desde los Paramos Salvajes con un clima despejado. Elfos e intrusos han utilizado por igual el roble como un punto de referencia para orientarse por Loren. Según cuentan los eruditos élficos, El Roble Eterno fue el primer árbol del Viejo Mundo, plantado por los Ancestrales como un cordón umbilical para la magia aethyrica.

Durante el Invierno de la Aflicción en -1125 CI, una horda de orcos asaltó Athel Loren con tal intensidad que los elfos sitiados se vieron obligados a retroceder hacia el Roble Eterno. En aquel momento, el Pacto de Silvano estaba recién formado y la mayoría de los espíritus de Loren dormía.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Aunque Orion ayudó a los Elfos una vez en el pasado, no se le podía confiar en que los salvara de nuevo. Pero cuando las flechas incendiarias de los orcos golpearon el Roble Eterno, Ariel se revolvió dentro del árbol provocando que la primavera floreciera de forma temprana. Una vez despertado de su sueño invernal, Orion rompió el asedio al irrumpir en el flanco de los Orcos seguido por una multitud de bestias. En el invierno siguiente, Orion se inmoló en una gran pira y sus cenizas fueron transportadas por Ariel hasta el interior del Roble Eterno.

Los Elfos recrean el milagro del Invierno de la Aflicción cada equinoccio de invierno con el Ritual del Despertar de la Primavera (ver pág. 35). En esa época se elige adecuadamente a un viril cazador elfo en el Claro del Rey para servir como "recipiente" de Orion. Una vez escogido, el cuerpo del cazador es adornado con pinturas ceremoniales y guirnalda floral, a continuación es llevado al Roble Eterno, donde entrará en el salón del trono del gran árbol y rendirá su mortalidad a Athel Loren. Poco después, Ariel despierta del roble y el Elegido de Orion emerge de los bosques, totalmente transformado. En tanto que Ariel y Orion mantengan su corte en el Roble Eterno, los Elfos creerán que su raza es bienvenida en Athel Loren.

POLÍTICAS

El Rey y la Reina de los Bosques poseen sus tronos en un cavernoso salón sostenido por columnas formadas a partir de las raíces del roble. Normalmente, Ariel preside desde el Roble Eterno mientras Orion caza, pero el rey asistirá a su reina con frecuencia durante las estaciones de primavera y verano. Los embajadores enviados a Loren rara vez reciben audiencia con la reina Ariel en persona. En su lugar, los Señores Elfos como Naieth la Profetisa se hacen cargo de la diplomacia en su nombre. En raras ocasiones, Ariel ha aceptado a mensajeros Bretonianos o embajadores de los Altos Elfos, pero prefiere delegar la gestión política cotidiana a los nobles elfos.

Durante las negociaciones sensibles, la razonable voz de Ariel normalmente frena el temperamento volátil de Orion, pero los dioses del bosque son notoriamente volubles. Orion a veces ha salvado a los intrusos de Loren después de que un arrebatado furioso de Ariel sorprendiera incluso a sus propias Doncellas. Ambos dioses son capaces de atravesar el Paso Sombrio a voluntad (ver pág 33).

Los Jinetes de Halcón escudriñan atentamente en busca de intrusos desde las altas posiciones del roble mientras tanto los Forestales reconocen el bosque alrededor de toda la zona. En tiempos de guerra, el árbol está guarnecido por una guardia honorable de guerreros Elfos.

Cyanathair el Corruptor: Actualmente hay unos 100 Guardias Eternos acampados cerca del Roble Eterno para proteger a Ariel de Cyanathair. Sin embargo, estos guerreros desconocen que Ariel ha estado ausente del roble desde poco después del despertar de primavera, y sus doncellas han sido instruidas para no revelar este hecho. Los jóvenes Cantores de Hechizos creen que su reina se ha retirado para ocultarse, pero los más sabios de entre ellos saben que está librando su propia guerra privada contra la sombra del Corruptor.

DIPLOMACIA SILVANA

El complejo laberíntico de raíces situado debajo del Roble Eterno es frecuentado por apariciones de pura magia. Las doncellas de Ariel son los únicos Elfos que con regularidad afrontan valientemente sus profundidades. Sin embargo, el Claro del Consejo circundante es un lugar sagrado donde los Hombres Árbol y Driadas de Loren vienen a reunirse pacíficamente con los Elfos. Los visitantes que no sean Elfos suelen quedar excluidos de los asuntos internos de Athel Loren.

Los visitantes No-Elfos que pasen una Prueba de Diplomacia (ver pág 56) se les podría asignar una misión por parte de los Tejedores de Hechizos en el Roble Eterno. Estas "misiones" están habilmente ocultas y su objetivo es frustrar una de las muchas incursiones de Cyanathair. A cambio, los Tejedores de Hechizos pueden guiar a los viajeros a su hogar, reunirlos con un amigo o pariente perdido.

Cyanathair el Corruptor, Traición en el Bosque Salvaje: Los elfos de Loren que visiten el Roble Eterno pueden verse envueltos en múltiples conflictos. Aquellos que deseen combatir la influencia de Cyanathair a través de la diplomacia pueden realizar misiones a los Pinares o a las Camaras de Invierno, o incluso reunirse con el antiguo y evasivo guardian de Loren, Durthu. Los Tejedores de Hechizos de Ariel pueden implorar a los Elfos sigilosos que rescaten a Sareth del Bosque Salvaje, o espiar a Drycha o hasta al mismo Cyanathair mediante el Paso Sombrio. Se necesitan guerreros desesperadamente para frenar los avances de los Hombres Bestia en las Praderas del Sur. Los Cantores de Hechizos a menudo son enviados en misiones de adivinación a las Lágrimas de Isha, donde ningún enemigo se escapa al ojo de la diosa.

De todos los espíritus, sólo el viejo Hombre Árbol Durthu y Adanhu han visto a Ariel desde el despertar de la primavera, y han jurado guardar el secreto. Actualmente circulan rumores en el Claro del Consejo sobre el Espectro de los Árboles Drycha, quien supuestamente habló con Ariel en el bosque frondoso de Durthu para negociar la expansión del bosque.



8. Lagos de Ithorien

Orientación: Dificil (-20%)

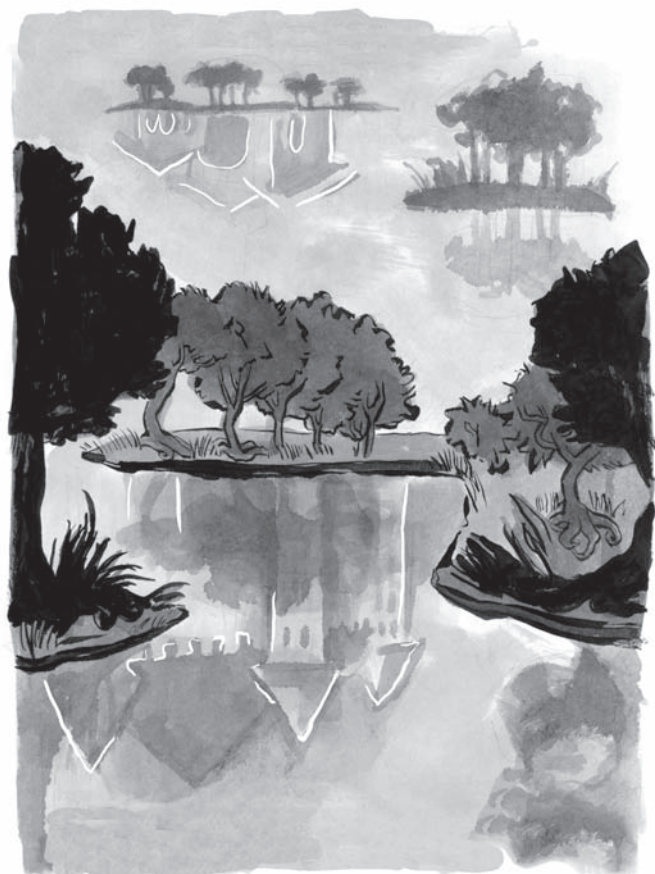
Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de las Sombras (+2), Saber del Cielo (+1)

Estirpes: Eternas, Tejedores de Hechizos

Ocultos entre las colinas que separan los dos ríos principales de Loren existen una serie de lagos mágicos que actúan como puertas de entrada al Paso Sombrio (ver pág 33). Alrededor de los Lagos, los elfos han dado forma mágicamente a las hayas hasta convertirlas en imponentes bóvedas que soportan sus aldeas por encima del follaje. Los visitantes que se pierden en el infinito laberinto de troncos de haya pueden sentir notas incorporadas de una canción élfica con una melodía desconcertante. Aquellos que logran identificar los Lagos reflectantes deben superar un juicio, realizado por la Guardia Sombria de Ithorien, antes de entrar al agua.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren



Los Elfos Silvanos que visiten los Lagos en nombre de los Tejedores de Hechizos de Ariel se les concede el acceso al Paso Sombrio sin ninguna duda. Los elfos que deseen utilizar los Lagos de forma independiente deben pasar el Juicio de Ithorien que comienza con el interrogatorio por invisibles inquisidores. Los solicitantes deben continuar navegando a través de las nieblas de la magia gris que oscurecen los Lagos (Percepción o Sentir Magia) sin sucumbir a la desesperación (Voluntad). Aquellos que fracasen se consideran demasiado débiles para el Paso Sombrio, y son escoltados lejos. Los que no sean elfos nunca se les permitirá el acceso al interior de los Lagos a menos que estén acompañados por un Tejedor de Hechizos y con el consentimiento de Ariel.

La mayor parte de las guerras de los Elfos Silvanos consisten en campañas defensivas libradas cerca de Athel Loren, convirtiendo a los Lagos de Ithorien en esenciales para las estrategias militares de los Elfos. Aunque Loren contiene innumerables portales pequeños que llevan al Paso Sombrio, los Lagos son lo suficientemente grandes como para dar cabida a grupos de guerreros Élficos del tamaño de un ejército. Las fuerzas de choque Asrai que utilizan los Lagos son capaces de emboscar a los ejércitos enemigos en su marcha hacia Loren, capturando sus provisiones, y regresando antes del amanecer. Debido a que los Lagos de Ithorien dan salida a cientos de diferentes lagos y ríos en todo el mundo, se requerirá la guía de los Tejedores de Hechizos o Piedras Lunares para poder orientarse.

Los embajadores del Hada enviados a Bretonia suelen emerger de los lagos en el bosque de Arden o Châlons antes de continuar por tierra hacia sus destinos. Los Lagos de Ithorien también están conectados al Lago de Cristal, al Palacio de las Cataratas de la Corte Náyade, y a las Lágrimas de Isha.

9. Yunque de Vaul

Orientación: Rutina (+10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber del Fuego (+2), Saber del Metal (+1)

Estirpes: Eternas, Cantores, Guerreras

Una antigua caldera volcánica en las tierras altas de Loren es el templo sagrado de Vaul, el Dios Élfico de los Herreros. A través de los siglos, el borde del cráter se ha erosionado a convertirse en una cresta baja y su interior estaba cubierto de vegetación. Entre los arbustos humeantes fluyen corrientes de lava que generan una niebla permanente alrededor del Yunque de Vaul. Todas las hojas son rociadas por la ceniza volcánica y pequeños incendios siguen su recorrido a diario. La forja de Vaul en Athel Loren no puede calentarse para arder tanto como sus homólogos de Ulthuan y Naggaroth, pero, no obstante, un anillo de hitos mágicos rodean el cráter para proteger la vida salvaje de Loren.

Es en el Yunque de Vaul donde los herreros y Tejedores de Hechizos Asrai dan forma al metal para crear las armas mágicas de los héroes de Athel Loren. Canalizando el viento dorado de *Chamon*, los Sacerdotes Herreros Elfos pueden forjar el acero a temperaturas inferiores que los Enanos. Además de los artefactos mágicos, las herrerías del Yunque de Vaul producen objetos comunes como espadas y puntas de flecha para todos los clanes de Athel Loren. Al centralizar las actividades metalúrgicas de los reinos en torno a los recursos naturales existentes, cada clan puede prescindir de talar árboles para alimentar la forja local.

MAESTRO HERRERO DAITH

El maestro herrero de Athel Loren es un irascible anciano llamado Daith. De todos los Asrai, solo Daith es realmente temido por los espíritus de Loren, ya que su vocación lo sintoniza con la ardiente magia de Aqshy y solo su ira es capaz de iniciar incendios forestales. En el 1703 CI, Lady Findol se negó a pagar a Daith por la Espada del Espíritu supuestamente defectuosa que le había encargado y el incendio consumió acres de bosque cerca del Yunque de Vaul como consecuencia. El bosque entero se levantó contra los salones de Findol para ayudar a sofocar la ira de Daith, y desde entonces ningún elfo le ha negado el pago.

En el 1601 CI, embajadores de los Altos Elfos entregaron una lanza mágica al Yunque de Vaul, afirmando que el maestro herrero de Ulthuan la había trabajado específicamente para ayudar a sus parientes del bosque a derrotar al Corruptor. Por aquel entonces Daith era mucho más joven, y el regalo de los Asur fue visto como un insulto a sus propias habilidades. Los embajadores fueron expulsados del Yunque de Vaul sin guía. Cuando los Altos Elfos encontraron el Roble Eterno, Daith ya se había quejado a Ariel de su "arrogancia imperialista". Posiblemente actuando por el consejo de Daith, Ariel rechazó la propuesta de los embajadores a las relaciones diplomáticas con Ulthuan y los despidió. La lanza mágica fue descubierta 800 años después por el Duque Tancred II durante su campaña contra el Heinrich Kemmler.

Daith es ahora un sabio anciano y, a menudo se lamenta de su tratamiento hacia los embajadores Asur. Le preocupa que Cyanathair un día pudiera destruir Athel Loren como resultado de su arrogancia juvenil.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Los ciudadanos Asrai consideran la magia del fuego como una anatema hacia la naturaleza y los Elfos que trabajan en el Yunque de Vaul se consideran excéntricos. Muchos no son conscientes de la ambición permanente de los Sacerdotes Herreros para forjar un arma capaz de acabar con Cyanathair y se preguntan por qué los herreros están tan obsesionados con su arte.

El heredero perdido del Duque Tancred II: Si la lanza de Tancred, *Étoile de Chêne*, es devuelta al Yunque de Vaul, Daith da las gracias a los aventureros visiblemente emocionado. La lanza es entregada al Claro del Rey. Daith ofrece un guía a los PJs para regresar a casa, en caso de necesitarlo. Lamentablemente informa a los PJs que Einhard probablemente este perdido para siempre, también les advierte de no interferir en los grandes designios de las Náyades.

Orcos de Hierro y Hombres del Sur: Los PJs que lleguen al Yunque de Vaul después de mediar con los nobles de Equos se les comunica que los Orcos de Hierro fueron engendrados por una criatura conocida por los seres humanos como el Portador de las Sombras. Daith está dispuesto a enseñar a la profetisa de la corte del Duque Huebald un ritual para romper el hierro que derrotará las nuevas creaciones del Portador de las Sombras. Sólo un elegido por Ariel puede aprender la magia de los Asrai. En cambio, Daith requiere un raro ingrediente (Piedra de Poder = Piedra Luminica de Hysh) para teminar una obra maestra todavía inacabada.

EL WRACH Y LOS CAMINOS OSCUROS

En las cavidades más profundas de Athel Loren, se encuentran unos antiguos hitos de obsidiana que forman una red de caminos mágicos llamados Caminos Oscuros, los cuáles permiten a los viajeros orientarse por el Tiempo y Espacio. Los Caminos Oscuros son guardados por un espíritu Brúidd llamado el Wrach, o “Guardian Ciego”, que aparece como un hombre encapuchado rodeado de oscuras nieblas. Debajo de la túnica, el cuerpo del Wrach está formado en realidad por cientos de serpientes blancas que pueden desprenderse para atacar a los oponentes.

El Wrach porta un bastón mágico coronado con una piedra negra y pulida que le otorga el poder de abrir los caminos oscuros. Incluso los más poderosos Cantores de Hechizos consideran un privilegio poder caminar por las sendas del tiempo. Los solicitantes deben convencer al Wrach que sus acciones serán en beneficio del Consejo de las Bestias. La influencia del Wrach le han vuelto engreído y presumido.

GUÍA

Los Caminos Oscuros (también llamados “Giros”) proporcionan una “cuarta ruta” para que Elfos se orienten por Athel Loren. Sólo los Elfos Silvanos puede recorrer los Caminos Oscuros, y sólo tras superar una **Tirada Enfrentada de Carisma o Intimidar** contra la **Voluntad** del Wrach, que es de 62%. Los que tengan éxito pueden viajar hacia atrás en el tiempo a cualquier lugar dentro de Athel Loren, pero si se desvían de sus intenciones declaradas puede que no sean autorizados a regresar.

Intentar viajar por los Caminos Oscuros sin ayuda del Wrach requiere una **Tirada Muy Difícil (-30%) de Sabiduría Popular (Athel Loren)**. Los que fracasen quedan *Perdidos en el Tiempo y Espacio!* (ver pág. 58).

10. Bosque Frondoso de Durthu

Orientación: Difícil (-20%)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Saber de la Vida (+1D), Saber de las Sombras (+2), Saber de la Luz (+1)

Estirpes: Ninguna

En el corazón de Athel Loren hay un bosque oscuro de tal densidad que los Elfos rara vez intentan orientarse en sus profundidades. Dentro de este Frondoso Bosque mora uno de los guardianes más antiguos de Loren; un señor árbol llamado Durthu que en ocasiones es despertado de su letargo por el clamor distante de la guerra. Aunque Durthu se haya aliado a veces con los Elfos, sus únicos amigos verdaderos són los innumerables Entes y Hombres Árbol que prosperan dentro de su santuario. Los eruditos Elfos creen que los Ancestrales canalizaron originalmente la magia verde (*Ghyran*) hacia el Bosque Frondoso usando obeliscos arcanos que han quedado desde entonces envueltos en el denso follaje.

Para evitar despertar a Durthu innecesariamente, los Elfos sólo entran en su reino durante las peregrinaciones a la Arboleda Bendita. La arboleda es un lugar de purificación donde Cyanathair fue destruido por Durthu en el 1137 CI, después de que los magos elfos atrajeran al Corruptor desde el Bosque de las Sombras por los ocultos caminos aethyricos. A veces se ordena a los parias (forajidos) Elfos purgar sus almas en la Arboleda Bendita. En 2202 CI, un Tejedor de Hechizos solitario llamado Railarian fue designado por Durthu como guardián de la Arboleda Bendita después de ayudar a repeler a los Pieles Verdes que se habían introducido en el bosque.

Aunque los no Elfos no sean bienvenidos en el Bosque Frondoso, los PJs perceptivos pueden descubrir los misterios sagrados de Loren al observar a los Entes. Estos espíritus diminutos a veces aparecen como viajeros perdidos, o realizan recreaciones en miniatura de encuentros históricos que ocurrieron en el reino forestal.

Traición en el Bosque Salvaje, Cyanathair el Corruptor: Durante la última década, el Espectro de los Árboles Drycha ha estado sembrando semillas de rebelión dentro del Bosque Frondoso. Los elfos que son conscientes del plan de Drycha podrían desear impedir la afiliación de Durthu a su rebelión. Los argumentos mal concebidos harán estallar la ira de Durthu, ya que no tolera la manipulación de los Elfos. Sólo se podrá contar con el Milenario si se le persuade sobre la inminente amenaza de Cyanathair. Sin el conocimiento de Durthu, el corrupto Milenario Coeddil es aconsejado por Drycha desde su prisión en el claro del Bosque Salvaje, y Coeddil es a su vez influenciado por el propio Cyanathair.

Railarian ha escuchado recientemente la discusión entre Durthu, Drycha e incluso Ariel. El mago detectó una mancha infiltrándose en el Bosque Frondoso pero ha jurado lealtad a Durthu. Los elfos que se someten a una purificación en la Arboleda Bendita reciben una advertencia de Railarian, en forma de sermón relatando la corrupción de Coeddil por Cyanathair. Debido a que la posición de Railarian como guardián de la Arboleda Bendita requiere la bendición de las dríadas, no acusará directamente a Drycha de traición. Sin embargo, Railarian dará los nombres de las hermanas más fieles de Drycha para que otros puedan descubrir sus malvados planes.

OTRAS UBICACIONES

Athel Loren está lleno de lugares fantásticos. Cualquiera de estas ubicaciones puede ser utilizada para proporcionar el escenario de toda una aventura.

11. Centinelas del Norte

Orientación: N/A

Disposición Forestal: Hostil (-20%)

Magia: Normal (-1D a través de la frontera)

Estirpes: Exploradores

La mayoría de los Bretonianos de la región de Parravon temen a Loren, los cuáles llaman a los Centinelas “frontière de terreur”, “piedras de los caballeros sepulcrales”, o “piedras centinela”. Un sendero hacia el Claro de los Perdidos es accesible para los seres Humanos, pero los locales son todavía cautelosos de alterar siquiera una sola hoja. Ver pág 58 para las reglas de los Centinelas.

12. Claro de los Perdidos

Orientación: Muy Fácil (+30%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de la Muerte (+1)

Estirpes: Exploradores

Esta claro fue abandonado por Elfos hace mucho tiempo. Según la leyenda, la Estirpe Perdida emigró hacia el este cuando sus magníficos árboles Wythel dejaron de crecer en Loren. En la actualidad las madres Parravonianas buscan un claro llamado Claro de los Niños, donde las Hadas de Loren de vez en cuando liberan a los niños injustamente secuestrados.



13. Colinas de los Muertos

Orientación: Fácil (+20%)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Ninguna

Estirpes: Ninguna

Estas tierras altas y escasamente arboladas son nominalmente parte de Athel Loren. Los adoradores humanos de Ishernos la Madre Tierra viven en enclaves secretos entre las colinas. Hace siglos, los antepasados de estos hechiceros vulgares se asentaron en esta región al huir del Imperio para escapar de la contundente conversión. Los Asrai toleran a los hechiceros vulgares y sus fantasmagóricos dólmenes porque Ishernos es visto como una pintoresca imitación humana de la Diosa Isha.

14. Centinelas del Oeste

Orientación: N/A

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Normal (-1D a través de la frontera)

Estirpes: Exploradores

La gente de Quenelles teme a Loren pero a veces tienen contactos amistosos con los Elfos. Los Centinelas a lo largo de la frontera occidental de Loren son conocidos localmente como el “ligne magie”, “los dientes del bosque” o “hito de piedras”. Ver pág 58 para la reglas de los Centinelas. La región donde el río Brienne surge de las fronteras de Loren es patrullada por un Caballero del Grial que sirve a Naieth la Profetisa.

El heredero perdido del Duque Tancred II: Los PJs que sean emboscados por Driadas mientras tratan de entregar a *Étoile de Chêne* cuando el caballero llega para rechazar a los espíritus después de 1d5 3 asaltos. El misterioso caballero lleva puesta una remendada armadura arcaica sin ningún tipo de distintivo heráldico y monta un Corcel Élfico.

15. Monolito de Anghifyl

Orientación: Fácil (+20%)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Normal

Estirpes: Ninguna

Uno de los mayores túmulos en esta región está coronado por un monolito con la curiosa forma de un Orco. Durante la Segunda Guerra Errante Bretoniana, el moldeador de la piedra de Anghifyl luchó aquí en una batalla mágica contra un chamán orco llamado Oddbone. Los Piel verdes que no pueden comprender las advertencias inscritas en los Centinelas siempre prestan atención al monolito de Anghifyl.

16. Roble Partido

Orientación: Rutina (+10%)

Disposición Forestal: Hostil (-20%)

Magia: Saber del Caos (+1)

Estirpes: Ninguna

El retorcido y ennegrecido Roble Partido es un legado del primer asalto de Cyanathair contra Loren, lanzado en el -813 IC. El Milenario Coeddil atrajo a Cyanathair al borde noroeste del bosque, donde la criatura fue detenida y destruida por la magia de Ariel. El Roble Partido es una cáscara carbonizada de la propia piel de corteza de Coeddil, que quedó posteriormente. Finalmente, Coeddil sucumbió a la corrupción de Cyanathair y fue desterrado al Bosque Salvaje.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Los Elfos atraen a los invasores ha este claro para tenderles una emboscada y aniquilarlos allí mismo. Sus huesos terminan entrelazándose con las raíces de la maraña de maleza espinosa. Los Cantores de Hechizos utilizan el musgo, plantas y bayas de color púrpura y rojo sangre del claro para preparar sus pociones.

Cyanathair el Corruptor: El oscuro hueco del Roble Partido contiene un profundo vacío en la tierra y esta frecuentado por una aparición escalofriante que se manifiesta como un deformado reflejo del visitante - como si estuviese corrompido por Cyanathair. A menudo, la aparición es un Hombre Bestia que se transforma para asemejarse a la imagen del visitante una vez haya sido asesinado. Los Elfos a veces enviarn a sus jóvenes rebeldes aquí como una experiencia aleccionadora. Los visitantes de corazón puro que tengan éxito en su prueba personal pueden recoger un secreto sobre la debilidad de Cyanathair.

17. Torre del Bosque Eterno

Orientación: Rutina (+10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de las Sombras (+1)

Estirpes: Eternas, Cantores, Tejedores de Encantamientos

Esta torre multi-aguja de mármol blanco fue construida en el -400 CI por un excéntrico Tejedor de Hechizos llamado Ranu. Cuando la torre fue completada, Ranu se retiró a su santuario interior y selló mágicamente las puertas detrás de él. Ningún otro Elfo pudo entrar en la torre hasta el año 1400 CI, momento en el que finalmente las puertas se abrieron por sí mismas. No se encontró ningún rastro de Ranu en su interior.

Los magos elfos creen que Ranu descubrió los secretos prohibidos del Paso Sombrio. Ranu había demostrado una vez su dominio de las vías aethyricas al superar a un demonio en una apuesta, y luego desterrándolo a Naggaroth como condición por su derrota. Tal vez Ranu regresé el día en que Athel Loren más lo necesite.

18. Claro de la Luz de Luna Eterna.

Orientación: Normal (+0%)

Disposición Forestal: Cordial (+10%)

Magia: Saber del Cielo (+2), Saber de la Vida (+1)

Estirpes: Eternas, Tejedores de Hechizos, Cantores

Este sagrado claro de fresnos se encuentra custodiado por las devotas (hembras) del culto de Isha. Los varones no están autorizados a entrar en el interior del claro a menos que sean invitados por la misma Ariel. Se espera que los Guerreros Elfos de la región sirvan durante una estación cada año en la guardia de honor de Ariel en el Roble Eterno. El bosque de los alrededores ha sido moldeado para formar salones y pasillos laberínticos.



19. Salones de Anaereth

Orientación: Normal (+0%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber de las Sombras (+1)

Estirpes: Eternas, Tejedores de Encantamientos, Exploradores, Cantores, Bailarines Guerreros, Forestales, Guerreras

Los tejos encantados del salón occidental de Athel Loren son sagrados para los magos élficos. Es en estos salones donde las niñas Bretonianas son entrenadas en la magia profética, regresando finalmente a sus tierras como Damiselas de la Dama. Las damiselas que se hayen en formación són llevadas a los cercanos Lagos de Adivinación, donde aprenden a predecir el futuro a través de grandes distancias gracias a los elementos del agua. Las damiselas excepcionalmente hermosas (o astutas) són a veces arrojadas al agua por Nayades celosas, y confinadas a un reino acuático del Otro Mundo. El secreto de la translocación acuática se le niega a las Damiselas.

20. Salones de la Danza de Guerra

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber de las Sombras (+1)

Estirpes: Bailarines Guerreros, Guerreros

Esta región es el centro del culto de Loec en Athel Loren. Cada verano, los Bailarines Guerreros de todo el bosque acuden aquí para participar en las prestigiosas danzas ceremoniales. Los Salones se encuentran saturados por la magia de sus milenarios tejos que imbuyen a propósito las danzas de Loec con una gracia natural. Los magos, peregrinos y estudiantes a menudo visitan estas arboledas en sus viajes, ya sea para aprender de los bailes o a canalizar la magia de los tejos.



21. Palacio de las Cataratas de la Corte Náyade

Orientación: Normal (+0%), sólo Sentir Magia

Disposición Forestal: Cordial (+10%)

Magia: Saber del Cielo (+1), Saber de la Luz (+1), Saber de las Sombras (+1)

Estirpes: Ninguna

Por encima del río Grismerie hay un majestuoso palacio de cristal que alberga a la reina náyade y su corte. Aunque las Náyades suelen manifestarse como mortales elementales acuáticos cuando defienden los ríos de Loren, aquí aparecen como ninfas de cautivadora belleza. Las paredes de cristal refractan la magia celestial, A través de las aguas del Azyr, haciendo invisible el Palacio de la Cascada desde la distancia para aquellos que no tengan Visión de Bruja. Por debajo de la catarata, la magia de Isha se solidifica en forma de Piedas Lunares (pág 39).

El heredero perdido del Duque Tancred II: Einhard lleva perdido dentro del reino acuático de las Náyades durante ocho años. La búsqueda del grial requirió que localizará a una muchacha campesina llamada Giselle a quien había amado cuando era un niño. Las diferencias de clases les obligaron a reunirse en secreto en el río donde Giselle lavaba la ropa. Un día, llegó Einhard sólo para ver que las ropas de Giselle yacían cuidadosamente dobladas en la orilla del río, buscó a la chica pero no pudo encontrarla por ninguna parte. Einhard nunca olvidó su amor de la infancia y quince años más tarde la Dama del lago le indicó que la encontrará.

Cuando Einhard descubrió finalmente el evasivo Palacio de las Cataratas, sus Náyades le informaron que Giselle se había convertido en una talentosa profetisa. En una visión pudo observar que su habilidad se perdería como damisela de la corte en Bretonia al mismo tiempo que se acercaban tiempos muy difíciles, así que Giselle decidió entrar en la Catarata del Destino. Ofrecieron a Einhard una opción: acompañar a Giselle al interior de la Catarata del Destino, o regresar a Quenelles sin ningún tipo de recuerdo respecto a ella o del Palacio de las Cataratas. Einhard eligió seguir a Giselle.

Los PJs sólo se pueden rescatar a la pareja perdiéndose en el Tiempo y Espacio (ver pág. 58) o entrar en la Catarata del Destino (ver Portales del Otro Mundo, pág. 28). En el reino de las Náyades dentro del Otro Mundo, Einhard y Giselle se manifiestan como un pez capaz de hablar y una sirena. Giselle no se marchará a menos que sea persuadida de que el destino de Bretonia está en juego, y Einhard permanecerá a su lado. Las Náyades se opondrán a cualquier intento de llevarse a los futuros héroes en contra de su voluntad - usando la fuerza si fuera necesario.



22. Consejo de las Bestias

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de las Bestias (+1)

Estirpes: Cambiantes

Entre los claros de abedul infundidos por el Ghur, los animales y espíritus Brúidd se reúnen para resolver los conflictos entre las especies y discutir sus relaciones con los Asrai. Los ciervos disfrutan de una gran influencia, seguidos de búhos, águilas y osos. Sin embargo, cada criatura salvaje tiene una voz en el Consejo de Bestias. Los chillidos, graznidos y gruñidos son traducidos por los animales habladores y Brúidd para el beneficio de otras especies. El mismo rey Orion a veces atiende el consejo, y los Amigos de las Bestias Élficos también son bienvenidos.

Cyanathair el Corruptor: Cyanathair desea propagar una gran corrupción sobre el Consejo de las Bestias a su regreso.

23. El Puente de los Pájaros

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber del Cielo (+1), Saber de las Bestias (+1)

Estirpes: Cambiantes, Jinetes Salvajes, Jinetes del Viento

En un nexo de confluencia arcana entre la magia terrestre, acuática y salvaje, el río Grismerie es atravesado por un enorme puente colgante. Miles de aves sobrevuelan en círculos por encima del lugar, llevadas a lo alto por las poderosas corrientes ascendentes. Varios cientos de visitantes alados permanecen en la parte superior de las elegantes torres blancas del puente. El Puente de los Pájaros precede a la memoria de los Elfos, los eruditos han llegado a la conclusión que sus orígenes se remontan a los Ancestrales.

Subiendo por las corrientes aethyricas, las criaturas aladas son capaces de alcanzar altitudes increíbles. Aunque las grandes águilas son las únicas bestias capaces de transportar un jinete a esa vertiginosa altura, los Halcones de Guerra pueden incluso elevarse hasta el borde del reino celestial por encima de las nubes. La mayor parte de la magia aerotransportada que se eleva desde el Puente de los Pájaros regresa a la Tierra a millas de distancia infundida en gotas de lluvia.

24. Claro del Rey

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de las Bestias (+1), Saber de la Vida (+1)

Estirpes: Eternas, Tejedores de Encantamientos, Exploradores, Cantores, Guerreros, Forestales, Jinetes Salvajes

Los enormes robles del Claro del Rey han sido mágicamente transformados por los Cantores de Árboles para crear una ciudad oculta. Las ramas de los robles fueron inducidas a entrelazarse entre sí para formar pasarelas, marquesinas, pabellones, galerías y bóvedas. Estos edificios y estructuras están contruidos íntegramente con ramas, follaje y árboles vivos. Bajo tierra, se utilizó el mismo método para crear grandes cámaras abovedadas, con las paredes contruidas con las raíces entrelazadas de los árboles. La ciudad rodea un amplio claro a partir del cual el asentamiento obtuvo su nombre original. Fue en este lugar donde Orion se inmoló a sí mismo hasta convertirse en cenizas y fue inmortalizado como el primer Rey de los Bosques. Hoy en día, el terreno del claro se considera sagrado, y también es donde Ariel y Orion suelen celebrar su corte.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Cada solsticio de primavera, se celebra un gran festival en el Claro del Rey donde los Jinetes Salvajes de Kurnous eligen a un candidato para el renacimiento de Orión. En el -625 CI, el corrupto Hombre Árbol llamado Coeddil intentó acabar con el reinado de Orion matando a los Jinetes Salvajes antes de que se producirá la elección. Afortunadamente, la violencia despertó a Ariel antes de que el último Jinete Salvaje fuera asesinado, y desterró a Coeddil al Bosque Salvaje. Desde la traición de Coeddil, los consejos que incluyen a los espíritus de Loren ya no se celebran en el Claro del Rey sino en el cercano Roble Eterno.

Traición en el Bosque salvaje: Algunos elfos sospechan que Coeddil todavía susurra a los Jinetes Salvajes desde su prisión mágica. Estos elfos culpan a Coeddil y su corruptor Cyanathair cuando la Cacería Salvaje de Orion se convierte en una destructiva tormenta de otoño que se extiende hacia el oeste a través de Bretonia y más allá.

25. Lago de Cristal

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Amigable (+20%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber de las Bestias (+1)

Estirpes: Tejedores de Encantamientos, Cantores

Las aguas del río Brienne están impregnadas de magia después de surgir desde el Bosque Salvaje. Varias leguas al oeste del Bosque Salvaje hay una serie de rápidos en cascada y un lago de curación llamado Lago de Cristal (recupera 1d5 Heridas por hora de baño). Ocasionalmente, la magia del Lago de Cristal se solidifica en forma de Piedras Lunares, dichas piedras son muy apreciadas por sus encantamientos (ver pág 40).



Los Elfos de la cercana Coeth-Mara designan un Tejedor de Hechizos para servir como el Guardián del Lago de Cristal. La más famosa fue Lady Elynett, que frustró el primer intento de Drycha para liberar a Coeddil del Bosque Salvaje en el 1697 CI.

El heredero perdido del Duque Tancred II: El Duque ha sido infomado de esta sagrada “fuente de juventud” por los embajadores del Hada eviados a Quenelles.

26. Coeth-Mara

Orientación: Normal (+0%)

Disposición Forestal: Cordial (+10%)

Magia: Normal

Estirpes: Eternas, Equos, Exploradores, Cantores, Guerreras, Forestales

Los Salones Élficos de esta región están gobernados por el Señor Aldaeld, el cuál es asesorado a menudo por los consejos de la sabia profetisa Naieth. El invierno pasado, fueron los Elfos de Coeth-Mara los que reunieron la fuerza que puso fin a la incursión inicial de Cyanathair en Loren. Los guardaespaldas de élite del señor Aldaeld han permanecido alerta desde el año pasado debido a la tentativa de asesinato por parte del Clan Laithu de las Camaras de Invierno.

Un caballero humano, el Conde Leofric Carrard, está vivo y es un huésped en Coeth-Mara, habiendo ayudado recientemente a los Elfos contra Cyanathair. El caballero se ganó la confianza del Señor Aldaeld por petición de la profetisa Naieth, quién buscó aliados humanos tras presenciar la Muerte del Bosque en una visión. Las experiencias recientes de los Elfos locales con Leofric han echo que mejore su disposición hacia los Seres Humanos.

27. El Bosque Salvaje

Orientación: Rutina (+10%)

Disposición Forestal: Enemigo (-30%)

Magia: Saber de las Bestias (+1D), Saber del Caos (+1)

Estirpes: Cambiantes, Jinetes Salvajes

La región más meridional de Loren está saturada de magia marrón (Ghur), que impregna todo el bosque con una vitalidad feroz. Algunos elfos creen que los árboles retorcidos del Bosque Salvaje fueron plantados por los Ancestrales como un santuario para las especies animales que se enfrentaron la extinción después de la llegada del Caos. Si los árboles son realmente sifones del Ghur procedente de la Disformidad, el Bosque Salvaje nunca será domesticado sin hachas y fuego.

En el -625 CI, Ariel desterró al traidor Milenario Coeddil al Bosque Salvaje después de que Cyanathair lo corrompiera. Ariel erigió un límite de piedras centinelas imbuidas de magia para contener a Coeddil, parecidas a los Centinelas que contienen al mismo Loren. La cólera del encadenado Coeddil y sus doncellas Driadas ocasionalmente invocan que el Ghur del Bosque Salvaje se funda en la magia de Caos.



TRAICIÓN EN EL BOSQUE SALVAJE

El año pasado, un Cantor de Árbol Elfico llamado Sareth fue engañado y atraído a la prisión de Coeddil por las hadas oscuras. Sareth ha sido torturado para obtener información que podría permitir a Coeddil escapar a través del Paso Sombrio. Naieth la Profetisa esta convencida de que Coeddil no logrará escapar, pero teme que Sareth revele información que pudiera ser utilizada por el Espectro de los Árboles Drycha, quién visita a Coeddil en ocasiones. Si Sareth es rescatado, revelará que Drycha y Coeddil estan trazando un plan para subvertir al enigmático señor arbol Durthu contra los Elfos.

Cyanathair el Corruptor: la penetrante percepción mágica de Sareth también podría ser explotada por Cyanathair para localizar y destruir a Ariel.

28. Los Pinares

Orientación: Rutina (+10%)

Disposición Forestal: Fria (-10%)

Magia: Saber de las Bestias (+2)

Estirpes: Cambiantes, Exploradores

La región en la que Loren limita con las Montañas Grises es conocida como el Claro de los Pinos por sus enormes árboles de madera roja. Hace mucho tiempo, los enanos talaban regularmente la madera de los extremos meridionales de los Pinares, pero desde el Gran Consejo Silvano sólo han regresado en una ocasión. En el 1350 CI, un ejército de matadores proveniente de Karak Norn y al mando de Grugni Goldfinder profanaron Los Pinares mientras buscaban artefactos perdidos. Los Enanos fueron eliminados hasta el último de ellos, y hoy en día sus huesos decoran la aguileras de montaña Élficas. El mismo Grugni fue muerto a manos de las Hermanas del Crepúsculo Naestra y Araham. Desde la Batalla de los Pinares (o “Karaz-Zan” en Enano), las relaciones raciales han mejorado ligeramente.



AMPHION

Un culto de Elfos situado en el aislado Valle de Fincara adora un espíritu de Brúidd conocido como Amphion. El fénix de cuatro alas esta atrapado en el Otro Mundo y sólo puede volver al Bosque recibiendo sacrificios en su nombre. El líder del culto es un Elfo alado llamado al señor Cyanos quién persuade a sus seguidores a entrar en una jaula enorme, con forma de ave, donde después son quemados vivos.

Cyanathair el Corruptor: Los Pinares són el hogar de las mayores bestias de Loren. Osos, lince, cabras y aves rapaces de tamaño incomparable pueblan las boscosas montañas. Su cercana proximidad al Bosque Salvaje otorga a estos animales una ferocidad primitiva, que Cyanathair tiene la intención de aprovechar para sus propios fines. Recorriendo el Paso Sombrio, Cyanathair podría crear un ejército de bestias del Caos como los Elfos nunca han visto antes.

29. Lágrimas de Isha

Orientación: Muy Dificil (-30%), sólo Sentir Magia

Disposición Forestal: Amigable (+20%)

Magia: Saber del Cielo (+1D), Saber de la Vida (+2), Saber de las Bestias (+1)

Estirpes: Ninguna

Esta inmensa cascada, envuelta por la niebla del Claro de los Pinos contribuye a una porción significativa de la magia celestial (Azyr) a Loren. La cascada también alimenta el río Grismerie que fluye a través de Loren y Bretonia. Las nieblas mágicas de Isha refractan la luz del sol en miles de vertiginosos arco iris, e incluso a la luz de la luna la cascada se encuentra bañada en colores. Los Elfos han especulado que los Ancestrales canalizaron la magia celestial de Isha desde aquí para alimentar sus maravillosos dispositivos. Supuestamente la cascada fluye no de roca sólida, sino desde la misma Disformidad.

En la base de la cascada hay un lago cristalino de profundidad desconocida que refleja la eterna luz de las estrellas. Los peregrinaciones a las Lágrimas de Isha suelen llevarse a cabo con el propósito de predecir el futuro desde este lago estrellado. Sin embargo, localizar el lago es casi imposible, debido a sus nieblas desorientadoras que impregnan el dosel del bosque en muchas millas alrededor. Aunque han habido montañeros que han intentado alcanzar el verdadero origen de la cascada, ninguno ha regresado jamás.

Cyanathair el Corruptor, Traición en el Bosque Salvaje: Los aventureros persiguiendo a Cyanathair pueden ver imágenes del Señor de las Bestias reflejadas en el agua, y los que traten de rescatar a Sareth del Bosque Salvaje pueden descubrir dónde se encuentra recluso.

30. Salón del Risco de Findol

Orientación: Normal (-10%)

Disposición Forestal: Cordial (+10%)

Magia: Saber de las Bestias (+1)

Estirpes: Cambiantes, Exploradores, Cantores, Guerreras

Loren se volvió contra los Salones de Findol hace 800 años durante una disputa entre una Biennacida y el Maestro Forjador Daith.

Capítulo VII: el Bosque de Athel Loren

Los Elfos supervivientes hicieron las paces con todos los animales salvajes y juraron no encolerizar al bosque nunca más. Hoy en día, la mayoría de los Elfos de Findol viven en cuevas de piedra formadas mágicamente y cubiertas de líquenes. Muchos de los Elfos de Findol son Amigos de las Bestias y pueden transformarse en animales salvajes. Los Amigos de las Bestias de Findol consideran el Bosque Salvaje, el lugar más sagrado de Loren.

31. Nidal de los Señores del Halcón

Orientación: Normal (+0%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de las Bestias (+1), Saber del Metal (+1)

Estirpes: Eternas, Tejedores de Hechizos, Exploradores, Cantores, Guerreros, Jinetes del Viento

El Claro de los Pinos es un hábitat ideal para las grandes aves rapaces como los Halcones de Guerra y las Águilas Gigantes. Muchos Elfos de esta región cabalgan a lomos de halcones gigantes y tanto el jinete como su montura están unidos por un lazo especial. Las aguileras de estos Elfos están construidas con piedras mágicas, y decoradas con los cráneos erosionados de los Matatrolls Enanos. La Aguilera del Crepúsculo es el hogar de las famosas guerreras gemelas Naestra y Arahán. Estas gemelas eran antes una sola mujer que se perdió en Loren y finalmente emergió convertida en dos.

Cyanathair el Corruptor: Cuando Cyanathair marche a través del Claro de los Pinos, intentará corromper a la hermana oscura Arahán, junto al Águila Gigante y Dragón del Bosque sobre las que montan las gemelas.

32. Camaras de Invierno

Orientación: Normal (+0%)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Saber del Metal (+1), Saber del Caos (+1)

Estirpes: Eternas, Equos, Exploradores, Cantores, Venganza, Bailarines Guerreros, Guerreros

En las estribaciones de las Montañas Grises, una cresta dentada y curvada surge sobre las copas de los árboles.

Las laderas de Drúne Fell (también conocidas como “Montaña Perdida”) están plagadas de cuevas. Los elfos que habitan en los bosques circundantes son propensos a hábitos nocturnos y vengativos. El Clan Laithu en particular, se ha hecho famoso por el asesinato de los nobles elfos que no cumplen con sus demandas.

Las Cámaras, situadas entre la vertiente norte de Drúne Fell, son conocidas por sus cavernas heladas. En el 1203 CI, una orgullosa Bailarina Guerrera llamada Cirienvel recuperó el Relicario de los Sueños, de una de estas cuevas pese a las previas advertencias de Naieth. El artefacto que ella pensó que contendría el poder de Loec dio lugar a una invasión por parte de los demonios de Slaanesh en el Claro del Rey cuando la elfa comenzó su danza.

Cyanathair el Corruptor: Cyanathair es consciente de la susceptibilidad de los Elfos locales a la corrupción. Después de corromper a las bestias de los Pinares, Cyanathair dirigirá su atención a las Cámaras de Invierno.

33. Claro del Abismo de Beithir Seun

Orientación: Dificil (-20 %)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber de las Bestias (+1)

Estirpes: Ninguna

El Dragón del Bosque Beithir Seun es uno de los guardianes más antiguos de Loren y su morada se encuentra en un valle oculto de las Montañas Grises. El claro del abismo sólo es accesible por un laberinto de caminos escarpados que son demasiado estrechos para los caballos. Ver pág 100 para información adicional sobre Beithir Seun.

Cyanathair el Corruptor: Fue Beithir Seun quién recuperó el hito de piedra robado por parte de Cyanathair y lo devolvió a Athel Loren. Sin embargo, las viejas heridas del dragón fueron reabiertas durante la batalla y todavía están cicatrizando (reducir sus Heridas en un 25%). Las peticiones echadas a Beithir Seun para más ayuda serán denegadas a menos que Cyanathair amenaze el Roble Eterno.

LA SERPIENTE Y EL HALCÓN

Los ritmos y rimas en los ciclos de las canciones Élficas se consideran prácticamente intraducibles por los idiomas Humanos, menos sofisticados y melodiosos, pero algunos eruditos y poetas lo han intentado - Este extracto del Bretoniano anónimo “Chrestomathie de la canción del Hada” es un ejemplo clásico.

La serpiente anhelaba cruzar un río
Pero las aguas heladas temblar le hizo;
Buscando pasaje en el cielo
Un halcón de los Pinares lo espío.
Te ruego por una bendición, exclamó,
¡Por favor, llévame y guíame!

El poderoso halcón se posó a su lado
Considerando la súplica para montarlo.
Con mucho gusto sobre las aguas te llevaré
Y con seguridad en mis garras te mantendré
Pero puedes prometer no morder
¿Si debo agarrarte demasiado fuerte?

La Serpiente oyó lo que el Halcón decía
Y le respondió mientras con astucia se movía
¿Cómo puedes pensar que tu perdición sería?
¡Las aguas frías harían que mi carne se entumbara!
Así, persuadió la serpiente rastrera
Al poderoso halcón para prestarle ayuda.

El viento del Grismerie fuerte sopló
Y pronto su confianza terminó:
El halcón pellizcó, la serpiente mordió,
Sus colmillos pusieron fin al último vuelo del halcón.
¿Por qué mordiste y rompiste el juramento?
¡A ambos tu veneno nos ha condenado!

De tus promesas yo debí haber dudado,
Las mentiras son tu naturaleza, gritó el halcón.
Morder por miedo es parte de mi instinto,
Silbó de nuevo la serpiente, y ley de la naturaleza.
Girando, el halcón cayó a su tumba;
La Serpiente todavía buscó salvación.

Si el radiante Fénix en su nido se apiada,
Llevaré todos los pájaros!
Abrazándose a sí mismo con todas sus fuerzas
de punta a punta se extiende en toda su longitud,
donde sigue colgando - El Puente de los Pájaros
Soñando que podemos entender sus palabras

CAPÍTULO VIII: EL BOSQUE DE LAURËLORN

“Los primeros Hombres que fueron encontrados por mis distantes parientes rebajaron su nombre como Laurëln, aunque realmente su nombre es Ithiloren, que significa Bosque de Plata en tu no muy versado lenguaje. Así que como ves, aún cuando tu descarada lengua necesite manchar su nombre, ella trasciende a cualquier vulgar explicación.”

Rilielle Cantodulce, Cantor de Hechizos de Torothal

HISTORIA Y FONDO

En los años siguientes a la alianza entre Elfos y Enanos, las antiguas razas trataron de restaurar y ampliar la red de menhires y obeliscos a través del Viejo Mundo. Mientras revitalizaban la antigua red geocelste, los Elfos se toparon con una región boscosa en la que creyeron que fue fundamental para el estudio y prácticas de los Ancestrales y construyeron un puesto en ese lugar. Situado debajo de las majestuosas ramas de los árboles lornalim, el puesto avanzado pronto fue contado entre los lugares más destacados de los elfos para estudiar y realizar experimentos mágicos. Los Elfos llamaron a este bosque *Ithiloren* o “Bosque de Plata”, debido al brillo plateado de la corteza del lornalim, un atributo único que le permite reflejar la magia en sus primitivos colores.

Aunque Laurëln permaneció alejado de Ulthuan y de sus estragos de la guerra civil, el catastrófico resultado de esa guerra fue sentido en el Bosque de Plata. En un evento ahora conocido como el Cataclismo, torrentes de energía mágica se impulsaron a lo largo de la red mística, desgarrando y abriendo el tejido de la realidad, permitiendo a la magia del Caos filtrarse en el mundo. El puesto del bosque de Ithiloren creció hasta convertirse en un revesante asentamiento llamado Tor Lithanel gracias a la llegada de los refugiados Elfos que huyeron tierra adentro antes de que se hundieran sus ciudades costeras debido a las masivas olas que devastaron la costa norte.

Tuvieron que pasar casi seiscientos años antes de que las velas blancas de Ulthuan volvieran a aparecer en el horizonte. El comercio entre Elfos y Enanos se restableció al fin; Sin embargo la paz y prosperidad fue de corta duración debido a las ocultas confabulaciones de los Elfos Oscuros al enfrentar la arrogancia Élfica contra la terquedad Enana. La resultante Guerra de la Barba duró casi cuatrocientos años y obligó a la mayoría de los Elfos a retirarse del Viejo Mundo una vez más.

LA REINA DEL BOSQUE

Mientras el puesto avanzado de Tor Lithanel permaneció oculto tras un velo de ilusiones, partidas de guerra Enanas registraron el bosque en busca de los bastiones Élficos, talando los prístinos bosques a su paso. Los barbudos esclavizaron a los espíritus de los árboles y los ataron en armas con runas mágicas, enfureciendo a los espíritus que eran demasiado pocos para enfrentarse a los Enanos directamente. En cambio, los espíritus del bosque soportaron el temporal y nutrieron un resentimiento creciente hacia los Elfos por ocultarse dentro de sus claros en lugar de defenderlos. Se convocó un Consejo secreto, en el cual los espíritus de Laurëln anunciaron un engaño que dejaría a los Elfos sin ningún otro remedio que luchar.

SARIEL LA VIDENTE

Sariel fue una legendaria figura que todavía se celebra en las baladas de Laurëln. Se canta que las visiones de Sariel predijeron los acontecimientos de *La Secesión*, y que llevó a muchos Elfos al santuario del bosque. En un cuento, desprecia los avances de Torothal a favor de una Náyade, llevando a la confrontación de Torothal con Niseag y determinando su destino como la Reina de Laurëln. Es cantado que Sariel fue desterrado de Tor Lithanel, y hoy en día está prohibido pronunciar su nombre dentro de sus muros. Algunos Elfos creen que el vengativo Sariel todavía acecha los caminos de Laurëln, juzgando a aquellos con los que se encuentra.

Torothal, una profetisa y administradora de Tor Lithanel, fue engañada en un enfrentamiento con el espíritu del río Niseag. Aunque parecía que Torothal ganó la competición de voluntades y desterró al caballo acuático, la verdad fue otra. Mientras Torothal pareció derrotar a Niseag, la esencia del espíritu del río se acabó fusionado con ella. Bajo la influencia de Niseag, Torothal encargó a su pueblo la defensa del bosque. Para su asombro y sorpresa, el bosque se movió de acuerdo a sus palabras y los espíritus se mostraron a sí mismos.

Bajo el liderazgo de Niseag y Torothal, los Elfos ahora se daban cuenta de que estaban en relación con los espíritus del bosque: una relación para defender sus intereses comunes; una relación que estaban descuidando. Torothal fue coronada Reina del Bosque y desde ese día los espíritus del bosque han vivido en relativa armonía con los Elfos. Aunque la esencia de Niseag ha vuelto inmortal a Torothal a lo largo del tiempo, a veces su contradictoria personalidad convierte al semidiós en una voluble Reina.



RATAS Y HOMBRES

En la era de Sigmar Heldenhammer, un grupo de nómadas humanos llamados Belthani llegaron a adorar a una deidad de la naturaleza llamada Ishernos, y aprendieron los caminos del bosque. Aunque los Elfos de Laurëln toleraron la presencia de los Belthani, en privado los consideraron como peones para ser manipulados. Lamentablemente, tribus más agresivas y bélicas desplazaron a los Belthani, haciendo disminuir la influencia de los Elfos en el mundo del Hombre.

Siglos más tarde, los Elfos de Laurëlor aprovecharon la oportunidad que se les presentó para restablecer su influencia tras ayudar a liberar el sitio de Middenheim durante la plaga skaven del 1122 CI. Después de romper el asedio, los Elfos recibieron un status honorífico dentro de la ciudad. Esto permitió a los Asrai infiltrar agentes en las cortes de los Hombres. En la actualidad, los Elfos Silvanos más conocidos en el Imperio són el juglar Rallane Laffarel y el Maestro de la Caza Allavendrel Fanmaris de la corte de Middenheim.

ARTURO REY DE LOS TEUTONES

En la era de Sigmar, los elfos de la Laurëlor intentaron ejercer su influencia en la belicosa tribu de los Teutogenos. Los mitos hablan sobre Bavian el druida y un joven llamado Arturo que entraron en un bosque de árboles plateados. Después de concluir una serie de aventuras épicas, Bavian y Arturo regresaron a casa triunfantes y portando la Espada Dragon, Caledfwlch. Bajo la guía y consejo de su amigo y mentor Druida, el joven Arturo se convirtió en rey de los Teutogenos. Pero a medida que el poder de Arturo creció, también lo hizo su arrogancia. En poco tiempo, Bavian se vio obligado a abandonar la corte de Arturo y volvió al bosque. Al final, se convocó al mismo Sigmar para desafiar a Arturo por su mal gobierno. En un juicio de combate, Sigmar rompió la espada de Arturo, Caledfwlch, en mil pedazos.

ENEMIGOS DEL BOSQUE

Las amenazas más persistentes que afrontan los Elfos provienen de más allá de sus fronteras. En el norte, Nórdicos y Elfos Oscuros asaltan las poblaciones humanas de la costa, debilitando esa barrera defensiva y abriendo la posibilidad de que las Naves Dragón puedan navegar río arriba hacia Demst en el corazón del bosque. Las fronteras del Este se ven amenazadas por la deforestación de los seres humanos, a pesar del acuerdo permanente que limita el número de nuevos asentamientos. Al sur, se encuentra el bosque de Drakwald y una lucha interminable ante la invasión de Hombres Bestia y Goblins Silvanos. Al oeste está Wasteland y sus innumerables ruinas habitadas por mutantes y bandidos. Afortunadamente, los peligros de Schadensumpf están amortiguados por las Colinas Nubladas.

Dentro de los límites del bosque en sí, no hay espíritus-némesis comparables a Coeddil o Drycha. La mayor amenaza desde el interior del bosque es la magia pura que escapa a través de los agujeros en el tejido de la realidad. Como resultado, la mayoría de los asentamientos élficos se encuentran cerca de los bosques con árboles lornalim capaces de rechazar la corrupción del Caos. Aunque ciertos espíritus desconfían de los Elfos, todos ellos respetan al otro personaje de la Reina de Élfica Torothal, el caballo acuático Niseag. Con el tiempo, Niseag ha comenzado a ofenderse por los otros espíritus quienes le obligaron a sacrificar su autonomía para con el pacto silvano.

ORIENTACIÓN Y DISPOSICIÓN FORESTAL

Laurëlor es en su mayor parte un bosque normal sujeto a las reglas de Orientación (ver *WFRP* pág. 940). Sin embargo, existen regiones en todo el bosque consideradas sensibles (ver zonas sombreadas en el mapa). Las regiones sensibles o los Territorios Espíritu (llamados *Rhanbarths* en Élfico) utilizan la misma Orientación, Magia y reglas de Disposición Forestal como en Athel Loren (ver pág. 53).

MAGIA DEL BOSQUE DE LAÜRELORN

Las principales corrientes mágicas de Laurëlor son las líneas místicas que cruzan el bosque, y las grietas en el tejido de la realidad. Desde La Secesión, regiones enteras de bosque han quedado saturadas de Magia Terrestre y son altamente inestables. Los flujos en la Magia Terrestre son muy variables según las alineaciones celestiales. Dichas regiones están sombreadas en el mapa, aunque los DJs pueden ampliar o reducir estas áreas como consideren oportuno.

ARBOLES LORNALIM

Los raros lornalim árboles són exclusivos de Laurëlor y se cree protegen el bosque de la corrupción. Los lornalim también se han convertido en un vínculo espiritual entre el bosque y los Elfos.

Aunque los Asrai consideran un sacrilegio talar este árbol sagrado, sus fibras contienen sorprendentes cualidades de fuerza, los Cantores de Árbol pueden rogar a los árboles para que cedan su madera voluntariamente. Un arco hecho con esta madera otorgaría a cualquier flecha disparada la Propiedad Impactante.

La Biblioteca de Hoeth en Tor Lithanel (ver pág. 80) contiene muchos de los secretos más antiguos de los Asrai. Sus pergaminos comparten los conocimientos de los primeros Elfos que descubrieron Laurëlor, y su creencia de que los lornalim fueron sembrados por los míticos Ancestrales para filtrar la magia del Caos que entró en el mundo. Ellos creían que a través de un tipo de “fotosíntesis” mágica, fue convertida en Ghylan (magia verde) y canalizada a lo largo de las líneas ley.

LAS CORRIENTES DE MAGIA

Aunque el verdadero origen de la Magia Terrestre de Laurëlor sigue siendo un misterio, se han propuesto varias teorías:

- Los nexos primordiales de la Madre Tierra son lugares sagrados en la red geocelste que liberan y atraen la energía mágica.
- Hubo un fallo en uno de los Ancestrales experimentos en la red mundial, o simplemente la tecnología sufrió un mal funcionamiento después de varios milenios sin mantenimiento. La tecnología Ancestral sigue siendo un misterio para los Asrai.
- La manipulación Élfica con los Ancestrales experimentos en la red mundial podrían haber sobrecargado ciertas regiones del bosque.

TORMENTAS CELESTIALES

A diferencia de Athel Loren donde la magia Terrestre fluctúa gradualmente con las estaciones, la magia de Laurëln se encuentra en un estado de constante cambio determinado por la luna, el sol y las posiciones planetarias. En zonas sensibles, existe un 25% de que ocurran eventos celestiales cada día. Cuando se produce un evento, tirar 1d10:

1-3: La Ira de Arsuyan penaliza las Tiradas de Lanzar Hechizos en -1, Sentir Magia -10%, y las regiones sensibles del bosque sufren al mediodía el hechizo Canícula (ver *Reinos de la Magia* pág. 154).

4-6: La Creciente Morrslieb puede doblar los Puntos de Locura recibidos, y los tocados por su luz también son más propensos a las mutaciones (-10% para resistir). Otorga una bonificación de +1 al Lanzar Hechizos, pero también empeora los resultados de la Maldición de Tzeentch (aumentar una categoría).

7-9: Las Conjunciones Astrales otorgan una bonificación de +10 a Sentir Magia y otra de +1d10 al Lanzar Hechizos para Rituales.

10: Las Tormentas de Magia pueden mejorar los efectos de los hechizos, tales como la capacidad de Foco Mágico (ver *Reinos de la Magia* pág. 191), pero un rayo desgarra los cielos y los usuarios son más propensos a la Maldición de Tzeentch (Dado de Caos extra). Los personajes en una región sensible podrían ser involuntariamente teletransportados a otra región sensible, a discreción del DJ.

IDEAS PARA AVENTURAS

El siguiente material puede ampliarse y convertirse en toda una aventura o combinarse con otras ideas para realizar una campaña completa en Laurëln.

LA ESPADA REFORJADA

Los Hijos de Ulric, un radical grupo disidente del culto de Ulric, se han infiltrado en el actual liderazgo de los principales cultos. A través de agentes ocultos, un líder carismático ha orquestado el robo de los fragmentos de Caledfwlch, la legendaria espada dragón de Artur, de las bóvedas bajo el templo de Ulric. Afirmando descender de la sangre de Arturo, el líder de la secta cree que el portador de la espada reforjada unificará a los divididos Hijos de Ulric, convirtiéndolo al mismo tiempo en Sumo Sacerdote y Graf de Middenheim por derecho divino.



Actualmente los Hijos de Ulric han transportado los fragmentos al asentamiento de Glassenberry, creyendo que sólo los elfos de Laurëln pueden reforjar la hoja. Pero con las fuerzas de Middenland todavía agotadas por la Tormenta del Caos y la deforestación incontrolada invadiendo la frontera de Laurëln, el Graf Todbringer concluyó correctamente que enviar una expedición armada al reino forestal podría provocar un conflicto más amplio. Por lo tanto, Ulrich Schutzmann, el Comandante de la Guardia a cargo de Middenheim en ausencia del Graf, ha decidido reunir a un grupo más pequeño para evitar una atención indebida.

Introduciendo a los Heroes

Recuperar la hoja de Arturo es una aventura ideal para aquellos aventureros que deseen impresionar a los poderes establecidos. La tapadera para la expedición es un viaje inocente para cosechar el exótico musgo Flor de Luna (ver pág. 111). El Gremio de Magos y Alquimistas cree que el musgo puede ser alquímicamente modificado para tratar a los Humanos, al igual que con los Elfos, y curar una plaga que aqueja a los campamentos de refugiados en Middenheim. Un intermediario pide que los PJs encontrar a Fanamis Shassaran, el propietario del Ganso de la Cosecha (ver las Cenizas de Middenheim pág. 15) con contactos en la comunidad de los Elfos Silvanos y las Ferias de Liadriel, de los cuales pueden comprar hierbas raras. Después de conseguir entrar en Laurëln los PJs deben localizar a los Hijos de Ulric y recuperar la Espada del Dragón.

GEOGRAFIA DE LAURËLORN

Laurëln es una mezcla entre bosque normal y sensible tanto con lugares mágicos como no mágicos. Los lugares con Orientación, Disposición Forestal y Magia se pueden considerar sensibles.

LUGARES DE INTERES

Los siguientes lugares pueden encontrarse dispersos por toda la región.

A. Fortalezas de la Colina

Dispersados a través de las Colinas Encantadas, los descendientes hechiceros vulgares Humanos de la anigua tribu Belthani protegen el bosque desde una serie de fortalezas de la colina. Los viajeros que buscan la entrada al bosque son dirigidos a una Piedra de Kern en el bosque, donde una señal de la pluma puede ser dejada a los Asrai con la esperanza de que devuelven el contacto. Los tipos diferentes de plumas significan mensajes diferentes (p.ej. ofertas de amistad, advertencias, peticiones de ayuda). La pluma de un búho es una petición para el consejo de los Asrai; la pluma de un cuervo significa un posible peligro para el bosque; un águila es una llamada a las armas. Los lugareños nunca revelarán la ubicación de un asentamiento Elfo.

B. Puentes Árbol

Dispersos por todo el bosque existen una serie de puentes árbol cruzando ríos o desfiladeros que de otra forma serían infranqueables. Estos puentes no están contruidos a partir de la madera; en su lugar se canta mágicamente a los árboles para doblarse y fundirse con los de la orilla opuesta.

C. Piedras de Kern

Los antiguos megalitos marcan el límite del dominio de los Elfos Silvanos en Laurëln. La mitología Asrai afirma que dichas piedras fueron colocadas por Kern, el hijo de Torothal. Las piedras cercanas a un asentamiento Humano sirven como lugares para venerar a los espíritus del bosque y aplacarlos con ofrendas, por ejemplo flores, figurillas o alimentos.

Capítulo VIII: El Bosque de Laürelorn

D. Totems de Animales y Espíritus

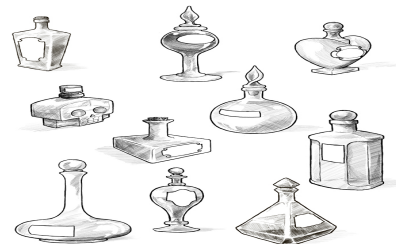
A lo largo del bosque hay una serie de tótems mágicamente cantados de árboles jóvenes en imágenes sagradas para los Asrai. La mayoría de los tótems se encuentran en el interior de claros ocultos y decorados con elementos asociados con el espíritu o animal protector local. Un Elfo rezando en un tótem tiene un 2% de probabilidades (+1% adicional por hora) de despertar al tótem y comunicarse con un espíritu Brúidd (ver pág. 17). El tótem lornalim más famoso está situado en Glassenberry, cerca de las ruinas de un Templo Élfico. Se canta que el legendario druida humano Bavian formó el tótem de Glassenberry usando magia Élfica.

E. Ferias de Liadriel

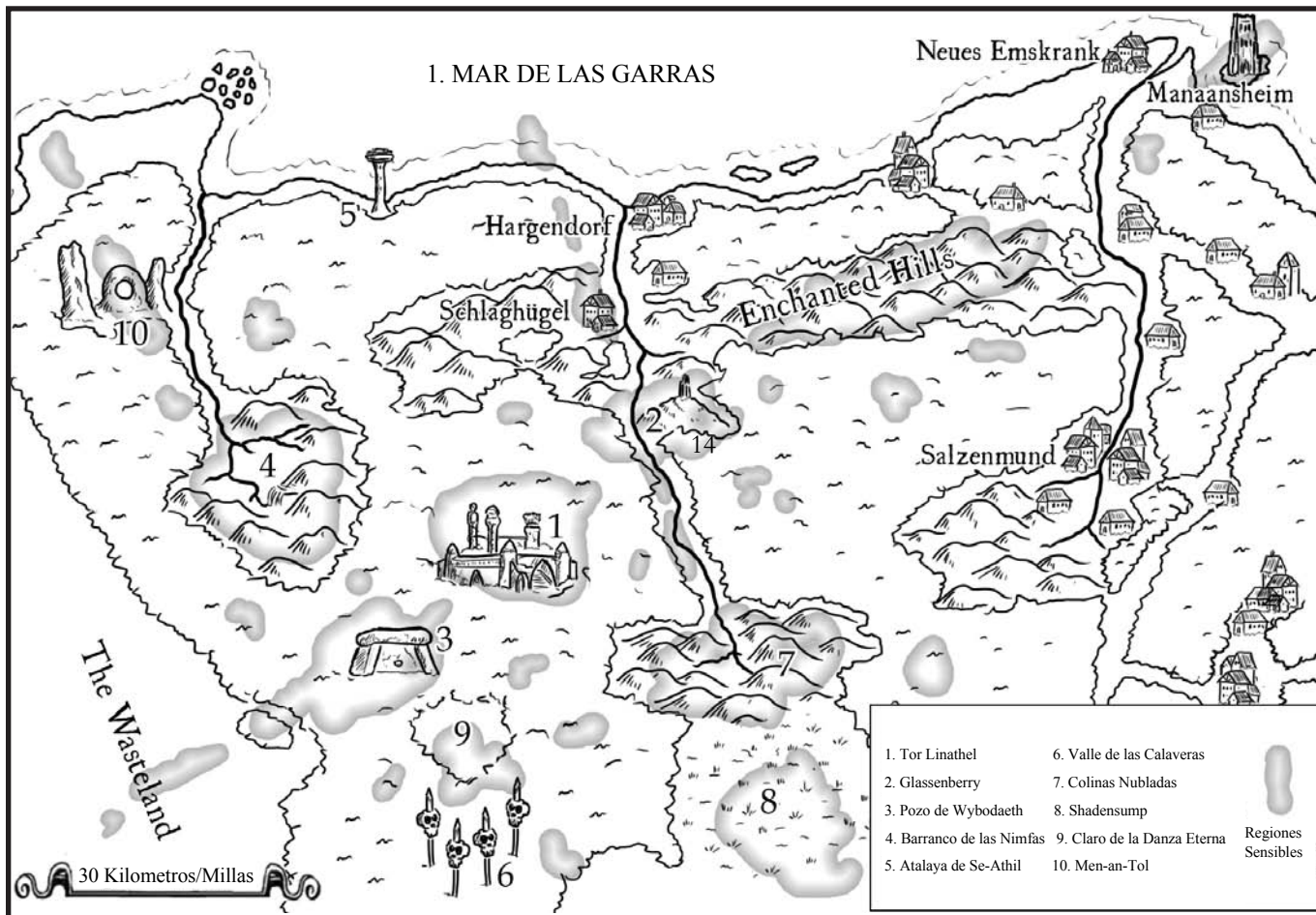
Las ferias de los elfos viajan impredeciblemente a lo largo de las provincias de Nordland y Middenland. Un campo despejado podría convertirse de la noche a la mañana en un bullicioso mercado. Para los Elfos Silvanos, estas ferias ambulantes son festivales dedicados a la vida, o ceremonias a Liadriel la diosa de la Canción y el Vino. Las tierras se llenan con la canción y la danza de los artistas élficos, que emocionan a la multitud mientras los vendedores ofrecen artículos exóticos de origen Élfico.

El creciente número de colonos humanos al este del bosque ha hecho que los Asrai adopten la moneda para algunas cosas (por ejemplo, el soborno, la información, materias primas como el metal que no están disponibles en el bosque). Las ferias han llevado a los seres humanos a creer que Liadriel es una importante deidad élfica, aunque en realidad es una diosa menor, a pesar de su popularidad.

Los vendedores de estos mercados tienen a la venta una variedad de productos incluyendo tallas de madera, instrumentos musicales, remedios a base de hierbas, alimentos, joyería, ropa, vino, y baratijas (Atrapasueños, cucharas del amor, etc.). Unos pocos también ofrecen servicios mágicos tales como bendiciones y adivinando el futuro. Los Elfos que supervisan el funcionamiento del mercado a menudo se aprovechan de la credulidad humana, vendiendo artículos hechos del "auténtico" pelo de una Doncella Élfica, Entes mágicos en botellas o pociones de hierbas "mejoradas".



La Espada Reforzada: Los contactos de Fanamis dentro de las ferias son *bare romas*, o Gnomos ancianos encargados de reunir suministros y mover la feria entre ubicaciones. Lamentablemente la Flor de Luna no está llegando a las ferias y los Elfos hablan de problemas alrededor de Glassenberry. Las ferias ofrecen numerosos artículos con propiedades supuestamente mágicas que podrían ayudar en el seguimiento de los hijos de Ulric, tales como entes embotellados. Si los PJs mencionan a Fanamis Shassaran, los gnomos les proporcionan fichas que les permite recorrer los caminos forestales.



GNOMOS

Los seres misteriosos conocidos como Gnomos ayudan a mover las ferias Élficas de un pueblo a otro y también median en las transacciones monetarias. Aunque parecen similares de aspecto a los Enanos, son ligeramente más pequeños, menos achaparrados y tienen mejor carácter. Algunos eruditos especulan que los Gnomos están relacionados con los Enanos, otros creen que son espíritus de la naturaleza exclusiva de Laurëlor.

Los Elfos Silvanos se niegan a hablar sobre el origen de sus pequeños amigos laboriosos, pero parecen confiar plenamente en todos los asuntos relacionados con el comercio. Los gnomos son habituales bromistas y suelen causar problemas a los seres humanos ingenuos que compran sus baratijas bajo falsos pretextos.

LUGARES DE IMPORTANCIA

Estas son las principales localizaciones dentro del Bosque Laurëlor. Los DJs pueden para crear sus propias áreas para que los PJs puedan explorar.

1. Tor Lithanel

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de la Luz (+2), Saber de la Vida (+1), Saber del Cielo (+1), Saber de la Muerte (+1)

Estirpes: Eternas, Guerreros, Cantores, Bailarines Guerreros,

A lo largo de los años, el bosque ha invadido Tor Lithanel. Los muros exteriores están ahora cubiertos con enredaderas y árboles los cuales crecen a través de las grietas en calles y patios. El residuo de toda la magia refractada da a las paredes y al pavimento un brillo acuoso, haciendo parecer que la ciudad este hecha de vidrio cuando es observada a la luz de la luna o desde la distancia.

Para los visitantes de la ciudad, Tor Lithanel parece abandonada, cuando en realidad están siendo observados por agudos ojos desde oscuras ventanas y sombríos parapetos. Aquellos que buscan una audiencia con la reina serán interrogados por la corte Élfica que es tan insensible e implacable como el Rey Fénix de Ulthuan.

Durante la Guerra de la Barba, los Elfos crearon una ilusión mágica para enmascarar a la ciudad. En la actualidad todavía perdura, y todos aquellos que no sean elfos deben pasar una **Tirada de Inteligencia** para ver a través de la ilusión. Los enanos sufren una penalización de -10% a la tirada.

EL ÁGORA

Un único árbol lornalim permanece en pie en un estanque de agua mansa que domina el espacio abierto durante las reuniones más grandes de la ciudad. Los Bailarines Guerreros de todo el bosque visitan el Ágora para exhibirse, buscando prestigio en la corte Élfica antes de asistir a los juegos anuales en el Claro de la Danza Eterna.

LA TORRE DE PLATA

Situada en el corazón de la ciudad, la torre central es la más alta y majestuosa de Tor Lithanel. El distrito circundante es la zona más antigua de la ciudad, el asentamiento original fundado por los primeros elfos al asentarse en el bosque. Los ritos mágicos realizados en la Torre de Plata han creado entradas al Otro Mundo que son protegidas por las poderosas doncellas guerreras de la Reina.

La Espada Reforja: Los rumores sobre viajeros dentro del reino forestal han llegado a la corte de la Reina. Los PJs pueden obtener una audiencia con Torothal, pero la Reina responde vagamente si se le pregunta acerca de los hijos de Ulric o los fragmentos de la Espada del Dragón. De hecho, Torothal abrió una puerta de entrada al Otro Mundo, donde comunicó a los hijos de Ulric que podrían volver a forjar su espada. Si los PJs tienen suerte, simplemente serán despedidos por la Reina, sin embargo si la insultan u ofenden de alguna manera les engañará a caminar por los caminos plateados del Paso Sombrio hasta Athel Loren. Los PJs sigilosos que exploren la Torre de Plata podrían encontrar un portal que lleva al Otro Mundo.

Si Kaia Stormwitch acompaña a los PJs, la Reina rechaza la interpretación de la profecía de su antigua Doncella. Sin embargo, tras la audiencia con Torothal, Kaia informará a los PJs de la existencia del portal-menhir que los puede llevar al Reino del Lobo Blanco (ver la Ubicación 10).

OTROMUNDO: REINO DEL CABALLO ACUÁTICO

Aquellos que viajen por este reino del Otro Mundo emergen en la ciudad de Tor-Lithanel (Ubicación 1) como indica en el verso sombreado. En esta realidad paralela, las calles desiertas son frecuentadas por los fantasmas atrapados de los Elfos que no podían reencarnarse como animales o árboles, tal era la falta de armonía de su Yenlui. Atrapados eternamente en este purgatorio, muchos de estos espíritus élficos se han vuelto locos. El reino ha sido gobernado por el Caballo Acuático Niseag desde su fusión con Torothal (ver pág. 25). Niseag es hostil hacia Elfos y Brúidd de Laurëlor por igual, creyendo que fue engañado para languidecer por siempre en el Otro Mundo.

La Espada Reforjada: Niseag ha anhelado que la profecía de Caledfwlch se haga realidad. El espíritu cree que la fusión de la realidad con el Otro Mundo podría deshacer su fusión con Torothal. Con este fin, Niseag atrajo al Sacerdote de Vault responsable de la elaboración original de la Espada del Dragón a su oscura ciudad paralela y lo encarceló hasta que la profecía se cumpliera.

Recientemente, los hijos de Ulric han accedido en la ciudad oscura de Niseag portando los fragmentos de Caledfwlch. En este reino, los Hijos adoptan avatares que los hacen aparecer como una manada de lobos, dirigidos por un hombre con la cabeza de un lobo blanco. Los PJs pueden descubrir que los fragmentos están siendo reforjados de nuevo en la versión de este reino de la Torre del dragón. Si todavía están decididos a recuperar la Espada del Dragón, deben localizar la forja, asegurar los fragmentos y luego escapar del reino mientras son perseguidos por el Otro Mundo por los Hijos de Ulric.

Capítulo VIII: El Bosque de Laurëlor

Si así lo desea, el Dj puede decidir que los Hijos de Ulric son unos meros usurpadores como los Pjs Han sido llevados a creer, o precursores de una nueva y gloriosa era. Además los Pjs podrían descubrir que han sido manipulados por los elfos para recuperar a Caledfwlch en su guerra secreta contra Cyanathair (ver pág. 117), como le sucedió a Arturo quién sirvió involuntariamente a los Asrai siglos atrás. Los Sacerdotes de Isha pueden utilizar el Cambio Lunar (ver pág. 20) entre las dos Ciudades de Cristal, permitiendo a los PNJs de una realidad ayudar o entorpecer a los PJs de la otra.

TEMPLO DE ARSUYAN

La más antigua tradición de los Altos Elfos mantenida por los Elfos de Tor Lithanel es la Llama de Asuryan. A pesar de sus números cada vez más escasos, la secta del dios sol mantiene la llama encendida. Cada tres años, la corte élfica deja su torre de plata y se congrega en el templo para recibir al nuevo campeón de la Reina, que aparece mágicamente a través de las llamas en una ceremonia que recuerda la coronación del Rey Fénix de Ulthuan (ver Claro de la Danza Eterna pág. 83).

TORRE DE HIPPOCRENE

El antiguo refugio de Sarriel el vidente, es ahora un lugar de soledad. Aunque los elfos a veces vienen aquí para reflexionar y buscar inspiración, la Reina ha prohibido a cualquiera de entrar en la torre. Aquellos que se arriesguen a sufrir la ira de la Reina y pasen una noche en la Torre de Hippocrene deben pasar una **Tirada de Voluntad** o ganarán un Punto de Locura, sin embargo, también obtienen un Punto de Suerte extra durante 24 horas.

BIBLIOTECA DE HOETH

La fachada de este edificio esta compuesta por una fila de columnas de mármol. En su interior hay una gran riqueza de conocimientos descritos en tomos y pergaminos, escritos perfectamente en Alto Elthárin. Los PJs que estudien aquí durante 1d10 días y pasen una **Tirada de Inteligencia** pueden aprender una habilidad de Sabiduría Académica por la mitad del coste normal de PE. Se cree que las bóvedas de la biblioteca contienen pergaminos y tomos antiguos escritos en Élfico Arcano (o Anoqueyân) relacionados con los legendarios Ancestrales.



TORRE DEL DRAGON

La segunda mayor torre de Tor Lithanel está conectada por un adornado puente con la Torre de Plata. El interior ennegrecido y chamuscado de la Torre del Dragón proporciona alguna pista sobre su historia como un criadero para las monturas de los Jinetes del Dragon. Los Sacerdotes de Vaul utilizaron en una ocasión el ardiente aliento de los dragones para forjar armas mágicas. Dentro de la torre aún reside un dragón dormido que regresó herido y sin jinete durante la Guerra de la Barba, transportando consigo la legendaria espada Caledfwlch (ver Rey Arturo de los Teutogenos pág. 76).



2. Glassenberry

Orientación: N/A

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber del Cielo (+1)

Estirpes: Ninguna

La región de Glassenberry se encuentra situada alrededor de un gran lago en el río Demst. Elevándose desde lago cubierto de niebla hay una rocosa y herbosa colina. La Colina de Glassenberry se considera sagrada tanto para los Asrai como para los seres Humanos. Las leyendas hablan de una cámara oculta bajo la colina que contiene riquezas incalculables.

Los habitantes de esta región son seres Humanos llamados Noneldar, o “medio-elfos” por los Asrai. El asentamiento de sí Glassenberry consiste en chozas redondas de paja, construidas sobre islas artificiales de tierra, piedra y madera llamadas “crannogs”. Sólo se puede acceder a Glassenberry a través de un camino sinuoso, de madera que recorre los pantanos circundantes. Cador, el jefe del asentamiento, es un poderoso guerrero de torso desnudo. Los elfos llaman a Glassenberry la “Isla Brillante” debido al agua que sus vecinos Noneldar recogen de las gotas del rocío sobre las bayas. Se cree que el rocío de la baya es un ingrediente del Vino Élfico, regalado como tributo a los Elfos.

En los bosques al sur, situado sobre unas aguas termales naturales, se encuentran las ruinas de un antiguo templo que combina la arquitectura de los Asur con un diseño mucho más antiguo. Cada primavera los forasteros emprenden perinigraciones a este lugar debido a rumores de aguas que poseen propiedades curativas. Los Noneldar evitan las ruinas en sí, creyendo que serán perseguidos.

NONELDAR

Para los extranjeros, la cultura Noneldar parece evocar de nuevo la edad de Sigmar y al entrar en sus pueblos parece como si se viajara a través del tiempo. Aunque la mayoría descende del pueblo Belthani, sus costumbres son realmente similares a las de los modernos Asrai y los habitantes humanos de la distante Albion.

Al mando de Glassenberry esta la líder espiritual de los Noneldar, una joven druida llamada Covetina, quién insta a su gente a dejar ofrendas de monedas de plata en el lago que rodea la Colina. Covetina considera su posición temporal, y planea ceder el liderazgo a su mentor, el anciano druida Lailoken, cuando regrese de su búsqueda espiritual.

Los druidas Noneldar pertenecen al antiguo culto de la Vieja Fe. A pesar de que ahora se parecen más a los hechiceros vulgares que a los druidas de antaño, se dice que sus antepasados eran capaces de utilizar la magia de los árboles (ver Sombras del Imperio pág 55 para más detalles sobre la Magia Vulgar). A discreción del DJ, los PJs que pasen tiempo en Glassenberry pueden adquirir el Talento de Hechizo Adicional para aprender hechizos del Saber de la Vida con un Factor de Dificultad de 15 o menos.

La Espada Reforzada: Los Hijos de Ulric pasaron por Glassenberry, dejando un tributo en las aguas del lago después de derrotar al cacique Cador en un combate de lucha libre. Cador lleva un aro “torque” mágico de oro trenzado en el cuello que le imbuye con una resistencia increíble, y pondrá a prueba la destreza combativa de cada PJ en un pequeño crannog. Sin embargo, incluso si logra luchar contra ellos en el lago un regalo de oro comprará la entrada a la colina donde Covetina reside (ver recuadro Noneldar). Habiendo previsto su llegada, Covetina espera a los PJs. Ella no está dispuesta a discutir el destino de los Hijos, pero ha visto que los PJs deben calmar la tormenta del Valle de las Calaveras. Si los visitantes respetan la cultura de los aldeanos de Glassenberry, estos podrían revelar que los Hijos viajaban a ver a la Reina del Bosque.

3. Pozo de Wvbodyaeth

Disposición Forestal: Amigable (+20%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber del Cielo (+1), Saber de la Luz (+1)

Estirpes: Ninguna

Dentro de un pequeño claro despejado hay una sellada, cámara funeraria de piedra llamada “dolmen”, que consta de cuatro piedras en posición vertical y una angular. Un hilo de agua emerge de la base de las piedras para formar una corriente. Se rumorea, que el agua tiene propiedades místicas y los Lornalim crecen en la cercanías, haciendo creer a los Elfos que la antigua magia esta en el corazón del dolmen. Los mitos Noneldar sugieren que el legendario cuerpo físico del druida Bavian reside dentro del dolmen, mágicamente conservado y a la espera del regreso de su espíritu. Se cree que al beber agua de la corriente, una parte de la sabiduría Bavian puede ser heredada.

4. Barranco de las ninfas

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Fría (-10%)

Magia: Saber de la Vida (+2), Saber del Cielo (+1)

Estirpes: Ninguna

El nacimiento del río Schaukel se encuentra en un desfiladero profundo en los bosques de las colinas al norte del bosque. En la parte superior de una serie de cascadas hay una cueva de la que fluyen las aguas principales. La cueva es en realidad una caverna enorme con un tranquilo estanque que alimenta el río y proporciona un refugio a las Náyades. El estanque también es un fulcro para el Paso Sombrio que permite el paso al Palacio de las Cataratas de la Corte Náyade en Athel Loren (ver pág. 70).

Las caprichosas Naiyades que custodian el portal utilizan a los viajeros como juguetes, o los enfrentan contra otros espíritus del bosque para afirmar su dominio. Fue aquí donde Torothal se enfrentó al espíritu Brúidd Niseag hace mucho tiempo. Cuando Torothal visita el Otro Mundo (a través del cuerpo de Niseag), puede verse aquí un reflejo fantasmal de su forma en elfo.

Capítulo VIII: El Bosque de Laurëlor

5. Atalaya de Se-Athil

Orientación: N/A

Disposición Forestal: N/A

Magia: N/A

Estirpes: Jinetes del Viento

Esta antigua torre Élfica situada en la costa del Mar de las Garras recibe el nombre de Se-Athil, o “La Aguja”. Se-Athil es actualmente un puesto de anidación para los Halcones de Guerra, y un Clan cercano de jinetes del viento patrullan los cielos sobre el Mar de las Garras en busca de barcos Druchii y nórdicos. Esparcidos sobre la base de Se-Athil descansan los huesos de los marineros naufragados que tuvieron la mala suerte de observar la Atalaya elevándose por encima de los árboles y erróneamente pensaron que encontrarían refugio allí.

La torre es el hogar de una antigua doncella de Torothal llamada Kaia Stormwitch. Acosada por visiones sobre la destrucción del bosque, la joven doncella buscó este lugar remoto desde el que observar las extrañas tormentas sobre Albion al oeste. Al canalizar la magia de Mathlann durante estas tormentas, Kaia ha sido capaz de aumentar la claridad de sus visiones. Kaia también a menudo puede ser encontrada en el Valle de las Calaveras con su ex-amante Skarloc, liderando el Culto de Kern (ver Religión, pág. 21).

La cónica y esbelta estructura de Se-Athil esta coronada por una aguilera en forma de disco que sólo se puede llegar escalando sus escarpadas paredes. Los invitados que alcancen la aguilera deben vincularse con éxito a un Halcón de Guerra (ver pág. 94) o serán arrojados de la cumbre.

6. Valle de las Calaveras

Orientación: N/A

Disposición Forestal: N/A

Magia: N/A

Estirpes: Guerreras, Bailarines Guerreros, Exploradores, Forestales, Eternas, Cantores, Venganza

Este amplio valle fluvial conocido como “El Valle de las Calaveras” se extiende entre las Colinas Nubladas y el borde occidental del bosque. Esta extensión densamente arbolada del páramo es uno de los principales campos de batalla en la guerra contra los Goblins Silvanos y Hombres Bestia del Drakwald. El valle está salpicado con hitos hechos a partir de los cráneos de guerreros caídos por todos los lados.

El Valle también es disputado entre las familias de los elfos Biennacidos. Varios nobles han reclamado su custodia, pero hasta ahora ninguno ha asumido la responsabilidad de su defensa. Frustrados por la falta de acción de sus líderes, los guerreros de baja cuna de la región han optado por seguir a un líder de su propia casta en su lugar.

Skarloc es un campeón de bajo nacimiento que ha demostrado muchas veces su experiencia como líder de guerra y cazador de bestias. Aunque el mando de Skarloc no esta patrocinado por ningún noble, su popularidad entre la clase baja le ofrece la protección tanto del actual Señor de la Danza, Glam el Guerrero Sonriente, como de su ex amante Kaia Stormwitch, líder del culto de Kern (ver Atalaya de Se-Athil, más arriba).

Las siempre cambiantes puestos avanzados de primera línea son defendidos con trampas expertamente ocultas y afiladas estacas. Sin un guía local, los Pjs sufren una penalización de -10% a las Tiradas de Percepción para detectar trampas.

La Espada Reforjada: “La Tormenta del Valle” es un apodo dado a Kaia Stormwitch por los Elfos. Cuando los PJs la localizan en el valle después de no haberla encontrado en su torre de Se-Athil (Ubicación 5), Kaia se mostrara hostil, hasta que se mencione la Espada del Dragón.. Ella les habla de una antigua profecía que dice Caledfwlch unirá un día los mundos. Algunos interpretan esto como los mundos del Hombre y Elfo se unificarán para anunciar una nueva edad de oro. Otros temen que el Otro Mundo se colapse sobre la realidad. Kaia insiste al grupo buscar a la Reina de Laurëlor y la adviertan de la doble interpretación de la profecía. Ella los guiará a Tor Lithanel en persona si le ayudan en una batalla contra una manada de guerra que se aproxima.

7. Las Colinas Nubladas

Orientación: Rutina (+10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

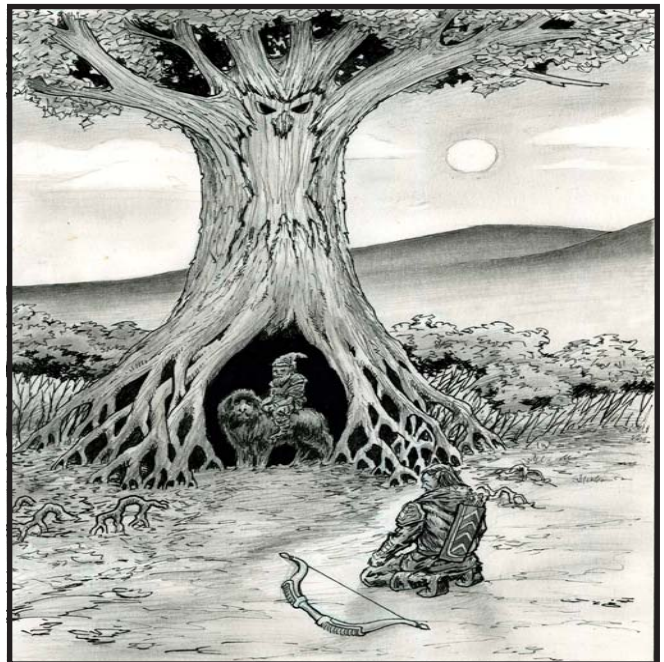
Magia: Saber de las Sombras (+2)

Estirpes: Ninguna

Las Colinas Nubladas están envueltas en una densa y mágica niebla. Los elfos creen que la niebla se origina a partir de una fisura montañosa creada hace mucho tiempo por las ardientes ruedas del carro de Asuryan. Después de la *Secesión*, la región se hizo aún más peligrosa. Una hueste Enana intentó acercarse a Tor Lithanel desde el sur durante la Guerra de la Barba pero nunca fue vista de nuevo.

Un ejército de Fantasmas ha sido visto marchar en el resplandor de la luz de Mannsleb durante ciertas noches. Los Elfos no temen las propias colinas, pero están preocupados por los otros grupos de niebla mágica que se han materializado en otros lugares de Laurëlor. La línea Ley que atraviesa las Colinas Nubladas desde Schlaghügel ha estado recientemente activa.

Los viajeros en las colinas deben pasar una **Tirada de Voluntad** cada 4 horas o sufriran los efectos del hechizo *Desconcertar* (ver los Reinos de la Magia pág. 162). Aquellos que se aventuren demasiado cerca de la grieta original pueden quedar Perdidos en el Tiempo y Espacio (ver pág. 58).



8. Shadensump

Orientación: Rutina (+10%)

Disposición Forestal: N/A

Magia: Saber de la Muerte (+1), Saber de la Nicromancia (+1), Saber del Caos (+1)

Estirpes: Ninguna

Se rumorea que este amenazador y oscuro pantano esta frecuentado por demonios de un solo ojo ocultos en la niebla. Los elfos tienen cuidado con entrar en la región, pues creen que esta contaminado por el Dhar. Las leyendas sostienen que el fantasma de un poderoso vidente recorre sus sendas.

6. Claro de la Danza Eterna

Orientación: Desafiante (-10%)

Disposición Forestal: Neutral (+0%)

Magia: Saber de la Vida (+1), Saber de las Sombras (+1)

Estirpes: Bailarines Guerreros, Guerreros

Este lugar consiste en una depresión cubierta de hierba llamada Arena Esmeralda, es aquí donde los Bailarines Guerreros de Laurêlorn compiten por el honor de convertirse en el Señor de la Danza. El vencedor de la competición festiva es guiado por una procesion desde el Claro de la Danza Eterna hasta hacerse campeón de la Reina. Aunque el actual Señor de la Danza es de sexo masculino, la mayoría de los últimos campeones de Torothal han sido mujeres.

En el centro del claro, se encuentran dos árboles entrelazados en un eterno combate por la dominación. La leyenda sugiere que encapsulan al primer campeón de la Reina, Adamnan-na-Brionha, en su eterna lucha contra un terrible enemigo del Otro Mundo. Cada nuevo Señor de la Danza debe pasar entre estos árboles sagrados junto a un coro de voces, y luego seguir la Senda Musical hasta el templo de Asuryan en Tor Lithanel.

10. Mên-an-Tol

Orientación: Dificil (-20%)

Disposición Forestal: Hostil (-20%)

Magia: Saber de la Muerte (+1), Saber del Caos (+1)

Estirpes: Ninguna

En este pequeño claro se encuentra una fila de tres piedras blancas, erigidas sobre una línea luminosa. La piedra central es más ancha que las otras, con un agujero circular lo suficientemente grande como para permitir el acceso a un humano medio. Mientras los druidas sugieren que el agujero es una puerta de entrada al mundo de los espíritus, los Elfos Silvanos y Noneldar evitan cuidadosamente el claro. De hecho, el agujero conduce al reino del Lobo Blanco, un gélido reino del Otro Mundo gobernado por lobos espirituales.

En las noches cuando la luna está llena y la niebla es baja, las sombras de las alma atormentadas se levantan para acosar a cualquier mortal lo bastante tonto como para violar el claro. Estas sombras odiosas son los últimos vestigios de aquellos que intentaron entrar en el Reino del Lobo Blanco, pero fueron considerados indignos. Acercarse a las piedras atrae 1d10 Espectros (ver Bestiario del Viejo Mundo pág 110).

OTRO MUNDO: REINO DEL LOBO BLANCO

Aquellos que se arrastren por el agujero a través del centro de la piedra se verán así mismos emergiendo hacia un inquietante y silencioso bosque, congelado en el eterno invierno. Los compañeros de manada del lobo espíritu Usnarr (ver pág. 115), huyeron a este reino del Otro Mundo hace mucho tiempo y todavía lo utilizan como su santuario. Usnarr continúa sirviendo a Ulric desde Athel Loren, pero de vez en cuando regresa a Laurêlorn para visitar a sus hermanos más débiles.

En los primeros años del Imperio, la manada de Usnarr comprendió que Ulric había elegido a Sigmar para unir a las tribus humanas. Sin embargo, los lobos espirituales siempre han sospechado que la influencia de los enanos estaba detrás del celo de los Sigmaritas en el control y limpieza del terreno. El fracaso del Culto de Ulric en salvar el bosque se considera una mancha negra sobre los sacerdotes humanos que lo dirijen, y el momento para abordar este grave mal esta finalmente cerca.

De acuerdo con los herejes Hijos de Ulric, los verdaderos descendientes de su dios no entran en el reino de Morr después de la muerte. Sus miembros creen que como verdaderos Hijos, tuvieron una “vida anterior” siendo espíritus lobo que vagaban libremente y luego renacieron como hombres para cumplir una misión en el reino terrenal. Y sólo mediante la realización de esta misión sagrada pueden regresar a correr y cazar junto a su manada en el invernol más allá.

El incumplimiento por parte de un verdadero Hijo al completar su misión resulta en la incapacidad de que su alma regrese a casa. Por consiguiente, la puerta al Reino del Lobo Blanco esta rodeada por los desdichados espíritus de aquellos que fracasaron en su misión y no puede cruzar el umbral.



La Espada Reforjada: En su papel como mensajero divino del Dios del Invierno, fue Usnarr quien aconsejó a los Hijos de Ulric volver a forjar la Espada Dragón de Arturo (ver pág. 40). Los PJs que lleguen aquí bajo el consejo de Kaia Stormwitch después de ser despedidos de Tor Lithanel (Ubicación 1) descubren que los lobos espirituales son apenas criaturas macilentas que sólo circundan cautelosamente sin atacar. Si juran regresar con Caledfwlch, los PJs podrían recibir la ayuda de los lobos espirituales. El portador de la legendaria espada puede invertir a los lobos con la autoridad para regresar a Middenheim y juzgar el próximo desafío para la posición de Ar-Ulric. Si los PJs están de acuerdo con sus términos, los lobos forman un círculo alrededor de ellos y aullarán para invocar un portal al Otro Mundo, a la Torre de Plata en el Reino del Caballo Acuático (ver pág. 79).

TÍPICO ASENTAMIENTO DE LAÜRELORN

La mayoría de los claros Asrai se centran en un rasgo natural de significado místico o espiritual. En Laurëlm, lo hacen con unos árboles llamados lornalim “El Árbol o madera”. Los lornalim son sagrados para los Elfos de Laurëlm, y constituyen la fuente de sus Arcos Élficos y del poderoso musgo curativo llamado Flor de Luna. La mayor parte de la población, sin embargo, vive entre los árboles de los alrededores como el roble, olmo, abedul, tejo y fresno, en una zona conocida como “El Jardín”. Una zona de defensas naturales y mágicas llamada “El Seto” separa el claro desde más allá del “El Bosque”.

EL ÁRBOL O MADERA

Al igual que el claro en su conjunto, el bosque se puede dividir en tres niveles: ramas, tronco y raíces. Los espíritus traviesos que habitan aquí nunca son realmente peligrosos - excepto en tiempos de guerra.

RAMAS

El soporte de lornalim alberga el centro militar y político del claro. En las ramas más altas, los puestos de vigilancia están asentados en **Plataformas**, desde donde envían aves mensajeras desde pajareras para comunicarse con otros claros. Los diferentes patrones de sus vuelos indican diversos peligros o peticiones.

Más abajo, las ramas más grandes y fuertes de los árboles son moldeadas por un Cantor de los Árboles dentro del **Gran Salón** (1). El Gran Salón es un lugar donde se toman las decisiones políticas, se conceden las audiencias y se celebran grandes fiestas en honor del Biennacido. El Salón sólo es abandonado durante el invierno, a favor de la tierra del bosque, cuando el follaje se vuelve insuficiente para ocultarlo. La reapertura de un Salón en primavera es una ocasión festiva y sagrada.

Otras ramas lornalim son entrelazadas para formar **Glorietas**. Estas cámaras están dedicadas a la meditación y al ritual del Bran Wa-Shin. Los troncos huecos de los Lornalim también contienen almacenes para el invierno, y las pasarelas colgantes astutamente ocultas permiten a los defensores elfos moverse rápidamente entre los árboles sin tocar el suelo.

TRONCO

El suelo del Bosque se llama “el Tronco” de acuerdo con los troncos de lornalim. Abarca el centro espiritual del claro, donde el crecimiento de la magia Ghyran es más fuerte.

El **Allor o Misneach** (2) es lo más parecido a un templo dentro del claro. Ya sea un lago sagrado, un monolito, un altar o arbustos, este lugar está dedicado al principal dios del claro. Los rituales realizados aquí pueden incluir bodas, libaciones a Liadriel o sacrificios a Kur-nous en agradecimiento por una caza exitosa.

Un edificio tejido a partir de las ramas más bajas del lornalim más joven sirve como **Santuario** (3) del claro donde la enfermedad y la melancolía pueden ser sanadas. Gran parte del Tronco está dedicado a un hibernadero de plantas, el **Huerto** (4), donde la magia concentrada por los lornalim se pone al servicio del cultivo de plantas medicinales y flores espiritualmente revivificantes. La planta más notable es la Flor de Luna, un musgo que crece directamente sobre el lornalim (ver pág. 111).

RAÍCES

Los Asrai depositan a sus fallecidos en Claros del Entierro tras la muerte, mientras que los elfos de Laurëlm son enterrados en el Bosque, para que sus espíritus durmientes puedan nutrir las raíces del lornalim, haciéndolas crecer de forma amplia, fuerte y profunda, al igual que los árboles nutren el espíritu de los Elfos vivos. Por lo tanto, cada asentamiento contiene un **Hueco** (5) excavado en la tierra, entre las raíces del más grande y viejo lornalim.

Dedicado a Morai-heg, el oscuro y claustrofóbico interior del Hueco requiere una Tirada de Miedo para cualquier Elfo que desee entrar. Los Asrai vienen aquí a llorar, recordar y prepararse espiritualmente para tareas peligrosas a través de duros y místicos rituales. El Hueco es pues una contraparte a las Glorietas de más arriba, donde los Asrai se reúnen para olvidar y rejuvenecerse a sí mismos.

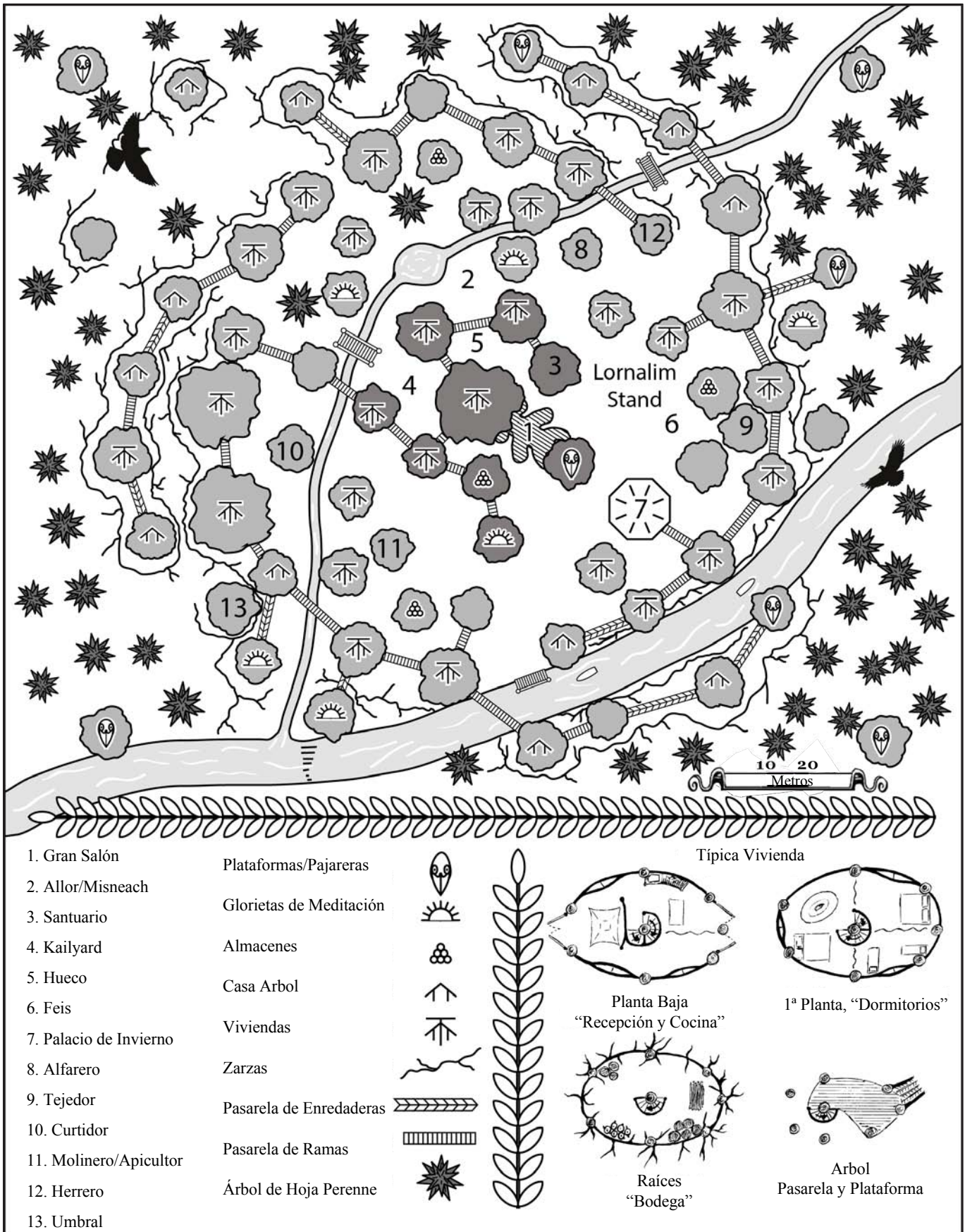
EL JARDÍN

Los claros de Asrai no tienen calles o un plan establecido; en cambio sus casas se acomodan entre árboles y plantas siguiendo los contornos naturales del paisaje. No hay una disposición estándar para un Jardín, aunque los Biennacidos suelen vivir más cerca del Bosque, mientras que los Elfos de castas inferiores viven más cerca del Seto.

Cada claro tiene un **Feis** (6), un prado o zona despejada que sirve como su centro comunal. Durante el día los niños juegan y aprenden aquí, mientras los adultos practican deportes o simplemente se reúnen para hablar. Por la noche, el Feis se convierte en un lugar de banquetes para las castas más bajas. Las cenas comunales y los bailes se celebran bajo el cielo abierto, acompañado de música, luces y risas. En invierno, los grandes eventos sociales son reemplazados por pequeñas reuniones, más íntimas en los hogares de amigos y parientes.

Las casas de piedra son raras, encontradas sólo en claros construidos entre las ruinas de antiguas ciudades élficas. La madera sólo se utiliza como material de construcción en pequeñas cantidades. Las famosas **Casas Árbol** de los Elfos pueden encontrarse en todas partes, formadas con canciones de las ramas de los árboles más fuertes, pero constituyen una minoría de residencias y sólo unos pocos siguen siendo utilizables en invierno.

Capítulo VIII: El Bosque de
Laurëlor



Capítulo VIII: El Bosque de Laurëlor

Las viviendas más comunes son de una sola planta, a ras del suelo (llamadas *Bwthyns* en Élfico) construidas por debajo y alrededor de las “casas árbol” que forman el corazón natural de las viviendas. Por lo general cultivadas y nutridas durante varias décadas, son constantemente remodeladas y ampliadas con cámaras adicionales cantadas a las plantas vivas. Las viviendas nunca están terminadas, sino que cambian con las estaciones y los caprichos de sus propietarios. Gran parte de la vivienda se considera espacio público que está abierto a los visitantes, incluyendo comedor, cocina, almacén y áreas de taller, así como el jardín del hogar, una versión doméstica del Huerto (véase el Tronco). Las zonas más privadas son los cuartos adyacentes a la casa árbol, contienen su propia zona para dormir (a menudo una cama alta, formada a partir de las ramas inferiores de la casa del árbol), un área de estudio y a veces un *Misneach* dedicado a los espíritus de la naturaleza residentes.

La construcción más grande del claro es el **Palacio de Invierno o Salón** (7), a menudo situado contiguo a Feis. Este edificio hace de centro político del claro cuando el Gran Salón es abandonado durante el invierno. El palacio del invierno puede ser un único y gran edificio o un complejo más pequeño y contiene una sala de audiencias, aposentos privados y glorietta (“Claustro”), biblioteca, sala de guardia y armería. El nombre es algo engañoso, ya que el palacio de invierno se utiliza durante todo el año como un lugar de encuentro donde se toman las decisiones sobre los asuntos considerados demasiado triviales para molestar al Biennacido del Gran Salón.

La economía de un claro se basa en la caza, la jardinería y artesanía. Las visitas Asrai siempre conllevan el dar y recibir regalos, dando vía libre a una circulación regular de mercancías. Aunque la mayor parte de los Asrai puede dedicar sus manos a oficios básicos, los trabajos avanzados requieren especialistas, y cada claro tiene un **Alfarero** (8), **Tejedor** (9) y **Curtidor** (10).

El claro del **Molinero** (11) produce harina y crea pan Élfico, pasteles y dulces de miel. La piedra de molino suele estar hecha de madera maciza, atendida durante siglos, año tras año, con aceites especiales de frutos secos y vegetales, y purificada con agua bendita, haciendo parecer que los granos se parten voluntariamente a su contacto durante la primavera. El molinero suele estar casado con el apicultor, quien también es el productor de aguamiel, cerveza, sidra y vinos afrutados. En este caso, la colmena de la pareja a menudo puede hacerse cargo de la sidrería, tienda de vinos y taberna, así como de la panadería y pastelería.

La mayoría de los oficios se practican desde el hogar, pero algunos tienen un estatus especial. El sanador suele residir en el Santuario, y el **Herrero** (12) ocupa un edificio especialmente construido y separado de otras casas. Los Asrai de Laurëlor aceptan con desconfianza la necesidad de herreros. El fuego se considera una herramienta de Humanos y Enanos, por lo tanto, es impuro. Para ahorrar la madera y el carbón vegetal, la forja nunca se deja enfriar por completo, y cumple una doble función como horno del molinero.

El agua es un asunto diferente. Los Asrai rara vez cavan pozos, prefiriendo construir sus asentamientos cerca de un arroyo. En los asentamientos donde el Lornalim no crece cerca del agua, los Elfos construyen complejos sistemas de canales en forma de ramas y hojas para recoger el agua de lluvia de las copas de los árboles y almacenarla en cisternas. Conocidos como “Granjas de Humedad”, estos complejos sistemas son ingeniosos, pero frágiles y requieren un mantenimiento constante.

Los Asrai comparten sus claros y casas con animales amistosos. Es bastante común, de hecho, para un claro intercambiar alimentos y ayuda con los animales a cambio de servicios especiales que sólo las criaturas pueden proporcionar. Las abejas pueden atacar a los intrusos, los lobos patrullan el bosque circundante, los gatos monteses montan guardia por la noche y las ardillas ayudan a los Elfos a encontrar frutos secos y bayas. Algunos animales pueden incluso hablar Malla-room-ba-larin y participan en la toma de decisiones del claro.



EL SETO

El Seto no es una barrera como una empalizada o muro, sino una zona de varias defensas astutamente elaboradas a partir del mismo bosque. Para los perdidos e ignorantes, la cobertura es relativamente indulgente. Los brezos, zarzas, ilusiones sutiles y caminos tortuosos desvían a los intrusos no guiados alrededor del claro sin traicionar nunca su presencia. Sin embargo, los atacantes no tardan en descubrir su propósito más oscuro y se encontrarán a sí mismos en una espiral de zonas mortales a causa de las flechas élficas, pozos y trampas, o arboledas de juncias de sangre y viudas del claro. Los Entes que infestan esta zona son brutalmente peligrosos, incluso para los elfos que se desvían del camino. Sólo permaneciendo cerca de su guía hará que los visitantes tengan alguna posibilidad de alcanzar el claro sin peligro.

Al otro lado del Seto, encarcelado a menudo por zarzas, se encuentra el **Umbral** (13), una simple cabaña o choza cómodamente amueblada y mantenida caliente durante el invierno. Es aquí donde permanecen los viajeros y huéspedes antes de tomar la decisión de si han de ser admitidos en el asentamiento o no. Para los no elfos, el umbral suele ser el punto más lejos a donde llegan y también puede ser una trampa, ofreciendo aparente refugio y descanso, mientras los Elfos preparan el fallecimiento soñoliento de los invitados no deseados. Muy ocasionalmente, inocentes como los niños llegan hasta aquí por accidente para encontrar un mundo de tierras maravillosas que aparentemente ofrece refugio – y a veces la muerte.

EL BOSQUE

Cada asentamiento asume la responsabilidad para con el bosque circundante. Los Elfos cultivan huertos silvestres donde los manzanos, perales, ciruelos y árboles *aoilym* prosperan, también mantienen los pastos para las ovejas salvajes y los Claros Establos para los Corceles Élficos. Los campos de lino, centeno o cebada se cultivan en claros del bosque. Las Camarillas fomentan las relaciones con los espíritus locales manteniendo un ojo vigilante sobre los hitos de piedra, ríos y manantiales, en busca de cualquier signo de veneno, enfermedad o corrupción.



CAPÍTULO IX: LOS CLAROS

Las grandes afluencias de colonos y refugiados Élficos fundaron los reinos forestales de Athel Loren y Laurëloron asegurando que se convertirían en los mayores enclaves de los Elfos Silvanos. Sin embargo, dispersos por los bosques del Viejo Mundo existen los restos de las colonias más pequeñas que una vez florecieron a lo largo de las rutas comerciales. Estos “claros” fueron creados por los elfos, quienes se retiraron hacia la relativa seguridad de los bosques cuando los ejércitos Enanos saquearon sus colonias durante la Guerra de la Barba. Algunos Claros también fueron fundados por las posteriores migraciones de los reinos forestales más grandes.

Las culturas de los claros son similares a la Asrai de los dos principales reinos forestales, por lo que también proporcionan a los DJ una oportunidad para desarrollar diferencias únicas caracterizados por las experiencias locales.

DISEÑAR UN CLARO

Al crear un Claro, el DJ debe considerar su ubicación dentro del Viejo Mundo y contestar las siguientes preguntas:

HISTORIA Y ORÍGENES

- ¿De donde provenían originalmente los Elfos?
- ¿Qué los obligó a instalar este Claro?
- ¿Existen otros Claros como éste, o es el único?

CULTURA Y TRADICIONES

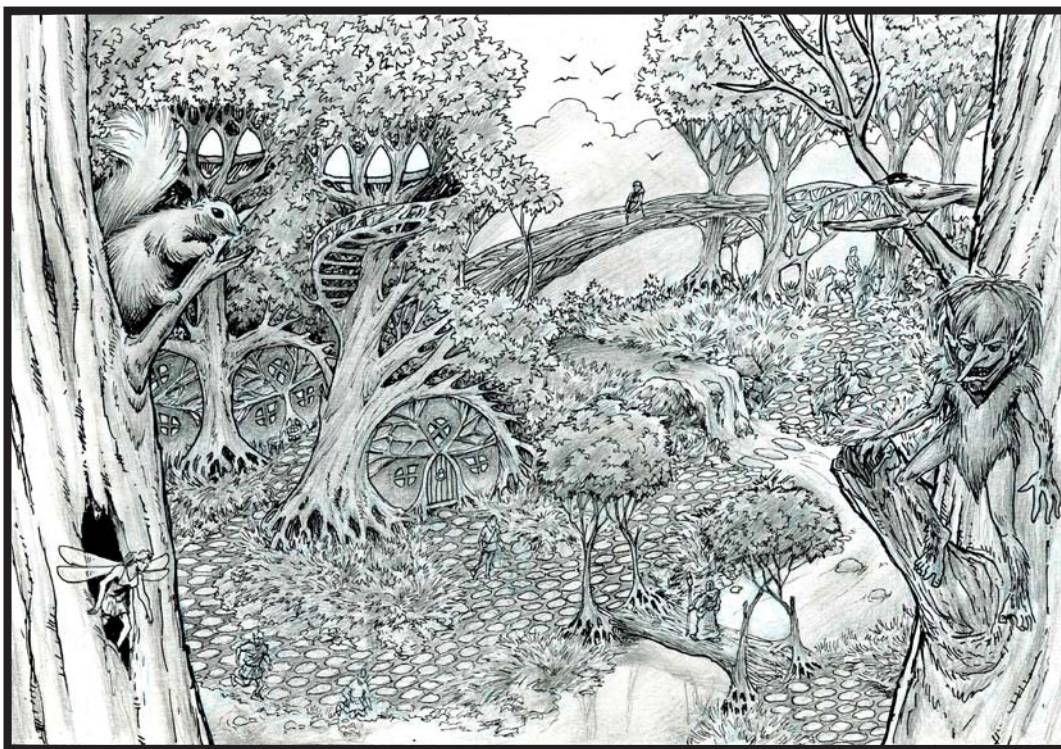
- ¿Cómo formó la historia del Claro su cultura?
- ¿Mantienen los Elfos contacto con Athel Loren o el Bosque de Laurëloron?
- ¿Qué Estirpes son dominantes, y en qué se diferencian de los otros reinos forestales?
- ¿Tienen los Elfos un único enfoque al culto de dioses Asrai y espíritus Brúidd?

AMIGOS Y ENEMIGOS

- ¿Quiénes son los principales enemigos de los Elfos, y por qué están en conflicto?
- ¿Quiénes son los principales aliados de los Elfos, y por qué cooperan?
- ¿Cuál es la relación del Claro con los espíritus forestales locales?
- ¿El bosque circundante es generalmente seguro para los Elfos, o existe algún elemento de peligro?

PERSONAJES JUGADORES

- ¿Qué obligaría a un PJ Elfo a abandonar el Claro?
- ¿A qué Estirpes podrían unirse los personajes procedentes de este Reino Forestal?
- ¿Qué tradiciones mágicas están disponibles para los Cantores de Árboles y Cantores de Hechizos?
- ¿Existe alguna restricción sobre las iniciales Profesiones disponibles de la predeterminada tabla de Profesiones de los Elfos Silvanos (ver pág. 5)?



CLARO I:

LA ESTIRPE PERDIDA DEL ABETO WYTHEL

Los Asrai conocidos como la Estirpe Perdida son descendientes de los Elfos Athel Loren, pero ya no permanecen leales a su reino ancestral. En su lugar, viven en dispersas comunidades boscosas establecidas alrededor de las raras y sagradas especies de coníferas conocidas como árboles Wythel. La ubicación exacta de sus arboledas de Wythel sigue siendo un secreto, incluso para la mayoría de otros Elfos Silvanos.

La Estirpe Perdida se ha aislado a si misma de la civilización Humana y mantiene un contacto esporádico con sus parientes Elfos. Por lo tanto, los DJs tienen flexibilidad para situar los Claros de la Estirpe Perdida en cualquier bosque del Viejo Mundo, permitiendo adaptar su campaña de la mejor manera.

HISTORIA Y ORÍGENES

Hace mucho tiempo, una especie de árbol llamado el pino Wythel creció en los claros del noreste de Athel Loren. los Asrai que moraban entre los Wythels se encariñaron del árbol ya que sus grandes conos, agujas y corteza cumplían casi la totalidad de sus necesidades materiales. Aquellos Elfos ingeniosos eran conocidos como la Estirpe del Wythel.

En el -1000 CI Bretoniano tribus a caballo emigraron a través de las Montañas Grises y se instalaron en las tierras que rodeaban Loren. Las tribus bárbaras talaron muchos árboles y libraron batallas devastadoras contra los Pielas Verdes. Los ancianos afirmaron que estas campañas destructivas alteraron el delicado equilibrio de la magia verde y púrpura debajo de las arboledas Wythel dando lugar a su extinción dentro del bosque.

Al principio, el Wythel sólo germinaban en cultivos producidos cada vez en menor número, pero después de la llegada y derrota de Cyanathair en la batalla de la Angustia en -830 CI causo cambios drásticos en el ecosistema forestal. A medida que los árboles supervivientes comenzaron a enfermar y a morir, la Estirpe Perdida envió exploradores y jinetes de Halcones de Guerra para explorar tierras lejanas en busca de arboledas saludables.

Por el -700 CI apenas quedaba ningún Wythel en Athel Loren, pero los mensajeros regresaron con noticias sobre un claro a muchas leguas al este de las Montañas Grises. Al recibir esta noticia, varios cientos de sus miembros partieron de Athel Loren para siempre. En la actualidad, los Elfos de Athel Loren llaman a los descendientes de estos dispersos emigrantes, la “Estirpe Perdida”.

CULTURA Y COSTUMBRES

Aunque los árboles Wythel nunca volvieron a crecer en Athel Loren, los vientos de la magia proporcionaron un hábitat adecuado para que pequeñas arboledas pudieran a florecer en ciertos lugares dentro de los bosques del Imperio, Tilea y Reinos Fronterizos. Los elfos de la Estirpe Perdida que habitan en dichas arboledas no se consideran perdidos en absoluto. De hecho, afirman que Ariel designó a su gente la sagrada tarea de preservar la supervivencia de los Wythels. Como resultado, su cultura y su religión están basadas en una extraña hibridación entre el culto del árbol, espíritus de los antepasados y la reencarnación.

El ciclo de la vida, según la Estirpe Perdida, es un proceso de renovación y evolución. Ellos creen que los primeros Elfos nacieron a partir de los Wythel más viejos, cada uno de los cuales tiene un nombre distinto, por tanto los niños reciben el nombre del árbol específico del que se supone que provienen.

Se dice que los espíritus de los parientes difuntos moran eternamente dentro de los Wythels, también conocidos como “árboles espirituales”. En la tradición de la Tribu Perdida, la semilla germina desde el árbol espiritual y es consumida por marido y mujer para permitir la procreación. De este modo, cada nueva generación hereda la sabiduría de sus predecesores.

Las ropas, herramientas y armas de la Estirpe Perdida son primitivas según muchos criterios. Sus taparrabos están echos de cuero, corteza de Wythel o seda de araña y adornados con perlas, agujas de Wythel y plumas de halcón. El sílex o hueso a menudo son substituidos por el metal, y los conos más grandes de Wythel se transforman en mazas.



AMIGOS Y ENEMIGOS

Los árboles Wythel son considerados como algo más que las venas espirituales de la Estirpe Perdida - cada uno tiene su propio nombre e identidad única. En tiempos de crisis, ciertos Wythels se despiertan como Arboreos (ver pág. 76) para impartir sabios consejos a la Estirpe Perdida y luchar cuando la arboleda se ve amenazada. La Estirpe Perdida también mantiene fuertes lazos de amistad con los descendientes de los Halcones de Guerra que una vez llevaron a sus antepasados a través del mundo.

La Estirpe Perdida se opone a todos los que amenazan el flujo de la magia verde y púrpura de la cual dependen sus árboles sagrados. Los Cantores de Hechizos se elevan por encima del bosque en Halcones de Guerra, examinando los vientos de la magia en busca de signos de alteración. Sus mayores amenazas son los Hombres Bestia que corrompen el viento de Ghyran con piedras de manada, y nigromantes Humanos que convierten al Shyish en Dhar profanando los lugares de enterramiento y los hitos de piedra. En los bosques del sur, los Goblins y arañas gigantes son conocidas a veces al competir con los elfos por la deliciosa piña Wythel.

PERSONAJES JUGADORES

Aunque la mayor parte de los Parientes Perdidos permanecen cerca de sus hogares en los claros, a veces se aventuran en el mundo para plantar nuevas Arboledas de Wythel. Cuando un Cantor de Hechizos descubre perturbaciones en las cercanas y mágicas líneas de ley, los guerreros Élficos siempre son enviados a investigar. En ocasiones, los adultos jóvenes buscarán a compañeros de matrimonio elegibles de Clanes lejanos si la población de su hogar disminuye. Más tarde, los niños de estas uniones son animados a embarcarse a la “mayoría de edad” en perenigraciones de regreso para visitar el claro donde nacieron los padres.

ESTIRPES

Los personajes de la Estirpe Perdida pueden pertenecer a uno de los siguientes Clanes: Cambiantes, Eternas, Tejedor de Encantamientos, Exploradores, Cantores, Guerreras, Forestales o Jinetes del Viento.

MAGIA

Los Cantores de Hechizos de la Estirpe Perdida pueden aprender las escuelas **Ireesinger** o Guardian del Saber del Bosque. El avanzado Saber de Athel Loren sólo puede aprenderse recibiendo la tutela personal de un Tejedor de Hechizos de Ariel.

GEOGRAFÍA: ATHEL SIAN'NARA

El claro de la Estirpe Perdida llamado Athel Sian'nara puede estar situado en algún lugar en el sur del Imperio, Reinos Fronterizos o Tilea. Si se desea modificarlo para adaptarlo a los bosques del norte, se debe cambiar Aracnatak por Cyanathair el Corruptor (pág. 117), Goblins Silvanos por Hombres Bestia (pág. 118), Arañas por Sabuesos de Guerra o Tuskgors (ver pág. 119), y Bosque de las Telarañas por el Bosque Encantado.

1. Arboleda Wythel

El clan de Sian'nara está asentado alrededor de una arboleda de segunda generación de Wythels y su número no alcanza al de un centenar de Elfos. Sus camufladas guaridas están separadas entre sí para facilitar la tutela sobre cada árbol sagrado. Sian'nara era un Cantor de Árboles que partió de Athel Loren hace más de 3,000 años; todavía se cree que su espíritu habita en el Wythel de 200 pies de altura y recubierto de líquen que hay en el centro de la arboleda.

Los elfos de Sian'nara desconfían profundamente de los guardabosques y aventureros Humanos porque creen que la gran araña Aracnatak es capaz de asumir forma humana. Cada primavera, el bosque alrededor de la arboleda es abastecido con trampas y obstáculos para prepararse ante la temporada de desove de la Aracnatak. La arboleda en sí está vigilada sin descanso por los batidores que eliminan a los Goblins nada más verlos.

Las piñas Wythel contienen la nuez Wythel, la Estirpe Perdida cree que es la semilla del nacimiento de su pueblo. Por tanto mientras Aracnarak ayude a los goblins en el robo de las piñas Wythel, los Elfos de Sian'nara creen que su pueblo siempre estará amenazada. Muchos de los elfos han abandonado ya el Claro para buscar el origen de sus antepasados después de que sus árboles fueran despojados de piñas por merodeadores Goblins.

2. El Barranco de la Araña

Este barranco boscoso es el lugar en donde anida la gran araña conocida como Aracnatak. Su prole engorda comiendo pequeños animales antes de pasar a presas más grandes en la parte superior. El barranco está lleno de telarañas entrecruzadas y remolinos de nieblas, por lo que es difícil orientarse.

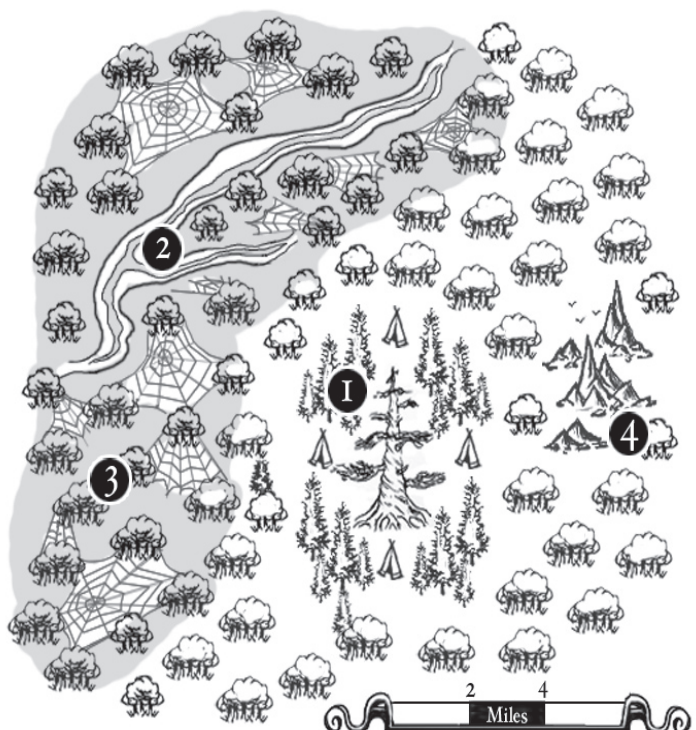
Aracnatak rara vez se encuentra en el barranco. Cada primavera, emerge de una increíblemente pequeña fisura en la pared de roca para poner sus huevos y aterrorizar a los Elfos antes de regresar a su lejana guarida. Aunque los Goblins Silvanos creen que Aracnatak es un dios, los Asrai saben que solamente es capaz de viajar grandes distancias utilizando el Paso Sombrio (ver Arañas de la Disformidad, pág. 121).

3. Bosque de las Telarañas

Los árboles de esta región están cubiertos con pegajosas telarañas. Varios cientos de primitivos Goblins Silvanos viven en aparente armonía con las arañas, e incluso adoran a Aracnatak como su Dios. Los Goblins Silvanos a menudo roban piñas de la Arboleda Wythel pero temen a los Elfos y solo lucharán cuando Aracnatak este presente.

4. Riscos Aullantes

Estos riscos estuvieron una vez habitados por los Goblins, pero la llegada de los Elfos en -678 CI los obligó a internarse en el bosque. En la actualidad, las aguilas de los Halcones de Guerra de la Estirpe Perdida se alzan entre sus riscos. Estos mortíferos depredadores vuelan en círculos sobre el Bosque de las Telarañas, para atrapar a cualquier Goblin o araña que se exponga demasiado.



CLAROS 2: CLANES NATIVOS DEL BOSQUE DE REIKWALD

Los Clanes del Bosque de Reikwald descenden de los Altos Elfos que se asentaron a lo largo del río Reik - o Anurein, como era conocido en la antigüedad. Ahora los Clanes del Reikwald están amenazados por el avance de la civilización, por lo que resistirán por la fuerza si es necesario. Las ubicaciones exactas de los asentamientos Élficos se mantienen en secreto, y algunos leñadores humanos son conscientes de las áreas que es mejor evitar.

HISTORIA Y ORÍGENES

Antes de la aparición del Hombre, los Elfos ya habían colonizado el Río Reik y comerciaban libremente con los Enanos de las Montañas del Fin del Mundo. Pero la Guerra de la Barba terminó con tal alianza al marchar los Enanos contra los asentamientos Élficos, empujando a sus habitantes hacia las costas. Varios cientos de Elfos abandonaron sus hogares del Río Anurein y se retiraron en los bosques donde se refugiaron en las villas fortificadas de los Biennacidos.

Los refugiados Elfos establecieron una colonia dentro del Bosque de Reikwald que permaneció oculta hasta el alzamiento del Imperio. A pesar de que la gente temía el reino forestal del Hada, el comercio entre las tribus humanas hizo que el asentamiento cercano de Reikdorf (ahora Altdorf) se ampliara rápidamente, y fueron necesarias vastas extensiones de bosque para la construcción de nuevos edificios.

Con el tiempo, los lindes del bosque han retrocedido por la proliferación de la humanidad. A pesar de repetidas negociaciones entre las razas para limitar la deforestación, el daño se ha acelerado. En los últimos años, muchos árboles han sido talados para construir nuevas torres de señales. Envalentonados por su dominio sobre la naturaleza, el miedo que sienten los humanos de Reikland hacia el Hada prácticamente ha desaparecido. La reciente apertura del canal Weissbruck que une el Río Bögen al Río Reik ha dividido el Bosque de Reikwald en dos, y también al resto de Clanes.

CULTURA Y TRADICIONES

Los ríos Bögen y Reik han inspirado a los Clanes Nativos a conservar más de las tradiciones culturales de los Altos Elfos que otros Asrai. Para estos Elfos, el ciclo de la vida es muy parecido al ciclo del agua. Creen que los primeros Elfos descendieron de los cielos en las gotas del agua de la lluvia, y que los los espíritus del gran río Anurein guían a las almas de sus difuntos a los lejanos salones de sus antepasados para renacer de nuevo.

Estas creencias espirituales tienen su origen en la leyenda Asur, el Dragón del Mundo. En antigüedad, los cuerpos de los difuntos Biennacidos fueron devueltos a las tierras de Ulthuan a bordo de barcos comerciales. Estos viajes fúnebres simbolizaron un paso a través del cuerpo del Dragón, su cola y finalmente su boca. Hoy en día, los muertos son enterrados en tumbas marcadas con talismanes del río, como campanas de viento hechas de huesos de pescado.

Los Elfos emprenden peregrinaciones regulares a los ríos que limitan el Reikwald, honrando la memoria de sus parientes fallecidos. A menudo arrojan ofrendas materiales al río.

Los Elfos Silvanos que viven en los lindes del bosque han aprendido a negociar con los seres humanos e incluso a aceptar el pago a cambio de sus servicios como rastreadores y batidores. La deforestación y la caza excesiva han obligado a los Clanes indígenas más aislados a intercambiar artículos de primera necesidad con estos Elfos “suburbanos”. Elfos quienes incluso se visten con atuendos humanos.

AMIGOS Y ENEMIGOS

El Canal Weissbruck ha animado a nuevas empresas humanas, y los bosques vírgenes al norte del río se ven ahora amenazados por los madereros que despejan grandes extensiones de bosques para abrir líneas de visión a las torres señalizadoras. En represalia, los elfos locales emboscaron a los equipos de leñadores y sabotearon la construcción de la torre.

Corre el rumor de que si las hostilidades continúan aumentando, el emperador Karl Franz podría decretar la creación de una reserva, a la que los Elfos serían reubicados. El último traslado ocurrió cuando el canal fue excavado hace 12 años. Los Elfos de la región recuerdan el crimen como si fuera ayer. La marcha forzada de sus hogares se denominó amargamente la “Marcha de la Tristeza”.



PERSONAJES JUGADORES

Si bien la mayoría de los elfos indígenas permanecen cerca de sus claros, un número cada vez mayor cree que el futuro de su gente está en peligro. Los más agresivos adoptan estilos de vida humanos infiltrándose y descubriendo a los responsables de la deforestación para más tarde vengarse de ellos. Otros se adaptan aprendiendo del comercio y la economía, afirmando que la interacción con los Humanos es inevitable y la adaptación es la única solución. Lamentablemente, algunos Elfos se quedaron sin hogar, sin perspectivas, y acabaron por dedicarse al robo o a cosas peores con el fin de sobrevivir.

ESTIRPES

Los Personajes de Clanes indígenas pueden pertenecer a una de las siguientes Estirpes: Cantores, Eternas, Exploradores, Forestales, Guerreros, Jovenes o Venganza.

MAGIA

Los Cantores de Hechizos de Clanes indígenas pueden aprender las escuelas Prophet o tutor del Saber del Bosque. El avanzado Saber de Athel Loren puede aprenderse solamente si se recibe la tutela personal por parte de un Tejedor de Encantamientos de Ariel.



GEOGRAFÍA: ATHEL SARATHLUI

El Clan indígena de Athel Sarathlui esta situado en la región noroeste del Bosque de Reikwald. La tierra se ha convertido en una isla desde que el Canal Weissbruck fuera excavado. Los miembros del Clan Sarathlui consta alrededor de unos trescientos Elfos, aproximadamente un tercio son inmigrantes de la parte sur del bosque.

1. Tor Sarathlui

Situada en el corazón del bosque de la isla se encuentra la Torre de Tor Sarathlui. Construida por la Casa de Goldenleaf, el ancestral reino forestal se convirtió en un refugio para los Elfos que huían de la Guerra de la Barba hace miles de años. La torre está cubierta con enredaderas y matorrales, y en varios lugares los árboles crecen a partir de los propios edificios. Los arboles de los alrededores del claro estan habitados por los Elfos que deben lealtad al Señor Goldenleaf.

Los accesos a Tor Sarathlui se encuentran llenos de trampas y son patrullados por los Forestales, alertando con antelación a los Elfos sobre intrusos no deseados. Sin embargo, el reciente influjo de refugiados por la Tormenta del Caos ha puesto a prueba la capacidad de los elfos para dirigir el tráfico, y muchos temen que el secreto de su ubicación pudiera quedar comprometido. Con el avance de la humanidad, los Elfos de Sarathlui creen que su causa está perdida a menos de la intervención directa del Rey y la Reina de los Bosques. Mientras tanto, una campaña de guerra de guerrillas sólo puede retrasar la inevitable expansión hacia sus hogares del bosque.

2. Rottefach

El pueblo de Rottefach fue una vez un asentamiento pacífico con apenas unos poco viñedos. Esto cambió con la construcción de la torre señalizadora, el pueblo se ha convertido en la base de operaciones para la expansión hacia el sur. En la actualidad se ha trasladado una creciente población de ingenieros, leñadores y batidores así como un pequeño contingente de soldados para ocuparse de los saboteadores Elfos y buhoneros habituales que tratan de obtener provecho. Tristemente incluidos en esta variopinta asamblea figuran varios jóvenes Elfos Silvanos tratando de congraciarse con los seres humanos..

3. Máquina Semáforo

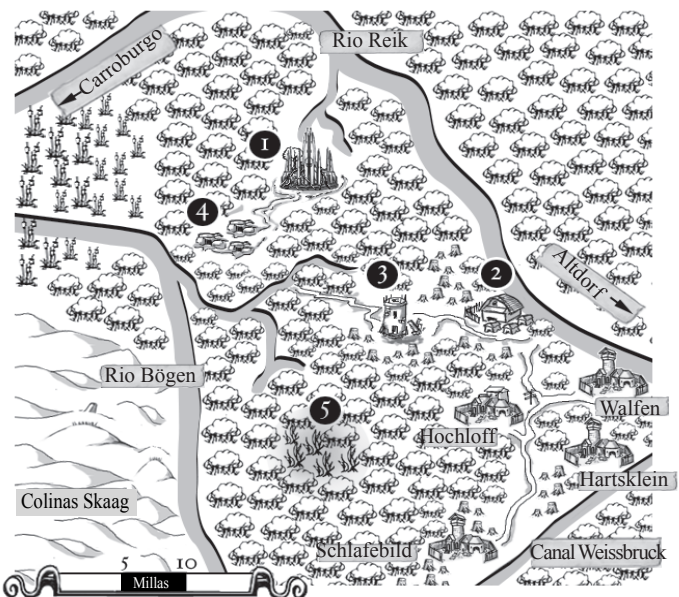
Un camino lleno de baches conduce a una pequeña colina, despejada por completo de árboles y marcada por los restos de una cantera recientemente extraída. Sobre la colina hay un campamento lleno de instrumentos, madera y bloques de piedra a partir de los cuales un equipo de Enanos construye los cimientos de una torre señalizadora. El lugar sigue siendo muy polémico y los Elfos locales creen ahora que los Enanos son los verdaderos villanos detrás de la deforestación.

4. Cementerios Sagrados

Tradicionalmente, los túmulos sagrados de los Clanes Indígena se sitúan en colinas con vistas al río. Esta colina en particular, designada 875, ha sido seleccionada por la Kommission de Reconocimiento Imperial como el próximo lugar donde los árboles deben ser talados con el fin de abrir líneas de vision para las torres señalizadoras del programa de desarrollo que une Altdorf con Carroburgo. Sin embargo, ninguno de los grupos ha regresado, y los rumores persisten en que la Colina 875 esta encantada.

5. Arboleda de Jabalies

La Arboleda de los Jabalies se encuentra en la parte más oscura del Reikwald. Este claro sagrado es el lugar de un fulcro mágico responsable de filtrar el Caos Salvaje por los alrededores (ver pág. 115). Los elfos del bosque han protegido esta arboleda durante mucho tiempo contra los intrusos (incluidos los animales del bosque) para reducir el riesgo de corrupción. El primer animal en ser corrompido aquí fue Colmillo Negro el Jabalie, que según las leyendas de Sigmar era del tamaño de un pony. Desde el tiempo de Sigmar, los jabalies han sido atraídos a la región, y con la disminución de los Clanes se deslizan más allá de las salas protectoras con mayor frecuencia.



CLARO 3: LA ESTIRPE CONDENADA

La Estirpe Condenada, o Senathraii, descienden de los Asrai que escaparon a la destrucción de su reino forestal y se establecieron en la zona oriental de Kislev. Los Ungol de la región hablan del encantado “Bosque de los Espíritus”, donde las viejas brujas dejan ofrendas extrañas.

A través de los siglos desde su migración, la Estirpe Condenada se ha obsesionado con llegar a ser uno con la naturaleza a través de la unión entre Elfo y Bestia. Estos días, la Estirpe Condenada considera a los demás Elfos Silvanos demasiado blandos y transigentes.

HISTORIA Y ORIGENES

Los juglares de Laurëlorrn cantan una canción trágica llamada *El Viejo Bosque de Ithlis*. Aunque la ubicación del Bosque de Ithlis se ha olvidado desde hace mucho tiempo, los versos de la canción describen una batalla librada entre los elfos y las legiones pestilentes de un Campeón del Caos llamado Khul el Grotesco. Al finalizar la batalla, los refuerzos tardíos descubrieron que todos los Elfos habían fallecido. La *Condenación del Viejo Bosque* es una balada de dolor, cantada para inspirar el odio hacia el Señor de la Plaga y enseñar los jóvenes Elfos la importancia de ayudar a los amigos en el momento de necesidad.

En la actualidad, pocos Elfos sobrevivieron a la batalla y huyeron hacia el este. Sus descendientes cantan una historia diferente, en la que los ancianos de Ithlis se sacrificaron para que sus jóvenes pudieran escapar. Los refugiados se vieron a sí mismos en la región Kislev, congelados, enfermos y hambrientos. Una misteriosa y susurrante voz les indicó el camino hacia el este, con la promesa de salvación.

Finalmente, los sobrevivientes llegaron al Bosque Dukhlys, un reino forestal de grandes pinos cerca del norte de las Montañas del Fin Del Mundo. El susurro se reveló como un espíritu Brúidd llamado Lensün, que se les apareció como un Elfo con la piel azul, el pelo de la hierba de estar y ojos verde esmeralda. Lensün alegó a los ancianos refugiados que habían fracasado al hacer pactos con egoístas y falsos Brúidds. Si los supervivientes abandonaban las viejas enseñanzas y seguían solo los caminos de Lensün, este podría dedicarse en persona por su bienestar.

CULTURA Y TRADICIONES

Inconscientemente, los sobrevivientes Asrai de Ithlis habían entrado en un pacto con un demonio de Slaanesh enmascarado como un espíritu de la naturaleza. Lensün (o Leshii, en Kislevita) persuadió a los Elfos con su sedosa voz a abandonar la búsqueda espiritual del Yenlui. En cambio, los obligó a dominar a los animales y espíritus del bosque utilizando la magia oscura. Como resultado, los corazones y las almas de estos Elfos se han vuelto tan fríos como los inviernos que ahora soportan.

La Estirpe Condenada no se da cuenta que está maldita. Lensün los ha convencido que sólo abrazando la crueldad del mundo natural puede su pueblo tener la esperanza de sobrevivir cuando llegue el gran ajuste de cuentas. Los conversos más extremos de Lensün rechazan las herramientas y armas de metal, confiando en los cuernos y garras en su lugar.

Bajo la guía del demonio, los antiguos ritos de fertilidad Asrai se han convertido en rituales animalísticos que involucran encuentros sexuales entre Elfos y Bestias. La mayor parte de sus miembros portan cicatrices decorativas sobre sus rostros, como medio para contar sus conquistas sexuales.

AMIGOS Y ENEMIGOS

La Estirpe Condenada no tiene aliados, creyendo que los acuerdos con los forasteros sólo les debilita. Los espíritus que al principio habitaban el Bosque de Dukhlys fueron destruidos hace mucho, encarcelados o ahuyentados cuando los primeros pobladores Elfícos aceptaron el trato de Lensün. Hoy, los espíritus de la naturaleza que todavía residen cerca del Cubil de Entes son enemigos acérrimos de la Estirpe Condenada. El demonio Lensün suplanta a miembros del panteón Brúidd Kislevita para agitar la animosidad y perpetuar el odio entre los Elfos y espíritus de la naturaleza.

La Estirpe Condenada detesta a los seres humanos, creyendo que son los responsables de engendrar las corruptas hordas que destruyeron su hogar hace mucho tiempo atrás. Los leñadores y otros intrusos son desviados de rutas seguras hacia caminos secundarios equipados con trampas y otros peligros. Las víctimas atrapadas son hechos prisioneros y torturados en los claros de los rituales para atraer la magia Dhar. Pero a pesar del odio del que sienten hacia los seres humanos, los “Hijos de Leshii”, como se les conoce, tienen un acuerdo de intercambio con las Brujas Ungol para conseguir mujeres jóvenes de las tribus Gospodares locales a cambio de los secretos de la magia oscura. Ver el reino de la Reina de Hielo por luces sobre Gospodares, Ungol y Brujas.

Los Elfos de otros Clanes que se encuentren con la Estirpe Condenada no suelen ser atacados. En cambio, la Estirpe Condenada toma un placer perverso en seducir lentamente hacia los caminos de Lensün. Al principio, sus rituales parecen exóticos, emocionantes e incluso inofensivos.

Sin embargo, los forasteros Élficos que participen serán finalmente presentados a los Elfos Bestia engendrados por estas insalubres uniones en los huecos más profundos del Bosque Dukhlys.

PERSONAJES JUGADORES

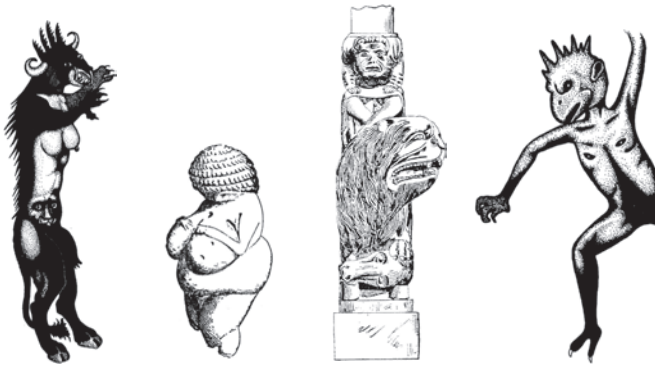
La mayor parte de la Estirpe Condenada protegera ferozmente su hogar y nunca abandonarían sus límites. Aquellos que se aventuran en tierras humanas lo hacen sólo por la noche, por lo general para exigir venganza por alguna ofensa percibida, o para robar caballos de guerra kislevistas. La lengua aceitosa de Lensün incita a los Cantores de Hechizos de la Estirpe Condenada a aventurarse y corromper las líneas místicas que fluyen a través de otros reinos silvanos. Susurra que sólo cortando su fuente de magia puede liberar a los Asrai de los falsos Brúidds. Todos los miembros de la Estirpe Condenada tienen el trastorno del Huérfano de Isha (ver pág. 7).

CLANES

Los personajes de la Estirpe Condenada puede pertenecer a uno de las siguientes Clanes: Exploradores, Guerreros Venganza, o Jóvenes.

MAGIA

Los Cantores de Hechizo de la Estirpe Condenada pueden aprender la escuela Guardián del Saber del Bosque. El avanzado Saber de Athel Loren no se puede aprender, sin embargo, el Saber de la Brujas (ver Realm of the Ice Queen pág. 108 y 115) se pueden aprender en su lugar.



GEOGRAFÍA: ATHEL SENATHRAI

El condenado Vástagos viven en la parte sur del Bosque Dukhlys en Kislev, al pie de las Montañas del Fin de los mundos, en una región entre los ríos Shoik y Sur Lynsk llamados Athel Senathrai por los Elfos y el “Bosque de los Espíritus” por los kislevistas.

1. Las Ramas de Invierno

Los Senathraii son un Clan menguante que enumera a sólo unos cientos de Elfos repartidos por todo el bosque. En lo más profundo del bosque hay una arboleda llamada Ramas de Invierno, que contiene la mayor concentración de la Estirpe Condenada. Casi un centenar de Elfos viven aquí entre los nevados árboles de hoja perenne. Los visitantes atentos podrían observar ilustraciones decorativas con adornos fálicos, o estatuillas que representan animales híbridos que parecen extravagantes incluso para los estándares Asrai.

El acceso a las Ramas de Invierno es insidioso, ya que cada camino está amañado con trampas y cepos para atrapar a las futuras víctimas de sus claros de tortura. Alrededor de varias millas de las Ramas de Invierno hay algunas pequeñas colonias de Elfos Bestia que fueron engendrados por los rituales del Caos.

2. El Obelisco

De pie dentro de este claro se encuentra un obelisco de negra y tosca obsidiana, que irradia un calor antinatural. Aves multicolores de colorido plumaje revolotean alrededor de los bordes del claro mientras serpientes venenosas se deslizan a través de la alta hierba. El monolito quema los ojos al mirarlo, permitiendo sólo al más fuerte y más decidido leer las antiguas runas inscritas alrededor de su base.

Cegados por su corrupción, los Senathraii no son conscientes de que este lugar es en realidad una prisión para el Guardián de los Secretos que se hace pasar por Lensün. Aunque el demonio no es capaz de liberarse, si puede proyectar su voz susurrante a través de grandes distancias y crear ilusiones de los espíritus de la naturaleza. Con estos engaños, el demonio obliga a los Senathraii a debilitar las líneas místicas que sustentan su prisión mágica y a realizar ritos de tortura y degradación.

3. Moraveny

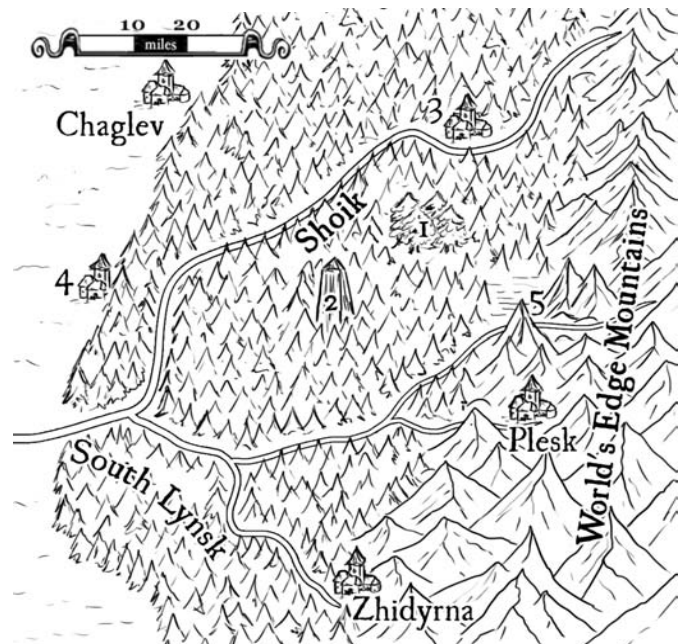
Moraveny es un pueblo Gospodar, o al menos lo era antes de que los Senathrai asesinaran a todos los habitantes humanos. Ahora el pueblo fantasma se utiliza como señuelo para atraer a los comerciantes que viajan por el río Shoik a través del Paso Alto. Lo que hacen los Senathrai con sus cautivos es mejor no describirlo.

4. Sanyza

Sanyza es un asentamiento Ungol en declive ya que las antiguas rutas comerciales se han desplazado a los ríos. El raro viajero que pase por Sanyza recibirá una cálida bienvenida. Los visitantes pueden escuchar a los nativos hablar de las costumbres extrañas para honrar a las malignas criaturas que merodean por el Bosque de los Espíritus.

5. Cubil de Entes

Este empinado valle está lleno de antiguos y retorcidos árboles, y está protegido por malvados Entes y feroces Driadas. Los espíritus no corrompidos del Bosque Dukhlys se han retirado aquí para continuar la lucha contra la Estirpe Condenada. Les ayuda Baba Mochir, una Bruja que vive en una ruinoso cabaña y el espíritu Brúidd Kislevisa Domovoi, que adopta el aspecto del gato favorito de Mochir.



CAPÍTULO X: AMIGOS DEL BOSQUE

“El bosque no es amigo ni enemigo; es simplemente el bosque salvaje. Mi bisabuelo, de quien recibí mi nombre, fue tomado por el bosque, pero todavía sigo la tradición familiar y honro a Athel Loren. Se dice que las hadas veneran a los árboles más antiguos y que ellos son los verdaderos Señores del Bosque. Sin embargo se rumorea que criaturas más antiguas siguen morando en sus oscuras profundidades.”

Earl Leofric Carrard, Caballero de Bretonia

VINCULACIÓN

Los Asrai ven a todas las criaturas del reino animal como iguales y por lo tanto se niegan a capturarlos o entrenarlos como hacen los Humanos. En cambio, los Elfos Silvanos intentan formar vínculos espirituales, llamados *Sen'aythoi* (que significa literalmente “el vínculo” en élfico), los cuáles permiten a elfos y bestias sentir cada una de las emociones e impulsos del otro. El *Sen'aythoi* forma parte del pacto sagrado de los Elfos Silvanos para con el bosque, por lo que abusar de la confianza de un animal es una violación grave de ese acuerdo.

Los Asrai son los únicos Elfos que realizan este ritual de unión; sus parientes en Ulthuan utilizan su carisma y voluntad para mandar y controlar a los animales, mientras que los Elfos de Naggaroth rompen las voluntades de las criaturas a su antojo.

EL VÍNCULO

Para formar un lazo de *Sen'aythoi*, el Elfo en cuestión debe presentar primero un regalo al animal, como alimentos o una baratija brillante para adornar su nido o cueva. Al presentar el regalo, el Elfo debe pasar una tirada de **Encantar Animales** o arriesgarse a ofender a la criatura. El regalo no es parte del proceso de unión, pero se requiere con el fin de ganar su confianza y permitir al Elfo acercarse de forma segura. Ofender al animal durante el primer contacto puede significar que el Elfo sea atacado o rechazado.

Si el regalo es bien recibido, el Elfo podrá acercarse al animal y comenzar el proceso de unión. El Elfo debe tener una mente clara y tranquila para estar en sintonía con el animal; por lo tanto, contará como Sorprendido y Desprevenido si es atacado durante el ritual. La sintonización tarda aproximadamente un minuto después de una tirada exitosa de **Empatía**, permitiendo al Elfo unirse al animal. Un intento fallido tiene el mismo resultado que un regalo rechazado (véase más arriba).

Una vez completada la vinculación, si así lo desea el Elfo podrá utilizarlo como montura, pero debe intentarlo inmediatamente. Se requerirá una tirada de **Montar** para confirmar la unión y permitir al Elfo cabalgar a la criatura a voluntad. Si fracasa, el Elfo es arrojado (ver *WFRP* pág. 138, **Tabla 6-10: Daño por Caída**). Los que sobreviven al lanzamiento (los Jinetes de Halcón no suelen tener segundas oportunidades) pueden intentar volver a montar el animal durante 1d10 veces antes de que la criatura los rechaze permanentemente (al igual que con la entrega de regalos, el rechazo puede ser fatal para el Elfo si el animal está hambriento).

Un Elfo puede estar unido con mas de un animal, pero solo uno por especie, por ejemplo a un Corcel Élfico y Halcón de Guerra, pero nunca dos Halcónes de Guerra, etc etc...

Reglas Especiales

Los elfos que se vinculen correctamente con un compañero obtendrán las siguientes reglas especiales:

- **Corazón Roto:** Tras la muerte de tu querido amigo, debes pasar una **Tirada de Voluntad** o ganarás 1 Punto de Locura.
- **Estirpe:** Compartes un espíritu afín, y con una **Tirada Exitosa de Empatía**, tu amigo es capaz de leer tus emociones y realizar tareas más avanzadas que cualquier persona con la habilidad de Adiestrar Animales podría esperar.
- **Sexto Sentido:** Tu amigo siente tus necesidades por instinto, otorgándote un **Punto de Suerte** extra que puede ser utilizado para cualquier **Tirada** relacionada con la **Habilidad de Montar**.
- **La Llamada:** Eres capaz de llamar a tu amigo para que acuda a tu lado, si logras superar una **Tirada Enfrentada de Voluntad**. El DJ puede aplicar modificadores por distancia y experiencias pasadas entre Elfo y animal.



AMIGO DE LOS ESPÍRITUS DEL BOSQUE

Los Espíritus del Bosque no son malos por naturaleza; Aun así los extranjeros suelen encontrarse a si mismos en el lado equivocado de la “vara”, tanto en sentido figurado como literario. A medida que la civilización invade los dominios del bosque, los intrusos son recibidos como fuerzas hostiles o de explotación, a menos que se demuestre lo contrario.

En los bosques altamente mágicos como Athel Loren, los viajeros deben apaciguar a los espíritus del bosque por el simple privilegio de poder acceder en su interior (ver Juicios del bosque, pág. 56-57). Los viajeros elfos tampoco están exentos, sin embargo, la antigua raza ha cumplido sus pactos silvanos a lo largo de muchas generaciones y los espíritus del bosque estarán inclinados de manera más positiva hacia ellos.

CORRUPCIÓN DE LOS ESPÍRITUS DEL BOSQUE

Los puros de corazón son permitidos a vagar libremente entre los árboles, e incluso pueden llegar a sus destinos más rápido de lo esperado. Las almas buenas que realicen favores para los espíritus podrán llegar a ser Amigos de los Espíritus (ver abajo). Estos favores típicos podrían consistir en defender el bosque de merodeadores, ayudar a un animal en peligro, o restaurar mágicamente una arboleda despojada. Los viajeros que no se preocupen en aplacar a los espíritus forestales se encontrarán a sí mismos mal dirigidos, intimidados o atacados por vengativas criaturas del bosque.

Los Espíritus del Bosque incluyen: Driadas, Nayádes, Bestias de la Sombra, Entes, Arboreos y Hombres Arbol.

DISPOSICIÓN DE LOS ESPÍRITUS DEL BOSQUE

Los Espíritus del Bosque son volubles y rápidos a la hora de juzgar cuándo se les encuentra. La clasificación de la Disposición Forestal es aplicada a todas las Tiradas basadas en la **Empatía** para interactuar con las hadas locales. Consultar el modificador de la Geografía en su caso, y tomar nota del valor a la Disposición Forestal de la región. Si no se utiliza la Geografía, la calificación a la Disposición por defecto para una tierra forestal será **Fría (-10%)**. Después consultar el valor a la Disposición de la Criatura indicado en la **Tabla 10.3: El Maravilloso Ecosistema Mágico**. Los modificadores del lugar se pueden aplicar de forma acumulativa con los valores a la Disposición Geográfica y la Disposición de la criatura.

Tabla 10.1: Modificadores Disposición Espíritu

Condición	Modificador
Los viajeros dañan el bosque	-20%
Los viajeros llevan hachas o fuego	-10%
Los viajeros son Elfos	+10%
Los viajeros son nativos del bosque	+10%

AMIGOS DE LOS ESPÍRITUS

Los viajeros que tienen éxito en una **Tirada de Carisma** y proporcionan un favor a un Espíritu del Bosque pueden hacerse Amigo del Espíritu. El status Amigo de los Espíritus también puede ser aplicado a personajes que pasen su Tirada de **Carisma** por 3 o más Grados de Éxito, en lugar de un favor. Además de ser aceptados por el bosque, también reciben una bendición. Las bendiciones típicas incluyen ayuda en batalla, asistencia oportuna con una tarea difícil u orientación a una arboleda sagrada. Muchos Amigos de los Espíritus son incapaces de comunicarse con sus aliados feéricos; los espíritus amistosos simplemente confían en que sus corazones son puros.

Los Amigos de los Espíritus no suelen “Vincularse” a las hadas de la misma manera que lo hacen los Jinetes Élficos con sus compañeros. Los espíritus sólo pueden sobrevivir fuera del bosque durante unos días, y deben regresar a su ambiente natural en poco tiempo. Las excepciones son los Entes (ver pág. 102) que ocasionalmente se unirán a los mortales por razones desconocidas. Otros Espíritus Forestales sólo forman relaciones duraderas con los Protectores Elfos.



Los Espíritus del Bosque tocados por el Caos Salvaje (ver pág. 115) tiran en la tabla. La corrupción de los Espíritus Forestales tiende a manifestarse psicológicamente en lugar de físicamente, al igual que los Elfos. Sin embargo, la corteza (o el pelo) de los Espíritus del Bosque y Animales Espirituales a veces se les ennegrece o blanquea como un efecto secundario de la mancha del Caos.

Los Animales Espirituales y Mágicos tiran en la **Tabla 11.1: Corrupción de la Fauna** (ver pág. 114).

Tabla 10.2: Corrupción Espíritus Forestales

1d10	Mutación
1	Agitado: El espíritu se vuelve nervioso e inquieto, incurriendo en un -10% adicional al modificador de la Disposición de la Criatura.
2	Oráculo: El espíritu puede predecir el futuro, ganando un Punto de Suerte (ver <i>WFRP</i> pág. 135). Los PJs que interactúen con el Oráculo pueden ganar un Punto de Suerte de un sólo uso si pasan una Tirada de Empatía.
3	Maligno: El espíritu posee malas intenciones hacia todos los mortales, incluyendo a los Asrai, e intentará llevarlos hacia la muerte a través de argucias y engaños. La Disposición de la Criatura es en secreto Enemigo (-30%), aunque se podrá fingir Disposiciones más altas.
4	Etéreo: El espíritu se deforma entre una realidad y la siguiente, ganando el Talento Etéreo (ver <i>Bestiario del Viejo Mundo</i> pág. 78).
5	Obsesivo: El espíritu sigue servilmente a un animal favorito o Elfo Silvano (o incluso otro espíritu), imitando todos sus movimientos y sonidos.
6	Indiferente: El espíritu carece de voluntad en mostrar interés por nada ni nadie. No se relacionará con los Personajes, y sólo luchará si es en legítima defensa.
7	Errático: El espíritu tiene una personalidad impredecible causando que reaccione al azar entre amistoso y hostil. Cada vez que alguien hable al espíritu, el DJ de tirar 1d10: 1-5 indica una respuesta amistosa y 6-10 indica una reacción hostil. Ignorar la Disposición de la Criatura que aparece en la lista.
8	Soñoliento: El espíritu se ve superado por el malestar, y debe pasar una Tirada de Voluntad cada día o se quedará durmiendo todo el día (-20% a todas las estadísticas).
9	Espinoso: El espíritu está cubierto de pinchos y púas. Todos los ataques exitosos de Presa y las subsiguientes Tiradas de Fuerza infringen un daño de BF-1, Además de las reglas de presa normales.
10	Caminante de Madera: El espíritu puede viajar a través del Paso Sombrio mediante las entradas y salidas de los fulcros elementales hechos de Madera (ver pág. 33).

TABLA 10.3: EL MARAVILLO ECOSISTEMA MÁGICO

Nombre de la Criatura		Tipo	Ecosistema Mágico			
				Dificultad de Vinculación	Disposición de la Criatura	Frecuencia de corrupción
Ente	Driada	Espiritu Bosque	Cosechan la sangre de las almas mortales para nutrir al bosque.	NA	Fría -10%	Común -10%
	Corcel Élfico	Animal Mágico	Viaja rápidamente por las corrientes de la magia terrestre sin dañar la flora	Rutina +10%	Cordial +10%	Escasa +10%
	Dragon Bosque	Animal Mágico	Consumes la flora contaminada para prevenir que la corrupción se propague.	Difícil -20%	Hostil -20%	Escasa +10%
	Águila Gigante	Animal Espiritual	Inspecciona el bosque en busca de corrupción, supervisa las muchas extensiones del Árbol Eterno en el reino celestial.	Difícil -20%	Neutral +0%	Muy Rara +30%
	Rey Ciervo	Animal Espiritual	Se comunica con los mortales que esten mágicamente en sintonía en nombre de los animales del bosque.	Difícil -20%	Neutral +0%	Muy Rara +30%
	Náyade	Espiritu Bosque	Vierte el agua del Azyr sobre el bosque de ríos; secuestran a los amigos mortales de los espíritus en éxtasis temporal.	NA	Neutral +0%	Frecuente -20%
	Bestia de la Sombra	Espiritu Bosque	Sacrifica a los que acceden al Espacio entre Mundos; impide a los que recorren el Paso Sombrio extender la corrupción.	NA	Enemigo -30%	Muy Rara +30%
		Espiritu Bosque	Confunde a los viajeros indignos que pasen cerca de los claros sagrados.	Rutina +10%	Cordial +10%	Común -10%
		Espiritu Bosque	Elimina a los animales corrompidos para evitar que su corrupción se extienda.	Normal +0%	Cordial +10%	Normal +0%
		Espiritu Bosque	Inspira miedo en los viajeros para energizar a los mortecinos espíritus etéreos.	Desafiante -10%	Neutral +0%	Frecuente -20%
		Espiritu Bosque	Pone a los viajeros a dormir por lo que el bosque puede absorber sus almas sin violencia.	Normal +0%	Neutral +0%	Abundante -30%
		Espiritu Bosque	Atrapa a los animales corruptos para que losEspíritus Traviesos puedan ocuparse de ellos.	Normal +0%	Cordial +10%	Normal +0%
		Espiritu Bosque	Repele a otros espíritus de arboledas sensibles o mágicamente desequilibradas.	Normal +0%	Cordial +10%	Rara +20%
		Espiritu Bosque	Inspira miedo en los Elfos Silvanos para hacerlos respetar el Pacto Silvano.	Desafiante -10%	Fría -10%	Común -10%
		Espiritu Bosque	Absorbe el exceso de magia para evitar el estancamiento en la magia oscura (Dhar)	NA	Fría -10%	Rara +20%
Arboreo		Espiritu Bosque	Un recipiente donde los etereos espíritus forestales pueden alcanzar el equilibrio mágico expulsando energía.	NA	Fría -10%	Frecuente -20%
Hombre Árbol		Espiritu Bosque	Atrae otros espíritus a áreas ricas en magia. Absorbe Ghyran de la tierra con raíces y lo exhala en forma de puro Aethyr	NA	Neutral +0%	Escasa +10%
Unicornio		Animal Espiritual	Comunica la voluntad del bosque a los mortales mágicamente armonizados.	Desafiante -10%	Cordial +10%	Muy Rara +30%
Halcón de Guerra		Animal Mágico	Depredador. Controla las poblaciones de los animales en áreas donde abunda el Ghur.	Normal +0%	Cordial +10%	Normal +0%
Zoat		Animal Espiritual	Limpia la corrupción de los claros sagrados.	NA	Neutral +0%	Muy Rara +30%

Tipo

- **Espiritudel Bosque:** Estas criaturas son extensiones interdependientes de una entidad sobrenatural más grande conocida por los Elfos Silvanos como Isha.
- **Animal Espiritual:** Los animales de carne y hueso pueden estar ligados al espíritu de Isha haciéndolos proféticos y prácticamente inmortales.
- **Animal Mágico:** Los animales que no estan ligados al espíritu de Isha pueden no obstante estar en sintonía mágica con sus ciclos naturales.

Papel en el Mágico Ecosistema: Toda criatura que este conectada a Isha luchará, si es necesario, para defenderla contra los saqueadores. Además, la mayoría de las criaturas mágicas y espirituales juegan un papel en el apoyo de la armonía natural y aethyrica del bosque.

Dificultad de Vinculación: Algunos animales son mas fáciles a la hora de vincularse que otros (ver Vinculación Animal, pág 94). Sólo Animales Espirituales y Animales Mágicos pueden ser vinculados - los Espíritus Forestales no se enlazaran con los Elfos Silvanos (excepción: Entes).

Disposición de la Criatura: Aunque todas las criaturas forestales tengan personalidades únicas, sus papeles en el ecosistema de Isha influyen en sus actitudes hacia viajeros. Los modificadores a la Disposición de la Criatura son aplicados a todas las tiradas basadas en la **Empatía** de los personajes que se topen con ellas. Este modificador se aplica a los modificadores generales (ver Amigo de los Espíritus Forestales, pág. 94) y a los modificadores regionales de la Disposición Forestal en la geografía.

Frecuencia de corrupción: Ciertas criaturas del bosque son susceptibles a la Corrupción Salvaje (ver pág. 115), mientras que otras son prácticamente inmunes a ella. La corrupción se expresa con una simple modificación a las tiradas de Resistencia o Voluntad contra la mutación o subversion Caótica. Los Animales Espirituales y Mágicos usan la **Tabla 11.2: Corrupción de la Fauna** (ver pág. 86) para determinar sus mutaciones. Los Espíritus forestales usan la **Tabla 10.2: Corrupción de los Espíritus Forestales** (ver pág. 95).

DRÍADAS

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 30 y 92.

TÁCTICAS DE COMBATE

Las Dríadas atacan en pequeños grupos utilizando tácticas de emboscada para atrapar a sus presas por sorpresa. En batallas más grandes, parece que el bosque entero cobra vida ya que las Dríadas caen rápida e implacablemente sobre ejércitos invasores.

1	Miembros de madera: con moderación extraña, la Dríada usa sus duras extremidades para bloquear los ataques mientras busca los puntos débiles de su oponente. Combate cuerpo a cuerpo: Postura de Guardia y Apuntar
2-3	Abrazo Mortal: la Dríada atrapa a un enemigo con sus enredaderas y ofrece a la víctima indefensa a una de sus hermanas más jóvenes, o hunde sus propias garras en su carne. Combate cuerpo a cuerpo: Presa y Hostigar o Daño
4-8	Ramas como Cuchillas: la Dríada cosecha la sangre del alma de sus enemigos atacando con ramas en forma de garras. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Rápido
9-10	Furia Forestal: superada por la sed de venganza, la Dríada intenta dividir en dos a su oponente con un único y poderoso golpe. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Total

FORMAS DE DONCELLA Y ÁRBOL

Las Dríadas son manifestaciones físicas del odio de los bosques hacia aquellos que explotan o profanan sus dominios. En sus formas naturales, las Dríadas se asemejan a criaturas arbóreas de cuerpo flexible, con largas extremidades oscilantes y dedos como garras. A veces también pueden aparecer como jóvenes doncellas Élficas de tez verdosa (o marrón) y pelo frondoso. Esta forma se utiliza a menudo en sus relaciones con los Asrai, pero es más típicamente empleada como un seductor señuelo para los transgresores humanos.

Reglas Especiales:

• **Canción Seductora:** En forma de Doncella, las Dríadas que tengan éxito en una **Tirada de Empatía** pueden atraer a los intrusos hacia emboscadas con sus seductoras voces. Los Humanos y Enanos que se encuentren al alcance del oído de la Dríada deben pasar una Tirada de Voluntad o se dirigirán al encantador sonido. Los objetivos seducidos pueden intentar una **Tirada de Percepción** para notar alguna cosa “diferente” en la apariencia de dichas doncellas. Una vez que los objetivos lleguen a distancia de Carga, las Dríadas cambian a su Forma de Guerra (ver *Bestiario del Viejo Mundo* pág. 91), provocando inmediatamente **Tiradas de Miedo**. Para engañar a los intrusos femeninos, las Dríadas se disfrazan de niñas jóvenes, a sabiendas de que las mujeres no pueden ignorar el sonido del llanto de un niño.

• **Ocultarse a plena vista:** En forma de árbol, las Dríadas son capaces de fundirse con el bosque estando de pie e inmóvil. Las Dríadas pueden usar su habilidad de **Escondarse** (Ag +10%) en cualquier momento, sin necesitar la cobertura de un entorno forestal.

ESPECTROS DE LOS ÁRBOLES Y DRÍADAS DE INVIERNO

Las Dríadas creen que la única manera en que los Humanos y los Enanos pueden pagar su deuda al bosque es con sangre. Así como cada árbol talado contiene una parte de la esencia del bosque, cada gota de sangre contiene una parte del alma mortal. Durante muchos siglos desgarrados por la guerra, las raíces de las Dríadas se han empapado con la sangre de sus enemigos, proporcionándoles alimento y mejorando su poder.

Muchas Dríadas desarrollan cierto gusto por la sangre, lo que les obliga a ir más allá de los límites del bosque en busca de presas. Estas criaturas malvadas son conocidas por los Elfos Silvanos como “Dríadas de Invierno”. Algunas Dríadas tienen tanta avidez por la sed de sangre que incluso se volverán contra sus aliados Élficos después de ser corrompidas por una maléfica entidad como la de Cyanathair el Corruptor. Por lo tanto, Los Elfos Silvanos han aprendido que nunca pueden confiar completamente de las Dríadas.

Las dríadas más ancianas, llamadas Espectros de los Árboles, se hacen cada vez más formidables con la edad hasta que alcanzan el estado de semidiós (ver Drycha abajo). La energía acumulada de las almas consumidas por los Espectros de los Árboles y Dríadas de Invierno les permite imitar a Humanos y Enanos con una precisión casi perfecta. A menudo se disfrazan de solitarias doncellas o niños, mientras las Dríadas más jóvenes se ocultan por las inmediaciones en forma de árbol a la espera de emboscar a los salvadores.

DRYCHA

La más vieja y formidable de todas las Dríadas del mundo es un Espectro de los Árboles llamado Drycha, quien moró en Loren mucho antes que los Elfos y presencio el bosque virgen en todo su esplendor. Drycha habló en contra de la original pacto silvano, y ahora culpa cada incursión en Loren por ese acuerdo mal concebido. En estos días, Drycha persigue sus propios intereses independientemente de los Asrai y es considerada una Dríada “inconformista”.

Antes de que el Señor de las Bestias Cyanathair fuera derrotado por primera vez en -813 CI, Drycha estaba ligada al Claro del Roble Partido. Las poderosas magias desatadas esa noche liberaron a Drycha, desde aquel momento ha vagado a voluntad y actualmente sus movimientos se extienden más allá de Loren para aterrorizar pueblos rurales a través de Bretonia y el Imperio. La mayoría de Dríadas de Invierno de Loren sin doncellas de Drycha. Por otra parte, el aliado más cercano de Drycha es el corrupto Milenario Coeddil, que también habitó en el Claro del Roble Partido antes de la derrota de Cyanathair. Aunque Coeddil se ha mantenido latente durante siglos, comunas de Drycha con él en privado en su prisión del Bosque Salvaje.

Los Asrai sospechan que Drycha está tratando de alzar a Loren en una guerra a gran escala, pero no entienden plenamente los motivos de la dríada. Con la ayuda de un Coeddil despertado, Drycha podría expulsar a los Elfos Silvanos de Athel Loren y marchar con todo el bosque contra los reinos del Hombre. Si este levantamiento tuviera éxito, la tierra se lemparía de sangre.



Reglas Especiales:

- **Espectros de los Árboles:** aplicar la profesión de Bruto (ver *WFRP* pág. 227) al perfil básico de la Driada.
- **Bebedor de Almas:** Los Espectros de los Árboles y las Driadas de Invierno son capaces de imitar a los Elfos, Enanos y Humanos con una precisión casi perfecta. Las **Tiradas de Percepción** para poder descubrir sus disfraces son **Difíciles (-20%)**.

DONCELLAS

La mayoría de las Driadas sirven a los Hombres Arbol como guardianas, marchando junto al Señor del Bosque en la batalla contra los intrusos (ver *Pastores del Bosque* pág. 104). Cuando un Hombre Arbol se encuentre en un largo sueño, las Driadas velarán por su durmiente forma y atenderán a todas sus necesidades. El término Doncella suele darse a las Driadas que asumen este papel, irán en busca de agua para el dormido Hombre Árbol en tiempos de sequía, o despertarán a su señor en caso de necesidad. Cuando un Hombre Arbol es destruido, los corazones de sus Doncellas se volverán fríos y vengativos. Mientras que algunas son capaces de servir a otro Señor del Bosque, la mayor parte se convierten en Driadas de Invierno y en Espectros de los Árboles.

LOS SECRETOS DE ISHA

La mayoría de los Asrai saben algo acerca de sus vecinos los espíritus. Los DJs pueden proporcionar información básica sobre las criaturas mágicas del bosque a los PJs que sean Elfos Silvanos si logran pasar una **Tirada de Sabiduría Popular (Reino Forestal)**. Sin embargo, los Elfos no confían en que las otras razas respeten los bosques como ellos hacen. Cuando alguien que no sea Elfo haga preguntas acerca de los Espíritus Forestales, los Elfos Silvanos suelen responder enigmáticamente, cambian de tema o mienten completamente.

CORCELES ÉLFICOS

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 122.

COMPAÑEROS

Mientras los caballos de guerra de Bretonia y el Imperio son criados para conseguir fuerza y fidelidad, los caballos de Asrai son animados desde el nacimiento a ser ágiles y astutos. Los jinetes Élficos trabajan en estrecha cooperación con sus corceles, renunciando a la necesidad de domesticar y dominar a la montura como un hace la costumbre humana. Los Elfos no ven a los caballos como bestias subordinadas o bienes materiales.

El vínculo entre jinete y corcel se desarrolla después de muchos años y es a menudo más profundo que los lazos de amistad o familia. Esta unión permite a los Corceles Élficos formar un enlace empático con sus jinetes y recibir instrucciones sin la necesidad de bit or bridle. Finalmente, la cooperación entre caballo y jinete evoluciona hasta el punto en el que actúan como uno solo. La interacción silenciosa entre una experimentada montura y jinete es imposible de detectar por el ojo inexperto.

Incluso aquellos Elfos que no estén unidos a un Corcel Élfico ganan una bonificación de **+10% a las Tiradas de Montar** ya que gracias a los valores superiores Asrai pueden sentir las intenciones de una montura intuitivamente. Sin embargo, los Corceles Élficos son también lo suficientemente empáticos como para detectar los motivos de un jinete y, por tanto, pueden negarse a transportar jinetes “malvados” (enemigos de los Elfos, cualquiera alineados con los Poderes Ruinosos, los Muertos Vivientes, etc.).

Los Corceles Élficos ganan una bonificación de **+20% a las Tiradas de Miedo y Terror** mientras llevan a sus compañeros, representando un aumento de confianza y seguridad ante el peligro. Las sillas de montar casi nunca se emplean aunque un Corcel Élfico podría consentir usar una para cargar a un jinete enfermo o discapacitado.

CLAROS ESTABLOS

Cuando un Corcel Élfico no es requerido por su jinete, este regresará a un Claro especial, en donde crecen las hierbas más deliciosas y ricas en nutrientes. Estos lugares son cuidadosamente seleccionados para proveer agua fresca, libertad de movimiento y protección contra los elementos, merodeadores, ladrones de caballos. Cabe suponer, que ni siquiera los animales carnívoros se atreven a atacar a los Corceles dentro de estos Claros.

Los caminos que conducen a los Claros Establo están muy bien ocultos; algunos sólo pueden ser alcanzados desde los mismos Salones Élficos. Un Corcel Élfico responderá a la llamada de su compañero cuando se le convoque, aunque el tiempo de respuesta dependerá de la distancia hasta el Claro Establo.



TÁCTICAS DE COMBATE

Los Corceles Élficos son elegantes y valientes como ningún otra montura de caballería. Pueden realizar cargas audaces, pero son lo suficientemente inteligentes como para evitar los combates sin esperanza. La siguiente tabla debe usarse cuando los Corceles se encuentren sin jinete.

1-2	Evitar el Combate: El Corcel Élfico decide evitar el combate Combate cuerpo a cuerpo: Retirada
3-4	Ataque Temerario: El Corcel élfico lanza un potente golpe. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Total
5-8	Carga Elegante: El Corcel Élfico realiza un ataque normal Combate cuerpo a cuerpo: Ataque de Carga
9-10	Gracia Vigilante: El Corcel Élfico decide evadir a los enemigos corriendo rápidamente alrededor de ellos. Combate cuerpo a cuerpo: Postura Defensiva



DRAGONES DEL BOSQUE

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 52-54 y 91-92.

COMPAÑEROS

Según cuenta la leyenda Asrai, los Dragones del Bosque son descendientes de los grandes Gusanos que se vieron obligados a ocultarse después de perder la batalla por la supremacía contra sus parientes más grandes y agresivos. Las Serpientes huyeron y se refugiaron bajo el amplio dosel del antiguo Loren y se adaptaron rápidamente al bosque. Ahora, las grandes Serpientes del bosque se cuentan entre los protectores más feroces de los reinos forestales y están llamados a vencer enemigos que resultan demasiado fuertes incluso para los poderosos Milenarios.

Se dice que los pocos Asrai que se vinculan con los Dragones del Bosque son igual de temperamentales y volátiles como las mismas Serpientes. Estos “Jinetes del Dragón” como son conocidos, ganan 1 Punto de la Locura después de la Vinculación y sufren una penalización de -5% a su Característica de Empatía para representar su fuerte carácter. Y a pesar de que los Jinetes del Dragón están aliados con una de las criaturas más poderosas del bosque, los dragones son reacios a obedecer órdenes de seres inferiores. La habilidad “llamada” de los Jinetes del Dragón es realizada con una penalización de -20%, por lo que sus compañeros suelen viajar a la guarida del Dragón y ofrecer un regalo a cambio de ayuda.

Reglas Especiales:

- **Serpentino:** Los Dragones del Bosque son más serpentinos que sus parientes de las montañas, después de haber evolucionado bajo los árboles. Su Característica Agilidad se incrementa en un +10% y la de Movimiento en +1. Sin embargo, sus Características de Fuerza y Resistencia son reducidas por -10%.
- **Aliento Verde y Ardiente:** Los Dragones del Bosque ya no Respiran Fuego. En su lugar, arrojan corrosivos humos verdes, utilizar la plantilla de cono. Cualquier cosa atrapada en el interior del gas debe pasar una **Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia** o sufrirá un golpe de Daño 6 que ignora armadura y Bonificación de Resistencia.

ZONAS DE ANIDACIÓN

El Claro del Abismo de Beithir Seun en Athel Loren (ver pág. 74) ocupa un valle entero y es la mayor de las zonas donde anidan los dragones del bosque. En otros bosques, los dragones tienden a ocultar sus madrigueras dentro del follaje, detrás de una cascada o una entrada sumergida en el fondo de un estanque, arroyo o lago. La mayoría han evolucionado lejos de una dieta carnívora. En su lugar, subsisten con el alimento que proporciona el bosque, incluyendo hojas, ramas y raíces de árboles. Aunque esta transición a una dieta herbívora los vuelva ligeramente más apacibles que sus parientes de las montañas, los Dragones del Bosque estarán encantados con devorar la carne de aquellos que sean lo suficientemente estúpidos como para provocar su ira.

Capítulo X: Amigos del Bosque

Los espíritus forestales suelen proteger la guarida de un Dragón, confundiendo o atacando a los intrusos que descuidan apaciguarlos antes de entrar. Al igual que ocurre con todas las Serpientes, a los Dragones del Bosque les encanta las baratijas brillantes, monedas y otros tesoros. Los visitantes que se acerquen pacíficamente y porten regalos valiosos suelen ser bienvenidos. Si se requiere un favor del Dragón, el regalo debe ser especialmente valioso

BEITHIR SEUN

Beithir Seun es el más viejo y poderoso de todos los Dragones del Bosque, su hogar se encuentra en el Claro del Abismo desde los albores del tiempo. Aunque el ojo restante del viejo dragón es una masa de tejido mal cicatrizado, todavía se le considera el Señor de los Dragones del Bosque y un enemigo formidable.

Cuando se le solicite, Beithir Seun se alzaría contra Cyanathair el Corruptor para defender Athel Loren. Todo aquel que se acerque a su Claro del Abismo debe hacerlo con precaución, ya que el mayor de los Gusanos todavía recuerda el sabor de la carne y se regodea con la oportunidad de deleitarse con los que amenacen al bosque o a su persona.

(determinado por el DJ). Su sintonía con los vientos de la magia los vuelve particularmente aficionados a los objetos mágicos (ganando el **Talento Hijos de los Dioses**, ver pág. 6). Sin embargo, Si es despertado prematuramente de la hibernación, ningún tributo bastará y la ira del Dragón del Bosque será casi inextinguible.

Los huesos de los Matadores Enanos y Caballeros diseminan el Claro del Abismo, esparcidos entre la riqueza acumulada por los Dragones hace mucho tiempo.

TANOS Y TAMARIX

Dos grandes dracos de Athel Loren, Tanos y Tamarix, participaron en el Consejo de las Bestias junto a los espíritus Brúidd. La sabiduría de los dragones fue respetada, y sus juicios se consideraron justos e imparciales. Sin embargo, con el transcurso del tiempo Tanos y Tamarix se cansaron de los egoístas Brúidds, y se retiraron a los claros más profundos del bosque para dar paz a la mente.

ÁGUILAS GIGANTES

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 50-51 y 98

COMPAÑEROS

Las Águilas Gigantes son una especie orgullosa e independiente quienes han compartido un parentesco único con los Elfos desde el primer Pacto Élfico. A pesar de esta estrecha relación, las Águilas Gigantes raramente se vinculan con un jinete. En su lugar, suelen estar en comunión con los Cantores de Hechizos para traer noticias de saqueos o inminentes invasiones.

Las Águilas Gigantes están en sintonía con los Vientos de Magia (ver pág. 6 **Regla Opcional: Hijos de los Dioses**) y por lo tanto son capaces de sentir la corrupción. Se considera un gran honor el poder montar a una de estas majestuosas aves pero esto sólo ocurre en raras ocasiones, los que lo consiguen forman un vínculo tan fuerte que se cree que el espíritu del Águila Gigante sigue velando por el jinete hasta después de la muerte, otorgando a su antiguo jinete el **Talento Sexto Sentido** (ver *WFRP* pág. 100).

EL NIDO DE LAS ÁGUILAS

Los nidos de las Grandes Águilas se encuentran situados en los riscos más remotos e inaccesibles de las Montañas Grises. Buscados por aventureros y eruditos por igual, los nidos están llenos de baratijas y tesoros, algunos de los cuales pueden ser mágicos. También se rumorea que consumir la yema de un huevo de las Grandes Águilas confiere al consumidor una resistencia comparable a la de estas aves para resistir la corrupción. Aparentemente, los Alquimistas han mezclado la yema de huevo en un elixir que otorga inmunidad permanente contra el Caos. Sin embargo, intentar alcanzar uno de estos nidos es un asunto muy peligroso. Las perspicaces Águilas están siempre vigilantes en busca de intrusos y defenderán sus nidos hasta la muerte. Ni siquiera un Elfo Silvano se atrevería a acercarse a las sagradas zonas donde anidan por temor a violar el antiguo pacto.

Reglas Especiales:

• **Huevos de Águila:** Un Huevo de Águila es poco más grande que un bebé humano. Su interior contiene 10 + 1d10 dosis de yema mágica que al ingerirla confiere el **Talento de Resistencia al Caos** durante 1d10 días. Una vez que el caparazón se rompe, la yema se echará a perder después de 2 semanas. Los personajes que se alimenten de una yema de huevo en mal estado todavía ganan sus efectos, pero deben pasar una **Tirada de Resistencia** o contraerán la Diarrea Galopante (ver *WFRP* pág. 136).



GWANDOR EL NEGRO

La gran Águila Gwandor era conocida entre los Elfos Silvanos como la “portadora de esperanza para aquellos asediados en mayor número”. Un Tejedor de Encantamientos llamado Thalador, también conocido con el nombre de “Cometa de Muerte”, fue el honorable jinete de Gwandor el Negro. La pareja podía verse a menudo volando muy por encima de Athel Loren, en busca de intrusos que intentarían violar el bosque sigilosamente. Thalador era un poderoso lanzador de conjuros que llevaba el Talismán de Qwarr y la Lanza de Daith (ver pág. 40). Sin embargo, la pareja desapareció misteriosamente y sólo se recuperó la lanza.

REY CIERVO (Nuevo)

Los Elfos Silvanos veneran al Rey ciervo por encima de todas las demás criaturas del bosque incluyendo el Unicornio. Las apariciones de estos gigantes con cuernos se producen una o dos veces cada generación, en tiempos portentosos o de grandes celebraciones. Ser bendecido con el avistamiento de un ciervo es considerado todo un honor, pero hacerse compañero de una de estas criaturas es una bendición sobre todas las demás.

Sólo en las más terribles circunstancias hace un gran ciervo asistir a un elfo de madera especialmente audaz o valiente y da su consentimiento para ser montado en la batalla. La misma presencia de un Rey Ciervo inspira a los Elfos cercanos a cometer actos de gran valentía. En combate, un Rey Ciervo y su jinete suelen inspirar a los aliados con su mera presencia, antes de cargar a la refriega en un momento crucial para inclinar la balanza a favor de los Elfos Silvanos.

– Estadísticas de Rey Ciervo –							
Perfil Primario							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
55%	0%	50%	46%	38%	32%	65%	31%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	24	5	4	8	0	0	0

Habilidades: Esquivar, Rastrear +10%, Percepción +20%, Nadar.

Talentos: Oído Aguzado, Intrépido, Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Visión Nocturna.

Reglas Especiales:

- **Cornamenta:** Las astas del Rey Ciervo cuentan como un arma mágica. Por otra parte, si el gran ciervo realiza un Ataque cauteloso, las astas ganan la propiedad Apresadora.

- **Inspirado:** La visión de los cuernos de un Rey Ciervo inspira valentía. Todos los Elfos Silvanos obtienen el Talento Audaz (ver WHJDR pág. 101) a la vista del gran ciervo

Armadura: Ninguna

Armas: Cornamenta

EL CIERVO BLANCO DE ATHEL LOREN

El Ciervo Blanco de Athel Loren es un Rey Ciervo de insuperable sin bilidad y gracia, un espíritu noble, es considerado un aspecto inmortal del bosque, que no envejece ni muere. Los encuentros con el Ciervo Blanco son más raros aún que los Reyes Ciervo, y los que lo ven se dice que son bendecidos por el bosque mismo.

- **Ciervo Blanco:** La imagen poco habitual de este animal espiritual es de hecho portentosa, otorgando el uso de dos Puntos de Suerte extra en cualquier momento dentro de los próximos dos días.

NAYÁDES

Fuente: ver *WFRP Compañero*, pág. 115 y 123

HIJAS DE LA VENGANZA

Las leyendas Asrai cuentan que las Náyades son las hijas de una hermosa doncella la cuál capturó el amor de Mathlann, el Dios del Mar. Pero cuando las tempestuosas y a menudo violentas maneras de Mathlann obligaron a la doncella huir tierra adentro para escapar de su ira, el rechazado Señor del Mar maldijo a la doncella y a toda su descendencia a permanecer vinculada siempre al agua. Las leyendas continúan diciendo que a cambio, la doncella juró un odio eterno hacia todos los hombres.

Aunque los cuentos sean verdad o no, las Náyades indudablemente comparten un temperamento común con el Señor de las Mareas. Cuando un viajero masculino y atractivo capta su atención, las Náyades aparecen como juguetonas y seductoras elfas acuáticas para atraer a sus presas en un abrazo sensual. Aunque estos encuentros no son normalmente violentos, las despedidas son otro asunto. Un hombre joven que desee abandonar la compañía de una náyade debe tener una buena razón o acabará sufriendo su ira. Las hermosas ninfas son criaturas celosas que detestan ser desdeñadas por cualquier motivo.

GUÍA

Todos los varones que se acerquen a una Náyade deben realizar una **Tirada Desafiante (-10%) de Empatía**. Los que tengan éxito son considerados atractivos por las náyades y verán a las ninfas como doncellas hermosas bañándose o sentadas en la orilla del río.

Las Náyades no participan en la conversación profunda; en cambio, intentan seducir tímidamente a los hombres que les resulten atractivos. Los machos humanos con características extraordinariamente altas de Empatía (60 o +) y los Elfos pueden recibir indormación a cambio de un beso (ver más abajo).

Las Náyades ignorarán a un grupo si ninguno de sus miembros se considera atractivo a menos continúen acercándose a su posición. Si esto ocurre, las Náyades desaparecerán bajo el agua para asumir su *Forma de Guerra* y luego emergerán de nuevo para intimidar a los compañeros no deseados. Los pretendientes rechazados, que se encuentren de pie en el borde del agua sin invitación, se arriesgan a ser arrastrados a una muerte acuosa. Los miembros femeninos de un grupo serán objeto de burlas y tentados a un beso acuoso, por tanto las Náyades celosas pueden seducir a los varones atractivos sin competencia.

Reglas Especiales:

- **Forma femenina:** el cuerpo de una Náyade es muy atractivo y parece llevar un velo fino y húmedo sobre las curvas de su cuerpo, que le confiere una bonificación de +10% a su Característica de **Empatía**.

- **Beso seductor:** El receptor del beso de una Náyade debe pasar una **Tirada Enfrentada de Voluntad** o será absorbido por el espacio entre los mundos donde queda *Perdido en el Tiempo y Espacio!* (ver pág. 58), hasta que localice un camino plateado y salga al Palacio de las Cataratas de la Corte Náyade (ver pág. 70) para esperar la llegada de su codiciosa amante.

LAS BESTIAS DE LA SOMBRA (Nueva)

Las Bestias de la Sombra son oscuros espíritus del bosque que frecuentan los caminos mágicos entre los mundos (ver Paso Sombrio, pág. 33). Estas entidades odiosas aparecen como figuras espectrales sin forma, que intentan atraer a los viajeros hacia la sobrenatural oscuridad donde pueden darse un festín lentamente sobre sus almas. Los Magos Amatistas humanos creen que las Bestias de la Sombra son los ecos aethyricos de las almas reclamadas por los demonios del Caos. Los Cantores de Hechizos Élficos a veces se refieren a ellas como los “carroñeros de Isha”; las creaciones más crueles de su diosa.

Las Bestias de la Sombra imitan los miedos y pasiones de sus víctimas, tejiendo ilusiones personalizadas de dolor y sufrimiento para atraerlas. Las Bestias de la Sombra individuales son débiles, por tanto atacan en grupos para abrumar a las víctimas con la desesperación. Si se les contraataca con magia, se retirarán después de que varias de ellas hayan sido derrotadas.

– Características Bestia de la Sombra –							
Perfil Primario							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
25%	0%	22%	24%	37%	18%	31%	18%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	2	2	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Disfraz, Esquivar, Percepción, Seguimiento

Talentos: Contortionista, Etereo, Temible, Imitador, Visión Nocturna

Reglas Especiales:

• **Leer Memoria:** Las Bestias de la Sombra pueden leer los recuerdos de los viajeros que fallan sus Tiradas del Paso Sombrio (ver pág. 33) por 0-2 Grados de Fracaso. Las Bestias de la Sombra utilizan estas memorias para hacerse pasar por los seres queridos (vivos o muertos) en situaciones angustiantes o tortuosas. Cuando los viajeros se desvíen del camino plateado para rescatar a las ilusiones, las Bestias de la Sombra atacarán.

• **Garras de la Desesperación:** Las Bestias de la Sombra utilizan ataques especiales de Presa. Las tiradas enfrentadas de HA se realizan de manera normal, pero en vez de utilizar la Fuerza, la víctima debe pasar un Tirada Enfrentada de Voluntad para liberarse. Los objetivos Apresados no son inmovilizados. En su lugar, cada turno que se mantenga la presa, el objetivo debe pasar una Tirada Muy Fácil (+30%) de Voluntad, o ganará 1 Punto de Locura (por cada Bestia de la Sombra adicional apresando, modificar esta tirada en -10%). Aquellos que ganen un Trastorno por este método adquieren automáticamente el *Corazón Desesperado* (ver WFRP pág. 205). A menos que intervenga otro viajero dentro de 4 turnos, las víctimas que adquieren el *Corazón Desesperado* se hunden en la sobrenatural oscuridad para siempre.

Armadura: Ninguna (Etereo)

Armas: Ninguna (Presa)

ENTES

Fuente: ver *WFRP Companion*, pág. 118 y 125.

COMPAÑEROS

Los Entes (o “Duendes y Hadas” llamados así por los humanos) són los más caprichosos e impredecibles de entre los espíritus del bosque, debido principalmente a sus insaciables curiosidades. Algunos eruditos creen que la empatía de los Entes hacia los mortales sugiere que estas diminutas criaturas fueron una vez como ellos mismos.

Los Elfos Silvanos pueden vincularse con Compañeros Entes como si fueran un animal (ver Vinculación Animal, pág. 94). Estos espíritus Compañeros seguirán a su patron aya a donde vaya, proporcionándole ayuda y protección – durante todo el tiempo en que el patron ofrezca entretenimiento continuo! Los Entes Vinculados a veces se esconden en la capa o mochila de sus patrones, pero su irreprimible curiosidad les impide permanecer ocultos por mucho tiempo. Los Compañeros Entes son atraídos en grupos de 1d5+1, y pueden ser tomados como Familiares por los Hechiceros (ver *Reinos de la Magia*, pág. 183).

En raras ocasiones, los Entes han sido atraídos por compañeros Humanos de puro corazón. La mayoría de los Elfos Silvanos asumen que estos diminutos espíritus encuentran a los cómicos humanos más que interesantes, a su manera. Sin embargo, los Tejedores de Encantamientos veces han otorgado un estatus especial a los Humanos en base a ser “Amigo de los Entes”. Los Compañeros Entes son altamente impredecibles. Si su patrón actúa contra el bienestar del bosque, o resulta demasiado aburrido después del primer encuentro, pueden volverse repentinamente ...malvados y rencorosos.

SUBTIPOS ADICIONALES

Además de los Diablillos, Espíritus Traviesos y Trasgos (ver *WFRP Companion* pág. 125) se han observado muchos tipos diferentes de Entes. Los Entes son cambiadores de forma, por tanto su apariencia física no es necesariamente compatible por el subtipo; Sólo se clasifican sus habilidades especiales según el tipo.

• **Tánganos:** Estos agresivos Entes atacan a sus enemigos desde la distancia mediante diminutos dardos o flechas envenenadas (Daño BF-1, Rango 6/-, Recarga Media Veneno). Los objetivos heridos por estos proyectiles deben pasar una **Tirada Rutinaria (+10%) de Resistencia** o caerán en un sueño profundo (2d10 horas). Si la tirada fracasa por 3 grados o más, la víctima sólo podrá ser despertada con curación mágica. Si no se despierta, la víctima morirá lentamente de hambre. Las víctimas dormidas experimentarán terribles pesadillas.

• **Geniecillos:** Éstos Entes adoptan el aspecto de criaturas arácnidas con diferentes formas, la mayoría tienen patas de insecto y dejan rastros de telarañas por donde quiera que vayan. En vez de atacar para causar daño, los Geniecillos enredan a los enemigos con sus redes pegajosas. Después de tres ataques exitosos (utilizando la HP del Geniecillo), el objetivo contara como Aturdido (ver la Propiedad **Apresadora** WFRP pág. 105). Dichos ataques pueden combinarse entre varios Geniecillos acumulativamente, a través de varios Turnos, hasta conseguir los tres golpes para Aturdir a su objetivo.

Capítulo X: Amigos del Bosque

• **Hadas:** Estos extraños Entes suelen aparecer como pequeñas volutas o briznas de colores que flotan suavemente. Las Hadas dejan tras de sí un rastro de luz mágica allá por donde van. Sus excreciones son venenosas para los seres mágicos; aquellos que entran en contacto con ellos deben pasar una Tirada de Voluntad o sufrir 1d10 heridas. Por lo tanto, los demás espíritus prefieren dejar tranquilos a estos Entes. Cualquier arma recubierta en dicha sustancia cuentan como mágicas, pero el residuo se evapora dentro de 5+1d10 minutos.

• **Aldaboneras:** El más temido de todos los Entes son las Aldaboneras. Estos espíritus siempre aparecen como un trío, pero pueden tomar diferentes formas: brujas viejas, cuervos de ojos rojos, o una triada que consiste en una bruja, una mujer y una niña.

Un trío de Aldaboneras puede lanzar una poderosa Maldición con una Acción Completa. El objetivo de la Maldición debe pasar una **Tirada de Empatía** o sufrir un grave ataque cardíaco que causa 2d10+4 Heridas, ignorando Resistencia y Armadura.

• **Fuegos Fatuos:** Estos tímidos Entes aparecen como luces puras de múltiples colores, pero también pueden tomar la forma de pequeños elfos alados. Los Fuegos Fatuos absorben la energía mágica excedente del bosque circundante. Un grupo de Fuegos Fatuos reducirá la puntuación mágica a 1 para cualquier mago que se encuentre dentro de 20 metros, y otorga temporalmente el Talento Resistencia a la Magia sobre cualquier personaje dentro de ese rango. Los Fuegos Fatuos nunca se uniran a los Elfos u otros mortales como Compañeros.



ARBOREOS

Fuente: ver *WFRP Companion*, pág. 119 y 126.

LA FUERZA INTERIOR

Todos los bosques están habitados por espíritus nacidos de la magia pura. Estos seres pueden tomar la forma de Entes, o habitan en los árboles y animales. En los bosques mágicos como Loren, prácticamente cada árbol es un anfitrión para los espíritus pero los espíritus forestales son menos comunes en áreas civilizadas. Los espíritus forestales pueden morar dentro de árboles vivos durante una estación entera, haciéndolos dar frutos mágicos o hasta trasladarse (aunque muy despacio) a otra zona del bosque.

Los árboles muertos sólo pueden servir como anfitriones durante cortos períodos de tiempo. Sin embargo, sus viejas y podridas cáscaras están menos arraigadas, permitiendo a los espíritus animarlos como golems de madera (llamados “Arboreos” por los Elfos).

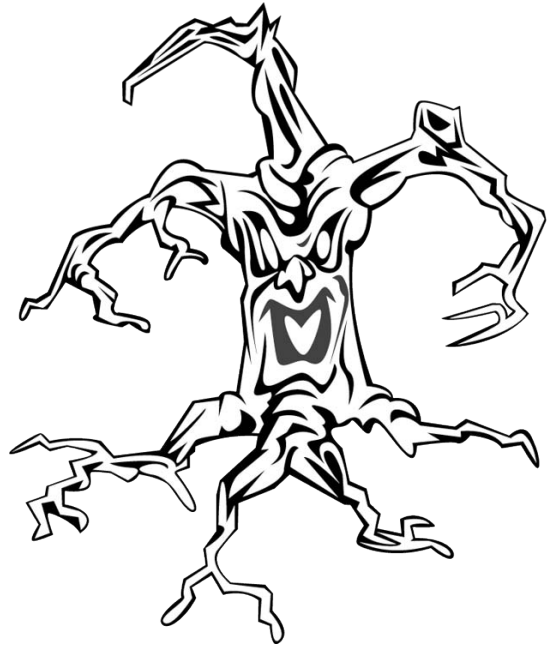
Mientras que los árboles vivos están generalmente habitados por espíritus benignos, Los arboreos están animados por entidades rencorosas que buscan venganza contra los intrusos del bosque.

Los espíritus forestales a menudo se manifiestan como reflejos de las emociones expresadas por aquellos que han perecido en el bosque. En los bosques pacíficos, como el místico Avelorn, los Arboreos rara vez se manifiestan y los que lo hacen son criaturas nobles y orgullosas. En bosques asediados como Athel Loren se producen Arboreos con temperamentos mucho más violentos y vengativos, mientras los que acechan los bosques del Imperio son criaturas de pesadilla con ojos brillantes y enormes fauces.

TACTICAS DE COMBATE

Los Arboreos suelen coger desprevenidos a sus enemigos al cobrar vida de repente. Suelen luchar hasta la muerte, a menos que el espíritu que habita en su interior se vea amenazado por ataques mágicos.

1-2	Ramas Irrompibles: el Arboreo barre a un lado los ataques entrantes con sus sólidas extremidades e intenta desgastar a su oponente con golpes constantes. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Normal y Postura de Guardia
3-5	Apretón Aplastante: envolviendo sus enormes miembros alrededor del objetivo, el Arboreo intenta aplastar los huesos de la indefensa víctima o simplemente devorarla. Combate cuerpo a cuerpo: Presa y Daño
6-9	Embestida Temible: el Arboreo barre a izquierda y derecha con sus terribles ramas, golpeando a cualquiera que se interponga en las inmediaciones. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Rápido
10	Raíces Enredadas: el espíritu de su interior tiene problemas para motivar al anfitrión a moverse, haciendo vacilar al Arboreo momentáneamente. Combate cuerpo a cuerpo: Reserva



HOMBRES ÁRBOL

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 31-32 y 100-101.

PASTORES DEL BOSQUE

Los más grandes de todos los espíritus del bosque son capaces de anclar su esencia a un árbol vivo, combinándose y fundiéndose permanentemente. Estos poderosos Hombres Árbol cuidan de los bosques y son atendidos por un pequeño grupo de Driadas que vigilarán por ellos mientras duermen a través de los siglos (1d10 están presentes en todo momento). Estos harenos de Driadas, como se los llaman los Asrai, despiertan a los Hombres Árbol cuando el bosque se ve amenazado. Al principio las Driadas trataran de despertar al dormido espíritu con suaves caricias. Si el Hombre Árbol no se levanta fácilmente, su haren de Driadas tirará de la corteza, doblarán las ramas y desenterrarán las raíces en su desesperación por despertar el espíritu.

Reglas Especiales:

• **Enjambre de Entes:** Los Hombres Árbol a menudo están infestados de innumerables y pequeños espíritus que pueden salir hacia fuera en defensa de su anfitrión. En lugar de realizar un ataque, pueden elegir liberar un enjambre de Entes sobre sus enemigos. Esto cuenta como Media Acción. Centre la plantilla grande en el Hombre Árbol, o utiliza la plantilla de cono. Todos los enemigos afectados sufren un golpe de Daño 1 y una penalización de -10% en su siguiente tirada, debido a la distracción de los Entes.

GUIA

Acercarse a un Hombre Árbol es arriesgado. Sus recelosas Driadas están siempre vigilantes, y a menudo rechazan audiencias incluso para aquellos favorecidos por el Hombre Árbol. Si pueden evitar de alguna manera a las Driadas, los solicitantes todavía deben enfrentarse con la tarea de despertar el espíritu. Aunque normalmente se requiere de los ritos realizados por un Cantor de Hechizos para despertar al adormecido espíritu, un Hombre Árbol a veces siente las súplicas desesperadas relacionadas con el bienestar del bosque. Los encuentros no agresivos con un Hombre Árbol pueden ser dolorosamente lentos. Las presentaciones por sí mismas pueden durar varias horas, y las negociaciones pueden tomar días o incluso semanas.

Los Hombres Árbol son normalmente despertados mediante la canción y la voluntad personal. El Grado de Éxito o Fracaso en una **Tirada de Actuar (Cantante)** es utilizado para modificar la siguiente **Tirada Enfrentada de Voluntad**, por ejemplo un verso bien cantado con 2 Grados de Éxito otorga una bonificación de +20%. Si el Hombre Árbol no puede ser despertado en el primer intento, los demandantes deben tener éxito en una **Tirada de Empatía** para convencer a las Driadas de que los dejen actuar de nuevo. Una vez que ha sido despertado, cualquier trato será modificado por el resultado original de la **Tirada de Actuar (Cantante)**, como se describió anteriormente. A nadie le gusta ser despertado con malas canciones.



MILENARIOS

El más anciano de los Hombres Arbol todavía puede recordar un tiempo antes de que los pasos de Elfos dejaran su señal sobre el mundo. Hay Hombres Arbol en Athel Loren que hablaron en nombre del bosque cuando se realizó el pacto con los Elfos. Estos poderosos Señores espirituales se turnan para dormir por lo que al menos uno de ellos estará despierto para vigilar el bosque en todo momento.

Adanhu

Adanhu es el mayor y más sabio de todos los Hombres Arbol. Su conocimiento y experiencia ancestral es muy buscado por los Elfos. Hasta hace pocos siglos, los viajes de Adanhu eran bien conocidos ya que el bosque floreció allí por donde caminaba. Sin embargo, su paradero actual es desconocido. Los Elfos Silvanos temen que haya caído en un sueño tan profundo del que nunca pueda despertar. Si esto es cierto, los Elfos habrían perdido a su mayor aliado y defensor más abierto de la vieja alianza.

Durthu

Durthu se asemeja a un viejo roble marchito y nudoso, marcado por cicatrices a lo largo de siglos por hachas Enanas. Ha sido llevado al borde de la locura por su odio hacia aquellos que dañan el bosque, y ahora incluso los Asrai son cautelosos con su presencia. Es Durthu el que supervisa actualmente el bosque de Loren, afectando a los Elfos en gran medida. Los elfos temen que el Espectro de los Árboles Drycha pudiera influir en el Milenario para poner fin con el antiguo pacto entre Elfos Silvanos y espíritus de Loren.

Rhydysann

Rhydysann sigue siendo un misterio para los Asrai y no se deja ver con normalidad, pues camina en solitario desde los días del Primer Pacto, y no le conmueven ni las peticiones ni los ruegos. Rhydysann rechaza relacionarse con los Elfos, y en cambio atiende las necesidades del bosque por su propia cuenta. Los Asrai sospechan que Rhydysann se ha arrepentido de la vieja alianza; por lo tanto, siempre tratan de apaciguarlo. Si el pacto fuera cuestionado alguna vez por el consejo de los espíritus de Loren, el voto de Rhydysann probablemente inclinaría la balanza hacia uno u otro lado.

Coeddil

Coeddil el Traidor se encuentra enjaulado mágicamente en el Bosque Salvaje de Loren. Hace tres mil años atacó el Claro del Rey, y después la reina Ariel lo encarceló con monolitos mágicos. Los motivos de Coeddil para volverse contra los Elfos son desconocidos, pero es bien sabido entre los Cantores de los Árboles que Drycha fue una vez miembro del harén de Coeddil. Ahora los elfos creen que Drycha desea liberar a Coeddil de su prisión mágica.

UNICORNIOS

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo* pág. 33 y 116.

TACTICAS DE COMBATE

Los unicornios son inteligentes y formidables oponentes, pero por lo general prefieren evitar el combate directo.

1-2	Eludir la Captura: el Unicornio sale corriendo hacia el bosque - no porque esté asustado, sino porque tiene cosas más importantes que hacer. Combate cuerpo a cuerpo: Retirada
3-4	Persecución Mortal: el Unicornio parece huir, pero en su lugar lleva a sus perseguidores hacia una trampa (por ejemplo, zarzas, una emboscada dríada, o la guarida de un oso). Combate cuerpo a cuerpo: Finta y Ataque Normal
5-8	Bestia Magnífica: el Unicornio se precipita en medio de sus enemigos y utiliza su cuerno mágico para embestirlos con con elegancia y poderío. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Rápido
9-10	Briosa Belleza; los hábiles cuartos del Unicornio impiden que sea golpeado mientras realiza círculos alrededor del enemigo, burlándose de él con su espléndido cuerno. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Cauteloso

COMPAÑEROS

Los Unicornios son criaturas independientes que rara vez se vinculan permanentemente con ningún jinete. Como héroes del bosque, los Unicornios colocan el bienestar de los reinos forestales por encima de las necesidades de sus compañeros Elfos. Los Unicornios solo salen del bosque durante cortos períodos de tiempo, y únicamente por causas dignas. Cuando un Unicornio decide que su camino está en otra parte, pueden abandonar a sus compañeros sin previo aviso.

Los Unicornios no pueden hablar con sus jinetes, pero los personajes con la **Habilidad Sentir Mágica** pueden detectar las emociones básicas de estas criaturas en cualquier momento dado. Del mismo modo, los Unicornios son capaces de sentir las emociones de los compañeros dotados de aptitudes mágicas. Los Magos son los compañeros preferidos de los Unicornios debido a esta conexión empática. La hechicería es especialmente favorecida, porque las doncellas están más inclinadas que los hombres a aceptar la grácil aparición de un unicornio.

Cada vez que un unicornio se muestre reacio a seguir el mismo curso de acción que su jinete, sólo una **Tirada Éxitosa de Carisma Animal** podrá hacerles cambiar de parecer. Los jinetes dispuestos a pasar largos días a solas con sus compañeros Unicornio, vagando por los claros arbolados y cepillando sus melenas podrían ganar favores especiales. Un compañero que salve la vida de su Unicornio recibirá el cuerno mágico voluntariamente como un regalo cuando su Unicornio parta.

HALCONES DE GUERRA

Fuente: *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 34 y 99.

COMPAÑEROS

Se dice que el primer Jinete de los Halcónes de Guerra fue un joven guerrero que deseó volver a revivir los cuentos legendarios de la equitación del Dragón. Los jóvenes guerreros que buscan montar estas poderosas criaturas deben afrontar un peligroso rito de iniciación. Un jinete veterano conduce a un grupo de jóvenes a lo alto de las Montañas Grises, a los riscos donde anidan los Halcónes de Guerra. La subida por sí sola es peligrosa, pero acercarse a los nidos e intentar vincularse espiritualmente con los Halcónes de Guerra lo es aún más. Se rumorea que sus nidos están llenos con los huesos de Elfos Silvanos que fueron indignos. Solo los Señores Biennacidos de los Pinares reciben un joven poñuelo sin tener que llevar a cabo el rito de iniciación. Estas poderosas aves desarrollan un vínculo casi irrompible con sus amos y los transportarán hacia la batalla sin lugar a dudas (la **Habilidad de Montar** del Jinete gana una bonificación de +10%).

CETAN

El Señor Halcón Cetan es un espíritu Brúidd de Laurëorn cuyos ojos son tan agudos que puede ver más allá del bosque. Durante la Guerra de la Barba, fue Cetan quien descubrió a las hordas de refuerzos Enanos marchando hacia adelante con hachas y fuego. Convenció al Consejo de las bestias para convertir a la Elfa Torothal en un semi espíritu y coronarla Reina de Laurëorn para que los Elfos se unieran a la lucha.

ZOATS (Nuevo)

Los Zoats son una antigua raza casi desconocida por las demás y sólo es mencionada en las leyendas de los Elfos Silvanos, se cree que tienen algo de la misma herencia reptiliana como los Slann en la lejana Lustria. Suelen medir unos 2 metros de alto y 3 longitud, un Zoa es una especie de centauro con cuatro patas cortas y rectas, junto a un poderoso torso y dos brazos musculosos. Grandes piezas de placas cubren sus hombros, espalda y cuartos traseros. Sus cabezas se asemejan a la de las tortugas, pero con un amplio cráneo de armadura pesada para alojar sus grandes cerebros.

El aspecto más llamativo de los Zoats, aparte de su aspecto distintivo, es su extraña arma: un gran cilindro de piedra negra con plata y marcado con runas extrañas, que se sienta encima de un largo bastón de madera. Esta pesada arma a menudo es blandida a dos manos y se dice que es la fuente de sus poderes mágicos.

– Estadísticas del Zoa –

Perfil Primario

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
59%	0%	54%	54%	47%	66%	75%	43%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	25	5	5	7	4	0	0

TACTICAS AEREAS

Aunque los Halcones de Guerra individuales a menudo se utilizan para la exploración, las pequeñas bandadas son conocidas por emplear tácticas relámpago para acosar a grandes ejércitos. En batalla, el chirrido de una bandada puede ser muy desconcertante, ya que generalmente le precede una lluvia de flechas desde arriba (ver *WFRP* pág. 139 para las reglas de Volar)

1	Chillido: el Halcon de Guerra suelta un estridente chillido mientras sobrevuela el campo de batalla a baja altitud, dando a todos los Halcones de Guerra el Talento Inquietante para el resto del asalto. Combate cuerpo a cuerpo: Correr...(Volar)
2-3	Picado: el Halcon de Guerra se abalanza hacia abajo para atacar a su presa, para desgarrarla con su pico y garras o levantarla en el aire y dejarla caer desde una gran altura. Combate cuerpo a cuerpo: Presa y Desplazamiento o Daño
4-8	Arremetida: el Halcon de Guerra se lanza sobre su presa con toda su fuerza con la esperanza de infligir una herida fatal. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Total
9-10	Ametrallar: el Halcon de Guerra se desliza suavemente a través del campo de batalla a baja altitud, proporcionando a su jinete una plataforma estable desde la que disparar una flecha tras otra sobre sus enemigos. Combate cuerpo a cuerpo: Desplazamiento

Habilidades: Sabiduría Académica (Historia) +20%, Sabiduría Popular (Elfos) +10%, Escondarse +10%, Rastrear +10%, Sentir Magia +20%, Orientación, Supervivencia, Percepción, Actuar (Cantante), Buscar, Movimiento Silencioso, Seguimiento, Lengua Arcana (Élfico Arcano), Hablar idioma (Eltharin, Malla-room-ba-larin).

Talentos: Desarmar, Magia Menor (4 cualesquiera), Saber del Bosque, Visión Nocturna, Magia Pueril (Arcana), Errante, Especialista en Armas (a 2 Manos), Scales (2), Audaz, Golpe Poderoso, Golpe Letal, Imperturbable, Lucha.

Reglas Especiales:

• **Caparazón Blindado:** Los Zoats tienen un caparazón escamoso cubriendo la mayor parte de su cuerpo, con las placas más pesadas sobre el torso y la cabeza, y las ligeras o una piel curtida en los demás lugares (ver Puntos de Armadura)

• **Poder Cilíndrico:** Cuando un Zoa empuña su gran maza cilíndrica, este puede realizar una **Tirada de Voluntad** cuando sea objetivo de cualquier hechizo (Y no sólo para aquellos que permitan una tirada de Voluntad para resistir). Si la tirada tiene éxito el hechizo se disipa de inmediato, aunque el Zoa puede renunciar a esta protección para beneficiarse de un hechizo amistoso o beneficioso. La maza cuenta como un arma mágica, que después de un golpe exitoso y una **Tirada Enfrentada de Voluntad**, disipará Demonios y No-muertos.

• **Magia de la Tierra:** Los Zoats invocan a la magia terrestre para lanzar sus hechizos, usar las mismas reglas que los Cantores de Hechizos (ver *Magia de los Elfos Silvanos* pág. 30).

- **Telepatía:** ver *Tomo de Corrupción* pág. 54 para sus detalles.
- **Telequinesis:** ver *Tomo de Corrupción* pág. 54 para sus detalles.

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Armadura 1, Cuerpo 4, Piernas 2

Armas: Arma Grande (ver Poder Cilíndrico).

LOS GUARDIANES DEL BOSQUE

Los Zoats son criaturas solitarias, encontradas normalmente dentro de las partes más profundas de los bosques antiguos. Los motivos verdaderos de esta raza son incomprensibles para el resto de las demás, incluyendo a los Elfos. Sin embargo, se cree que tienen una afinidad con el entorno natural y un profundo odio hacia el Caos. Muchos Elfos Silvanos no son conscientes, pero esta raza actúa como sabios del bosque y tienen influenciados su desarrollo cultural al susurrar consejos en la mente de los Cantores de Hechizos. Aunque podría parecer como si los Zoats vagarían por el mundo al azar, estos viajeros solitarios, de hecho, se sienten atraídos por la presencia de piedra bruja y conocen los rituales secretos de purificación capaces de anular sus efectos de mutación. Algunos Zoats actúan como guardianes de lugares sagrados, tales como el Lago Dorado de Athel Loren, asegurando que la magia de estos claros no se utiliza para fines enfermos. Las leyendas de los Elfos Silvanos retratan a los Zoats como protectores, pero en verdad están esperando su tiempo, a la esperando el paso de la carne caliente para empezar una nueva era; la Era de Zoats.

GUIA

Los Zoats no suelen mostrarse a sí mismos, incluso a los Elfos Silvanos. En su lugar, escuchan y observan desde los árboles. Cuando un grupo se encuentre con un Zoat, es porque el Zoat lo ha escogido así, aunque puede fingir sorpresa para que el grupo crea que tiene una ventaja. Las reuniones con Zoats a menudo son inquietantes, debido a que estos telépatas rara vez se molestan con la comunicación verbal, prefiriendo en su lugar comunicarse directamente con la mente de una persona. El tiempo dedicado en observar a un grupo antes del encuentro les otorga una clara ventaja ante discusiones o tratos. Los Zoats sienten la naturaleza de las personas y por lo general pueden decir si están mintiendo. La visión social de los Zoats puede mejorarse si es capaz de leer con antelación la mente de cualquier miembro del grupo. La mayoría de las reuniones con Zoats son pacíficas y dan como resultado beneficios para ambos lados, a pesar de las advertencias y consejos que ofrecen son a menudo crípticos.



EL CUENTO DEL ZOAT EL MURCIÉLAGO Y EL ÁGUILA

*She who shunned the Cadai and Cytherai,
Ratón volador, oyente de la noche, oculto por el sol,
ala reptante, volador de la cueva, lame frutas,
chupa sangre, bailarín de la polilla, corredor de la luna
El murciélago de Loren era una medio bestia.*

*Y nunca feliz. Fuera de la vista, fuera de la mente
El soñó y tramó, por todos olvidado
Colgado al revés, grande era su lujuria y cólera;
¡Mira las majestuosas alas del águila! Se atreve
Llamarse rey, el primero después del Fénix;*

*Aún con alas como esas, nadie me creería un ratón!
El murciélago pensó en cómo atrapar un águila
En una trampa fría, y cómo el batir de esas dos nuevas alas
Haría latir de alegría el corazón del propio murciélago
Amarga y fría, fue la trampa que el murciélago había establecido.*

*Pero por un señuelo, ¿a quién tenía mejor que a si mismo?
Voló por el día aunque fue cegado
Y buscó al Águila a través del vasto cielo, pero no la encontró.
Por fin voló de nuevo a su trampa, para ver allí su destino
Pero volando a ciegas, golpeó la fría y amarga telaraña que había
construido.*

*En el corazón del bosque lloró por ayuda y se retorció
Y no pudo escapar, y nunca fue encontrado.
Derrotado y destrozado luchó bajo el sol
Deseando volar bajo la luna una vez más
Suplicando por algo de oscuridad, las alas del águila olvidadas.*

*La ayuda no vino, y nadie recordó que el pequeño murciélago
Había estado desaparecido hacia mucho tiempo,
Nadie lo había notado antes y nadie lo notó ahora.
Y así el murciélago maldijo al Bosque, y a los árboles,
Y lo retorció en una espiral de rabia y oscuridad, el Bosque Salvaje.*

*Y así es como hasta el día de hoy el Bosque Salvaje crea complots y
trampas,
Golpeando en silencio como el celoso corazón del murciélago.*

CAPÍTULO XI: FLORA, FAUNA Y ENEMIGOS DEL BOSQUE

“El bosque es un lugar salvaje y peligroso, muchacho. Debe ser tratado con respeto y nunca se da por sentado. Haz ofrendas tanto a plantas como a animales, para que Isha y Kurnous nos observen, entonces el bosque nos advertirá del peligro y podremos hacer nuestra parte en la protección de familiares y parientes.”

Gethdaine Pluma Azul, Jinete de Halcón

Los reinos forestales de los Asrai son más peligrosos que la mayoría en el Viejo Mundo. A los niños humanos se les enseña que los bosques del Viejo Mundo son peligrosos por diversas razones, y no todas ellas tienen colmillos. Ciertas plantas y árboles pueden alterar la mente o poseen propiedades peligrosas y también es mejor evitarlos. Ni que decir tiene, Athel Loren y otros bosques de los Elfos Silvanos son un orden completamente diferente de extrañeza, porque las corrientes de magia han despertado la flora, y sutilmente han cambiado la fauna que habita dentro de ellos.

HERBOLISMO ÉLFICO

Los antiguos bosques del Viejo Mundo contienen una amplia gama de plantas disponibles para su uso en remedios a base de hierbas. Los Elfos Silvanos creen que sus cuerpos son sagrados y deben ser alimentados en consecuencia (véase Teoría de Gaelen Companion WHJDR pág 53). La magia de los reinos forestales impregna muchas plantas con propiedades especiales que las hacen deseables a los herbalistas y boticarios. Los Asrai son considerados como los más grandes herbalistas en el Viejo Mundo, capaces de curar tanto dolencias del corazón y la mente tan eficazmente como aflicciones en el cuerpo.



Hoja de Plata

Disponibilidad: Escasa
Ambiente: Bosque
Forma: Hoja
Aplicación: Vapores
Bendiciones: Ver abajo
Efectos Adversos: Alucinaciones

Estas flores blancas crecen principalmente en las orillas de los Lagos de Ithorien (ver pág. 66). Son identificables por la estructura de sus venas en las hojas, las cuales se reflejan con un brillo plateado bajo la luz de la luna. Sus hojas machacadas y hervidas en un té otorga al consumidor una bonificación de +5% a las tiradas de Orientación en el bosque de Athel Loren y Paso Sombrio durante 2d10 horas. Además, también se recibe la **Visión de Bruja**, pero solo con el fin de notar a los Mastines Oscuros, Doncellas o Gusanos Carroñeros (ver WFRP pág. 210). Todas las Manifestaciones del Caos presenciadas bajo los efectos del té harán ganar al observador 1 Punto de Locura a menos que lo gré pasar una **Tirada de Voluntad**.

Enredadera de Cristal

Disponibilidad: Muy Raro
Ambiente: Bosque
Forma: Pétalos
Aplicación: Tónico
Bendiciones: Ver abajo
Efectos Adversos: Sequedad Bucal, Diarrea

La Enredadera de Cristal es un zarcillo que crece sobre un Hombre Árbol inactivo (ver pág. 104). Los mas viejos cristalizan cada año a medida que crecen las nuevos, y cuando sus flores son polinizadas en el verano también se convierten en cristal, protegiendo la vaina con su pequeña semilla. Los Entes aprecian las flores de cristal y las transportan como ofrendas a otro Hombre Árbol, extendiendo así la Enredadera de Cristal por todo el bosque. Si los pétalos de la flor de finales de verano son molidos en polvo cristalino y se mezclan con el agua del Lago de Cristal, se creará un tónico que hará desaparecer una mutación después de 1d10 horas. Sin embargo, el consumidor sufre de sequedad bucal y diarrea, incurriendo en una penalización de -10% a todas las tiradas durante 1d10 días mientras la corrupción es descargada hacia fuera. Las Doncellas (ver Driádas pág. 97) y Entes (ver pág. 102) de los Hombres Árbol no tolerarán que se recogan las flores de su dormido señor. Atacar o despertar al Hombre Árbol romperá el zarcillo haciendo que sus flores se desintegren sobre la tierra.



Flor de Pasión

Disponibilidad: Muy Raro
Ambiente: Bosque
Forma: Pétalos
Aplicación: Polvos
Bendiciones: Maldición - Ver abajo
Efectos Adversos: Pérdida de Memoria

Esta pequeña violeta crece a finales de primavera en las orillas de los ríos donde nadan Náyades. El polvo de sus pétalos secos puede ser rociado en los ojos de un personaje dormido para hacerlo caer en el amor. Cuando el personaje afectado despierta del sueño, debe pasar una **Tirada Difícil (-20%) de Voluntad** o quedará prendado con la primera persona (incluso animales) que vea, ganando el Trastorno del Corazón Perdido (ver WFRP pág. 206).

Flor de Invierno

Disponibilidad: Raro

Ambiente: Bosque

Forma: Hoja

Aplicación: Polvos

Bendiciones: Ver abajo

Efectos Adversos: Agitation

Esta blanca flor en forma de campana sólo crece en el suelo congelado. Según la creencia Asrai, la Flor de Invierno brota a través de la nieve en lugares donde las Driadas de Invierno han derramado sangre. Su color blanco hace que sea difícil de detectar entre la nieve (-20% a las Tiradas de Buscar). Aunque las Flores de Invierno suelen conocerse por ser un componente para el Ritual del Despertar de la Primavera (ver pág. 35), sus hojas tienen un efecto medicinal menos conocido. Las hojas secadas y molidas de la Flor de Invierno se convierten en un polvo que puede aplicarse en los ojos de un personaje dormido para curar automáticamente el Trastorno del Corazón Perdido (WHJDR pág. 206).



TABLA 11.1: CORRUPCIÓN DE LA FLORA

1d10	Mutación
1	Vainas: libera una pequeña nube de esporas aparentemente inofensivas cuando se les perturba. Los personajes atrapados dentro les crecerá brotes verdes de su piel en 1d5 días (tirada vs. Voluntad o ganan 1 Punto de Locura).
2	Fragancia: El aroma dulzón es intoxicante. Los personajes deben pasar una Tirada Rutinaria Rutinaria (+10%) de Voluntad o se relajarán sufriendo una penalización de -1 M, -5% HP y -10% Ag.
3	Venenosa: Los personajes que consuman la planta sufren 1d10 Heridas (ignorando BR).
4	Repelente: Un almizcle pútrido obliga a aquellos dentro de 2 metros a pasar una Tirada Rutinaria (+10%) de Resistencia o vomitarán violentamente durante 1d5 asaltos (perdiendo Media Acción cada Turno).
5	Podrida: Una nube de moscas zumba alrededor de la planta. Al recogerla se convierte en papilla.
6	Fibrosa: dura, difícil de recoger y totalmente incomedible.
7	Espinas: Todo aquel que pise o recoja la planta sufre 1d10 de Heridas (restando BR y cualquier punto de armadura en manos).
8	Zarcillos: Enredaderas pueden agarrar objetos o hacer Presa en los personajes con un HA 25 y F 10-30 (varía según el tamaño de la planta).
9	Ambulante: Utiliza las raíces como piernas, permitiendo a la planta caminar lentamente con un Movimiento de 1 (planta), 2 (árbol pequeño) o 3 (árbol grande).
10	Telepatía: Comunica mensajes básicos a través de la proyección del pensamiento (Lengua Secreta- Malla-room-ba-larin). Los mensajes suelen estar destinados a distraer o persuadir a los personajes.

CULTO DEL ÁRBOL

Los Asrai creen que el espíritu de Isha vive dentro de todos los aspectos del bosque, ya sea flora, fauna o los elementos. Los más venerados de la flora son los árboles, ya que la voluntad de Isha es representada por los antiguos Milenarios del Bosque y sus Doncellas Driadas. Sólo la madera muerta o mágicamente cantada es tomada para trabajos artesanales o utilizada como combustible en los inviernos.

Aunque, varias especies de árboles simbolizan las características que se manifiestan en los aspectos cambiantes de una Driada, para los Asrai cada especie tiene su propia importancia espiritual:

- **Fresno:** Resistencia - una madera flexible y resistente utilizada ampliamente para la fabricación de arcos.
- **Abedul:** Batalla - el pegamento derivado de la resina del abedul es utilizado en la creación de flechas.
- **Roble:** Fuerza - las varitas y los bastones están hechos a partir de este fuerte y sagrado árbol.
- **Sauce:** Agilidad - fácilmente flexible y utilizado para hacer cestas y trampas de peces.
- **Tejo:** Sabiduría - absorbe grandes cantidades de Magia Terrestre; también se utiliza para la fabricación de arcos.

EL ÁRBOL ETERNO

En la mitología de los Elfos Silvanos, los reinos Materiales y Divinos están conectados por un enorme árbol que existe en muchos lugares a la vez. Las raíces más profundas del Árbol Eterno se enroscan a través del espacio entre los mundos con sus ramas más altas extendiéndose en el Aethyr. El arte religioso de los albores de los Asrai a menudo representa al Roble Eterno con el dragón del mundo enrollado a su alrededor, e incluso hoy en día esta representación simbólica es un adorno común de los tatuajes talismanicos.

El concepto de un “árbol divino” se introdujo en la humanidad desde hace mucho tiempo por los druidas del pueblo Belthani, que había aprendido acerca del árbol Eterno de sus encuentros con las Hadas. Las escrituras Sigmaritas y Myrmidianas narran los viajes de legendarios héroes al Árbol de la Esperanza, donde ascendió desde el mundo de los mortales a la divinidad. Hoy en día los Elfos Silvanos entienden que el Árbol Eterno no es más que un mito o símbolo - el Roble Eterno de Athel Loren es, de hecho, el mayor de sus muchos troncos.

CLAROS DE ENTIERRO Y ESPÍRITUS ANCESTRALES

Cuando un Elfo Silvano muere, su cuerpo es puesto a descansar sin cualquier cubierta en un Claro de Entierro. Se cree que la diosa Isha absorbe las almas de los que fallecen en el bosque, protegiéndolas eternamente de las garras de los dioses del Caos. Con el tiempo, los bosques del mundo han absorbido innumerables almas. El misticismo Asrai postula que muchos espíritus forestales son, en realidad, reencarnaciones de los antepasados difuntos élficos. Los Elfos Silvanos prefieren no debatir las polémicas y a menudo divisivo asunto de lo que sucede con las almas de los seres Humanos o Enanos que perecen en el bosque.

JUNCIAS DE SANGRE

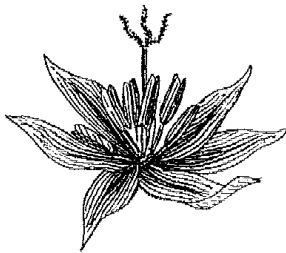
La Juncia de Sangre es común en el Bosque Salvaje de Athel Loren y arboledas oscuras en todo el Viejo Mundo (ver WHJDR Companion. pág. 112 y 120). Se rumorea que los Elfos Silvanos plantan Juncias de Sangre para proteger sus Claros de Entierro, ya que los cuerpos de los Elfos difuntos son absorbidos más a fondo en el bosque y lo refuerzan con la vitalidad de su sangre. A las Juncias de Sangre les atrae la descomposición y crecen naturalmente en las proximidades de los Claros de Entierro. Aunque la planta sea una parte importante del ciclo vital, los Elfos Silvanos todavía tienen cuidado con ellas y hacen ofrecimientos a la planta sanguinaria cuando se aproximan a un Claro de Entierro.

Rosa de Sangre

Disponibilidad: Normal
Ambiente: Bosque
Forma: Pétalos
Aplicación: Tónico (té hecho con los pétalos de la rosa)
Bendiciones: Ninguna
Efectos Adversos: Dolor de Cabeza, Nausea

Al final del verano, cada Juncia de Sangre produce una sola rosa de color rojo sangre. Cuando una Rosa de Sangre seca se empapa en el té, el consumidor pierde 1 Herida menos y reduce cualquier impacto crítico recibido en un grado durante 1d10 horas. También se debe pasar una **Tirada de Resistencia** o se sentirá enfermo por el mismo periodo de tiempo, sufre una penalización de -5% a todas las tiradas.

VIUDA DEL CLARO (NUEVA)



La Viuda del Claro toma la forma de un gran terreno lleno de flores, con largos pétalos de 2 metros o más, esta planta atrae a sus presas hacia ella exudando un olor deliciosamente dulce. Mientras la víctima permanece cautivada por el aroma, la viuda del Claro levanta sus pétalos para atraparla de modo que pueda ser lentamente digerida con un ácido pegajoso.

- Estadísticas Viuda del Claro -

Perfil Primario							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	-	23%	23%	-	-	-	-
Perfil Primario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	2	-	-	-	-

Habilidades: Ninguna
Talentos: Ninguno

Reglas Especiales:

- **Perfumada:** La viuda del Claro emite una nube dulcemente perfumada que se extiende 12 yardas en todas direcciones. Todas las criaturas vivas dentro del rango deben pasar inmediatamente una **Tirada de Voluntad** o se verán forzadas a acercarse hacia la flor en su próxima acción. Una vez que la criatura se encuentre de pie dentro del centro de la flor, los pétalos se cierran, tomando un turno completo. Las criaturas atrapadas sufren un golpe automático de Daño 4 por asalto debido a las enzimas digestivas, a menos que la víctima pueda cortarlas y liberarse causando 9 o más Heridas a Viuda del Claro con un ataque solo.
- **Inflamable:** Cuando una Viuda del Claro es golpeada con ataques basados en fuego, cualquier Herida sufrida se duplica después de reducir su Bonificación de Resistencia.
- **Inconsciente:** Las Viudas del Claro no tienen puntuaciones de Inteligencia, Voluntad o Empatía, y nunca podrán reralizar o fracasar tiradas basadas en esas características.

Nectar de la Viuda del Claro

Disponibilidad: Rara
Ambiente: Bosque
Forma: Néctar
Aplicación: Tónico
Bendiciones: Ninguna
Efectos Adversos: Hiperactividad, Intoxicación

los Bailarines guerreros destilan el néctar de la Viuda del Claro en un potente brebaje, que embriaga al bebedor si se falla una **Tirada de Resistencia**. Sin importar el resultado, sus movimientos se vuelven más fluidos y elegantes, otorgando una bonificación de +1 a todas las Tiradas de Lanzar Hechizos cuando se utilice una Danza de Guerra dentro 1d10 horas.

ESPINA MORTAL (NUEVA)

Aunque no es una planta carnívora, la Espina Mortal es una planta verdaderamente horrible, que utiliza sus espinas para transportar semillas. El primer signo del ataque de una Espina Mortal es un crujido vigoroso entre la vegetación cercana, que a menudo atrae a los animales para investigar posibles presas, o simplemente por curiosidad. Una vez que una víctima se encuentra lo suficientemente cerca, la planta libera las semillas de sus espinas, alojándose en el interior de la víctima y trasladándose a otro lugar.

- Estadísticas Espina Mortal -

Perfil Primario							
HA	HP	S	R	Ag	Int	V	Emp
-	15%	23%	18%	-	-	-	-
Perfil Primario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	1	0	0	0	0

Habilidades: Ninguna
Talentos: Ninguno

Capítulo XI: Flora, Fauna y Enemigos del Bosque

Reglas Especiales:

- **Espinas:** La planta Espina Mortal comienza a temblar cuando detecta movimiento dentro de 12 metros de su ubicación, y 2 asaltos después desata un aluvión de espinas sobre las criaturas dentro de 6 metros. Las espinas infligen un golpe de Daño 1 con una Tirada exitosa de Habilidad de Projectiles. Si el ataque logra causar una sola herida, la espina será capaz de depositar su semilla en el anfitrión (véase abajo).
- **Inflamable:** Cuando la Espina Mortal sufre golpes con ataques relacionados con el fuego, cualquier Herida sufrida se duplica después de reducir su Bonificación de Resistencia.
- **Inconsciente:** La Espina Mortal no tienen puntuaciones de Inteligencia, Voluntad o Empatía, y nunca podrán realizar o fracasar tiradas basadas en esas características.
- **Anfitrión:** Los anfitriones de una semilla Espina Mortal deben extraerla o enfrentarse a una muerte lenta y dolorosa. Después de 1d10 días, se sufren los efectos del hechizo Maldición de las Espinas (ver WFRP pág. 154) hasta que la semilla pueda ser retirada. Los intentos para extraerla sufren una penalización acumulativa de -10% por cada intento, ya que la semilla se va extendiendo y creciendo dentro del anfitrión haciéndose cada vez más difícil de eliminar.

Semillas de Espina Mortal

Disponibilidad: Común
Ambiente: Bosque
Forma: Espinas
Aplicación: Vapores
Bendiciones: Antídoto de Veneno
Efectos Adversos: Dolor de Cabeza

Las espinosas púas de una Espina mortal se pueden moler en polvo e inhalarlas, otorgando al usuario una bonificación de +10% a la Resistencia durante 1d10 horas, pero también le acompaña un dolor de cabeza que causa una penalización de -5% a todas las Tiradas de Voluntad, Inteligencia, y Empatía. Las púas recogidas son a veces utilizadas por los Elfos Silvanos como puntas de flecha o colocadas en trampas por los Forestales, con las semillas normalmente retiradas para asegurar una muerte “limpia”.



ÁRBOLES LORNALIM

Por lo que se cuenta, el hábitat del árbol lornalim está restringido al bosque tomando su nombre de las sagradas especies. Ningún espécimen ha sido visto nunca más allá de los límites del Bosque de Laurëlm (ver pág. 76) y todos los intentos registrados de trasplantar el árbol han fracasado. Como resultado, muchos Asrai desde más allá del Viejo Mundo hacen un punto de visitar las arboledas sagradas de Laurëlm para experimentar las propiedades místicas del lornalim en persona. Fueron los primeros colonos Élficos de Laurëlm quienes descubrieron los mágicos aspectos curativos del musgo que crece en las hojas del árbol.

Una vieja canción de la fábula popular habla de un Biennacido cuya amada esposa contrajo una enfermedad misteriosa. Cuando ninguno de los sanadores de Tor Lithanel pudo encontrar ningún remedio, el desesperado marido viajó a una sagrada arboleda lornalim para orar y recibir consejos de los espíritus forestales.

Después de pasar un día y noche, meditando y orando, el joven noble miró hacia arriba en dirección a las extendidas ramas del lornalim. ¡Su única respuesta, fue un trozo húmedo de musgo cayendo sobre su cara! Al principio el noble quedó desconcertado y molesto, pero luego las especiales y ricas fragancias terrosas del musgo llenó sus fosas nasales y la risita juguetona del espíritu Gnomo Nageneen resonaron a través del claro.

Flor de Luna “Pelo Élfico”

Disponibilidad: Escaso
Ambiente: Bosque de Laurëlm
Forma: Musgo
Aplicación: Vapores
Bendiciones: Ver abajo (solo Elfos)
Efectos Adversos: Rápida Pérdida de Pelo, Tranquilizante(No-Elfos)

Aunque los árboles lornalim sean sagrados para los Asrai, el musgo que crece con sus hojas se considera un regalo de Nageneen que debe ser aprovechado. Los elfos cambian el musgo con los seres humanos, que lo fuman y conocen como el popular narcótico “Pelo Élfico”. Cuando el musgo es hervido, los vapores desprendidos pueden ser inhalados por los Elfos para curar las impurezas de la Podredumbre Neiglica (ver WFRP pág. 136). Al cabo de 1d10 horas, el Elfo expulsa la corrupción de su cuerpo en forma de diarrea, durante un período de 1d10 días. El Elfo sufre una penalización de -5% a todas las tiradas durante el período de expulsión.



BOSQUE DE MÁGICA CAMPAÑA

Algunas de las mejores aventuras de WFJDR están emplazadas en los entornos urbanos, donde las posibilidades para interactuar con los PJNs son prácticamente ilimitadas. Mientras que las aventuras sin temática son menos populares. En tanto las situadas en entornos salvajes son menos populares. Los personajes jugadores pueden interactuar entre sí por un tiempo, pero al final los PJNs tienden a conducir al conflicto y a la acción. Al introducir demasiados PJNs de gran relevancia se corre el riesgo de parecer artificial.

Sin embargo, los bosques mágicos como Athel Loren y Laurëlm difieren de los entornos rurales “normales”, ya que las oportunidades de conflicto social abundan (especialmente para los Elfos Silvanos). Cada espíritu, animal e incluso planta es potencialmente un importante PJN. Así como los humanos tramán y conspiran, también lo hacen las criaturas del bosque a favor (y en contra) de los Asrai. Para los Elfos Silvanos, el “enemigo interior” puede ser una corrupción del mismo Clan, el bosque, o incluso de uno mismo. El bosque mágico es esencialmente una enorme “Ciudad Élfica” que ofrece todo el potencial de un entorno urbano.

ANIMALES DEL BOSQUE

Muchos personajes encontrados en el bosque mágico no son Elfos o Humanos. Los enigmáticos espíritus del bosque también tienen motivaciones y personalidades, igual que los animales salvajes (ver *Compañeros y Amigo de los Espíritus Forestales*, pág. 94). Según las creencias animísticas de los Asrai, todos los seres vivos tienen alma, por lo que cada planta y árbol posee una inteligencia única.

Comunicarse con criaturas forestales requiere de un lenguaje especial, hechizo o talento:

Espíritus del Bosque: Muchos espíritus del bosque pueden hablar el Malla-room-ba-larin, y algunos la Jerga Montaraz o Fan-Eltharin. Los PJs también pueden comunicarse telepáticamente con los espíritus del bosque usando el hechizo Cántico de los Árboles (ver pág. 32).

Animales Espirituales y Animales Mágicos: Sólo los Zoats y Dragones del Bosque son capaces de hablar lenguas élficas. En los bosques mágicos como Athel Loren, los Animales Espirituales tienen un 50% de posibilidades de hablar el Mal-la-room-ba-larin, y los Animales Mágicos un 25%. Los PJs también pueden comunicarse telepáticamente con los Animales Espirituales y Mágicos mediante el Talento Amigo de las Bestias (ver pág. 13).

Animales Normales: En los bosques mágicos como Athel Loren, los animales normales tienen un 10% de hablar el Mal-la-room-ba-larin. Algunos animales aprenden la Lengua de la Bestias después de haberse corrompido por el Caos Salvaje. Los PJs también se pueden comunicar telepáticamente con la fauna usando el Talento Amigo de las Bestias (ver pág. 13). Los animales se expresan con frases cortas, que se repiten con una variación progresiva, casi como poemas o matras.

Árboles y Plantas Normales: Los PJs pueden comunicarse telepáticamente con la fauna usando el hechizo Cántico de los Árboles (ver pág. 32). Las plantas y los árboles expresan emociones en lugar de ideas, pero recuerdan todo lo que ha ocurrido a su alrededor.

En situaciones donde los PJs sean incapaces de comunicarse con las criaturas forestales, se anima al DJ a comunicar sus personalidades no verbalmente. Por ejemplo, los árboles podrían “inclinarse tristemente”, “crujir furiosamente” o “balancearse pacíficamente”; igualmente los animales pueden “corretear preocupadamente”, “sonreír alegremente”, y así sucesivamente.

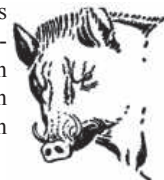


ANIMALES DE PRESA

Fuente: ver Bestiario del Viejo Mundo, pág. 124

JABALÍES

Estas criaturas en su mayoría pasivas, son expertas recolectoras y comen casi cualquier cosa. Sus afilados colmillos son sólo empleados al sentirse acorralados o para defender a sus crías. La excepción son los jabalíes corrompidos por el Caos, que buscan los Claros de Entierro de los Asrai para darse un festín con la carne de los Elfos recién fallecidos.



CIERVOS

Los Asrai creen que el ciervo es la más noble de todas las criaturas, otorgada por Kurnous para proporcionarles subsistencia. Los ciervos siempre han sido cazados con la dignidad y el respeto que se merecen. Los ciervos corrompidos llevarán deliberadamente a los cazadores hacia partes peligrosas del bosque, tales como arboledas de Juncias de Sangre o zonas donde moran espíritus malignos.

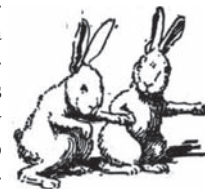
Sativus

De todos los espíritus Brúidd del Consejo de las bestias, el gran ciervo Sativus es el que ejerce la mayor influencia. Hace siglos atrás, cuando era joven, Sativus negoció las reglas originales de la caza con los colonos elfos de Athel Loren. Según el folklore de los Asrai, los cazadores que no respeten el código de Kurnous serán visitados por Sativus y maldecidos con una fiebre reumática.

Además, cuando el avatar mortal de Orion se transforma cada primavera, todo rey potencial de los bosques deberá cumplir con la aprobación del gran ciervo antes de poder ser coronado. Muchos elfos consideran que Sativus y el ciervo blanco de Athel Loren (ver pág. 101) son la misma entidad.

CONEJOS

Pequeño y alerta, los conejos a menudo advierten a los Asrai del peligro al escapar hacia sus madrigueras, por lo tanto avistar a estos animales se considerará buena señal. Los conejos tocados por Caos suelen tener la piel blanca y son considerados un mal augurio, ya que no advertirán a los Asrai del peligro como normalmente se espera.



CABRA MONTÉS

Estas ágiles criaturas han ayudado a los Asrai a encontrar caminos serpenteantes entre las montañas que lindan con sus reinos forestales. Las cabras montesas corrompidas, a menudo conducen a los Elfos perdidos hacia las piedras sueltas de una ladera montañosa y reirán al ver como pierden el equilibrio y caen hacia la muerte.



Capítulo XI: Flora, Fauna y Enemigos del Bosque

HALCONES

Los halcones construyen sus nidos en el borde del bosque justo debajo de las aguileras de sus primos más grandes, los Halcones de Guerra. Estos expertos depredadores son conocidos por su sentido de la justicia, ayudando a menudo a animales y elfos que han sido ofendidos de alguna manera. Los halcones tocados por el Caos causan problemas a los elfos al atacar a sus animales de compañía.



SERPIENTES

Fuente: ver Bestiario del Viejo Mundo, pág. 124



Las serpientes son raras en los fríos bosques de los Elfos Silvanos, prefiriendo en su lugar habitar entrerocas y hierba alta. Las serpientes son consideradas las más astutas de todos los animales ya que proponen soluciones simples a problemas complejos. Sin embargo, semanas después de seguir sus consejos las serpientes a veces suelen mudar la piel revelándose a sí mismas como mensajeros del Caos.

Nembus

El espíritu Brúidd de Loren Nembus es una gigante serpiente acuática con poderes camaleónicos. Además del cambio de colores, Nembus puede alterar su apariencia cada vez que alguien mira hacia otro lado. En cuestión de un minuto, alas emplumadas pueden convertirse en aletas antes de desaparecer por completo. Nembus devora a los hombres que nadan en los ríos de Loren y ha sido acusado de servir de Tzeentch.

PEQUEÑOS DEPRADADORES

En la mayoría de los bosques se pueden encontrar familias de zorros, nutrias, tejones, gatos salvajes y hurones.

- Características Pequeños Depredadores -

Perfil Primario

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	0%	23%	26%	51%	14%	22%	0%

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	2	2	6	0	0	0

Habilidades: Percepción, Nadar (Nutria: +20), (Gato Salvaje: Escalar)

Talentos: Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, (Zorro: Intelectual)

ZORROS

Este astuto animal es tanto el amigo como el enemigo de los Asrai. Aunque los zorros conocen los caminos del bosque y ayudan a viajeros perdidos en ocasiones, también son conocidos por robar comida de los jardines Élficos. Los zorros corruptos engañaran a los viajeros utilizando su astucia para que los sigan al interior del bosque,



VENERACIÓN ANIMAL

Los Asrai veneran a todos los animales grandes y pequeños creyendo que cada uno muestra un rasgo asociado con alguna virtud élfica. Se dice que estas virtudes son manifestaciones de una deidad, que una vez habitó el cuerpo de un antepasado animal durante El Sueño. Estos “dioses caídos” a menudo están asociados con las deidades principales del Panteón de los Elfos Silvanos, por ejemplo, los osos poseen la fuerza de Kurnous el Dios de la caza, los búhos la sabiduría de Isha la Diosa de la tierra y los zorros la astucia de Loec el Dios embaucador.

Los Elfos Silvanos que se ganen una reputación como campeones se les concederá un “nombre animal” indicando su virtud divina. Por ejemplo, el título de “perro de Invierno” de nota su servicio a un Clan o Estirpe, caracterizada por la firme camaradería entre un cazador y un perro. Se cree que los animales de virtud extraordinaria son espíritus ancestrales de los difuntos campeones Élficos, regresando para ayudar a la Asrai desde el más allá.

BALADAS

Las armonías sagradas de la naturaleza pueden ser aprendidas por los Elfos Silvanos escuchando con atención a los árboles y animales. El susurro de las hojas en realidad contiene canciones mágicas que pueden ser recitadas por los elfos para incitar a la flora a mover y revelar los ocultos caminos forestales. Las llamadas de un animal a menudo llevan mensajes secretos de la sabiduría que se interpretan como “baladas” para enseñar a jóvenes Elfos sobre la virtud.

Aunque la mayoría de estas canciones no son mágicas, se consideran esenciales en el aprendizaje de los niños élficos. Algunas son de hecho evocaciones sagradas de los orígenes míticos del mundo, cuando “los dioses caídos” poseían cuerpos animales y caminaban entre los Elfos. Los Asrai reconocen a estos dioses como Brúidd, mientras que los eruditos Asur creen que eran en realidad los Ancestrales de la leyenda de los Altos Elfos.

Las Baladas fomentan un sano respeto por los Brúidd entre los niños de los elfos silvanos. Durante generaciones, la reverencia del espíritu forestal se ha arraigado en la cultura Asrai. Variantes de las Baladas también han sido adaptadas por narradores de Bretonia como cuentos de hadas (o “des contes de fées”) para enseñar a los niños sobre las maneras del Hada.

PEQUEÑAS RAPACES

Fuente: ver Bestiario del Viejo Mundo, pág. 124

BÚHOS

Los búhos vigilan el bosque en busca de intrusos y entregan avisos a los magos Elfos Silvanos. Estas nobles aves son capaces de detectar las malas intenciones antes de que sean efectuadas. Los búhos corruptos son una seria amenaza para las comunidades Asrai, pues saben que los Elfos son los principales objetivos de la subversión hacia el camino oscuro.



Capítulo XI: Flora, Fauna
y Enemigos del Bosque

sólo para abandonarlos y quedar perdidos sin esperanza. Las Bala-
das Asrai, hablan de un zorro pálido que a veces guía a los viajeros
que se pierden en los caminos plateados, o los lleva a un destino que
se adapte a los caprichos de Loec el dios Embacador.

NUTRIAS

Estas juguetonas criaturas han ayudado a los Asrai en muchas ocasiones
cuando la comida era escasa, llevándolos a ríos llenos de peces. Las
nutrias corrompidas por el Caos
llevan sus travesuras demasiado lejos.
Atraerán a los elfos hacia fuertes corrientes
para luego reír al ver como se ahogan.



Capa

Una antigua canción narra que en el pasado distante, el espíritu de la
nutria de Laurēlorn Capa fue herido defendiendo su casa del río.
Pero mientras se aferraban a una rama, los gritos de Capa fueron es-
cuchados por una Náyade que pasaba y está vino en su salvación. A
cambio de la bondad de la Náyade, el espíritu de la nutria prometió
aparecer en el Barranco de las Ninfas para advertir a las Náyades siempre
que alguien entrase en Laurēlorn por el río. De vez en cuando Capa
ayuda a las personas que se están ahogando.

GATOS SALVAJES

Los solitarios gatos salvajes viven separados de los
salones Élficos ya que encuentran desagradables
a los sabuesos. Los Bailarines Guerreros suelen
pasar tiempo viviendo entre estos felinos para
estudiar sus movimientos y disfrutar de su humor
seco. Cuando uno de ellos se corrompe por el Caos,
por lo general, toda su familia hace lo mismo con
bastante rapidez. Los gatos salvajes corrompidos
se vuelven impetuosos e irritables



OSOS

Fuente: ver WFRP pág. 232

El poderoso oso es famoso por su fuerza y capacidad de encontrar alimen-
tos, a menudo conduce a elfos hacia fuentes de forraje en momentos
de necesidad, tales como bayas y colmenas. Los Osos tocados por
Caos son criaturas notoriamente agresivas que simplemente cargarán
contra los Elfos para luego arrancarles los miembros uno a uno con
sus garras afiladas como navajas.

TABLA 11.1: CORRUPCIÓN DE LA FAUNA

1d10	Mutación
1	Rabioso: El animal gana el Talento Frenesí (si ya fuera frenético, ganará en su lugar el Talento Inquietante).
2	Veneno: Los personajes mordidos por el animal perderán 1 Herida adicional por asalto, hasta que pasen una tirada de Resistencia o mueran.
3	Cabezas Adicionales: El animal gana +1 Ataque, +10% Percepción y pierde -10% Agilidad.
4	Piernas Adicionales: El animal gana +1 Ataque, pierde 1 Movimiento y -10% Agilidad.
5	Llagas: Cubierto de cortes o tumores supurantes.
6	Gigante: El animal aumenta su tamaño normal por 2, ganando un +10% de Fuerza y Resistencia, y un 50% de sus Heridas normales (redondeando hacia arriba).
7	Reproducción Animal: Las hembras están constantemente hinchadas a causa de un embarazo, o dan a luz el doble de número habitual de crías. Los machos tratan de reproducirse con todas las hembras, incluso si son de otras especies.
8	Púas: El animal inflige un golpe con una BF+2 contra aquellos que intenten una Presa contra el. Los ataques del animal dejan las púas incrustadas (Una tirada de Sanar para extraerlas fuera inflige 1d5 Heridas extra).
9	Tentáculos: El animal Gana +1 Ataque (sólo Presa) y el Talento Aterrador.
10	Hablador: El animal gana la capacidad de hablar con una voz casi Humana (Hablar Idioma - Lengua de las Bestias). Esta habilidad suele usarse para intimidar o engañar a los PJs.

LOBOS

Fuente: ver WFRP pág. 233

Los Elfos desconfían amenudo de los Lobos debido a su tendencia a aliarse con los Goblins. Sin embargo, algunas veces se forman amista-
dades entre las dos especies. Los lobos que muestren cualquier signo
de corrupción serán condenados al ostracismo por sus manadas para morir
solos. Los Asrai consideran a los lobos
solitarios seres de malos augurios.



Usnarr

Hace mucho, el lobo espiritual de Loren Usnarr corría con una manada de lobos blancos a través de los bosques y las llanuras del Middenland. Cuando los Teutogenos llegaron a la sagrada montaña y futura ubicación de Middenheim, Ulric condujo lejos a los lobos espirituales que le sirvieron para que las tribus de humanos pudieran encontrar la Ciudad del Lobo Blanco. Dispersados a través del Viejo Mundo, pocos de la manada de Usnarr fueron capaces de sobrevivir. La mayoría se retiró al bosque de Laurëlorh donde encontraron un reino en el Otro Mundo que satisfacía sus necesidades (ver pág. 83, el *Reino del Lobo Blanco*). De su manada, el lobo solitario Usnarr sigue siendo el más activo, sobre todo en invierno, cuando mengua la magia de Loren. Los Elfos Silvanos en busca del consejo y guía de Usnarr se les suele encomendar la misión de viajar al norte y combatir al caos en su lugar de origen.

SABUESOS DE GUERRA

Fuente: ver *WFRP* pág. 233

Los salones Élficos suelen estar habitados por salvajes sabuesos. Estas bestias majestuosas viven entre los elfos no como animales domésticos, sino como invitados de gran importancia. Orion, el Rey de Loren, prefiere la compañía de sabuesos salvajes que la de los Elfos Silvanos. Los sabuesos corrompidos abandonarán el bosque durante la estación de otoño para cazar humanos en los páramos y pantanos. “Sabuesos de la tormenta”, como los elfos llaman a estos depredadores siguen siendo reverenciados a pesar de su corrupción.

CAOS SALVAJE

La energía deformada del Caos fluye principalmente desde el norte de los Desiertos del Caos. Sin embargo, la energía mágica también se filtra en el mundo a través de las grietas naturales y portales de Deformidad. Aunque parte de la magia que fluye a través de los fulcros elementales se convierte en Magia Terrestre o transmite por el agua, parte de la energía es magia del caos que se vierte directamente en el aire. Esta fuga mágica es a menudo descrita como “Caos Absoluto” o “Caos Salvaje” porque surge de la materia prima y sin formar por los dioses del Caos. Mientras que el Caos es normalmente formado (y atraído) por los defectos humanos como la codicia o la ira, el Caos Salvaje representa al más bajo defecto humano: el orgullo.

Sólo una importante oleada de Caos Salvaje penetra en el mundo, cuando el Portal de los Ancestrales se derrumbó hace miles de años. Las Tribus Humanas que vivían que vivían en el norte mutaron hasta convertirse en los primeros híbridos entre hombre y animal: Hombres Bestia. Desde esa oleada inicial, la mayoría de la magia del caos fluye a través de la puerta que ha sido reclamada (o “coloreada”) por uno de los cuatro grandes Dioses del Caos. Así pues, la mayoría de los Hombres Bestia que vagan por los Desiertos del Caos están alineados con uno de estos cuatro Poderes Ruinosos.

Al sur de los Desiertos del Caos, sin embargo, los Hombres Bestia Salvajes no afiliados con ninguno de los cuatro dioses del Caos siguen siendo la variedad más poblada. Con el tiempo, se cruzaron entre sí para crear un sin número de subespecies y migraron hacia el sur siguiendo el olor del Caos Salvaje. En los lugares donde el olor era más fuerte, los Hombres Bestia erigieron grandes Piedras de Manada para marcar la zona.

Sabuesos de Orion

Según el folclore Asrai, los sabuesos leales de Orion duermen dentro de los pasillos del Claro del Rey mientras esperan la temporada de la cacería y la busca de Aquel-Que-Podría-Ser-Rey. Los sabuesos vigilan las posesiones de Orion durante el largo invierno y anuncian su llegada en la primavera con aullidos que se hacen eco a través de Athel Loren.



Gwyllgi y Nageneen

The Laurëlorh Brúidd spirit Gwyllgi se asemeja a un mastín grande y negro con brillantes ojos rojos, y es conocido en la mitología Asrai como el “Sabueso del Crepúsculo”. Gwyllgi persigue a los viajeros a lo largo de los senderos solitarios de Laurëlorh, apareciendo desde las sombras que se alargan al final del día. Gwyllgi se divierte un montón asustando a su presa, pero rara vez muerde a menos que quiera que vayan a toda prisa.

Gwyllgi esta a veces acompañado por el espíritu Gnomo Nageneen, que cabalga sobre la espalda del negro sabueso. Se canta que los espíritus se hicieron amigos después de que Nageneen extrajera una espina de la pata de Gwyllgi. Nageneen es un bromista amigable que se complace en dejar regalos extraños para que las personas los descubran. Estos regalos casi siempre son útiles, pero son pocos los que comprendan su propósito salvo en retrospectiva.

Para estos Hombres Bestia, los bosques mágicos de los Elfos Silvanos son fuentes potencialmente ilimitadas de Caos Salvaje que deben ser corrompidas antes de que su poder pueda aprovecharse.

El Caos Salvaje fluye a través del “espacio entre los mundos” antes de entrar en el reino Material, y por lo tanto está marcado por las emociones básicas de los espíritus atrapados en su interior. Los Hombres Bestia corrompidos por el Caos Salvaje son todavía lo suficientemente humanos como para sentirse orgullosos, pero sus impulsos animales permiten que dicho orgullo se des controle. La tensión entre animal y hombre convierte a los Hombres Bestia Salvajes en criaturas amargadas y resentidas de sus propios cuerpos grotescamente formados. Su autodesprecio se convierte en unos celos constantes hacia las razas más avanzadas, y finalmente, acaban por odiar a toda la civilización.

Magia

Los Chamanes de Manada son los únicos lanzadores de conjuros capaces de canalizar el Caos Salvaje, lo hacen por instinto. El Caos Salvaje abarca cuatro Saberes de Hechizos diferentes: Bestias, Caos, Muerte y Sombras. Los Chamanes de Manada pueden utilizar los cuatro de estos Saberes con igual solvencia, sin embargo, deben agregar un Dado de Caos a todas las Tiradas de Lanzar Hechizos.

Corrupción

El Caos Salvaje muta flora, fauna y espíritus forestales más que cualquier otra fuente de magia, excepto la Piedra Bruja. Las tablas de corrupción en los Capítulos X y XI muestran las mutaciones causadas por el Caos Salvaje. Los elfos que son corrompidos por el Caos Salvaje tiran en la Tabla 1.2: Maldición Salvaje. Los seres Humanos tiran en las tablas escritas en el *Tomo de Corrupción*.

ENEMIGOS DEL BOSQUE

El mundo natural está amenazado por numerosos enemigos, algunos maliciosos, algunos explotadores y otros simplemente expansionistas. Los Elfos Silvanos ven a casi cualquiera que dañe al bosque como saqueadores perdidos por la corrupción; a veces, a unos pocos se les ejecuta por la sencilla razón de encontrarse perdidos o ser demasiado codiciosos. Independientemente de los motivos, los Asrai vigilan y defienden al bosque de sus enemigos.

PIELES VERDES

Los Pielas verdes se deleitan con la destrucción, a menudo queman los árboles simplemente por el placer de ver su brillo fascinante. Se rumorea que el legendario Paso del Fuego Negro recibe ese nombre en realidad por el humo negro que se eleva en la zona cuando los pieles verdes queman árboles y arbustos para su diversión. Los Asrai cambiarían su actual rumbo para perseguir y cazar Pielas Verdes, en el caso de que se encuentren con su rastro en el bosque. El “amor” que sienten los Goblins hacia la destrucción sin sentido es terrible para los Elfos Silvanos.

HUMANOS

Aunque el reino de Athel Loren tiene una alianza de clases con la nobleza de Bretonia, los Elfos Silvanos prefieren el secreto y la soledad de los seres humanos. En el Imperio, la civilización y la industria se han puesto a ejercer más presión sobre los recursos naturales. En todo el Viejo Mundo, la deforestación ha causado que algunos asentamientos Élficos queden casi expuestos. Las remotas comunidades de Elfos Silvanos ahora están interactuando con los asentamientos humanos, lo que a veces conduce a un conflicto abierto o al abandono de las antiguas tradiciones, ya que las nuevas generaciones de los Elfos Silvanos adoptan la cultura de sus vecinos humanos.

ENANOS

Los Enanos envían con frecuencia equipos de tala a los bosques, tratando de reponer las existencias de combustible para los hornos de sus talleres. La situación es agravada aún más por la existente amargura entre Elfos y Enanos que se remonta a la Guerra de la Barba hace miles de años. Los Elfos Silvanos creen que los Enanos buscan activamente los sagrados claros del bosque para destruirlos a fin de satisfacer sus “estúpidos rencores”.

SKAVEN

Los Skavens toman grandes medidas para evitar los reinos de los Asrai. Sin embargo, en ocasiones las dos razas acaban por enfrentarse en algunas zonas del bosque, donde grandes cantidades de Piedra Bruja han caído del cielo y contaminado la tierra. Mientras que los Asrai tratan de eliminar la corrupción o contenerla con hitos de piedra, los Skavens buscan recuperar la Piedra Bruja para usarla en sus malvados planes.

HOMBRES BESTIA

El mayor peligro para los reinos Asrai es la interminable amenaza de los Hombres Bestia. El equilibrio natural del mundo está amenazado por su naturaleza corrupta, y los Elfos Silvanos han librado contra ellos una guerra secreta dentro de los bosques del Viejo Mundo. Los seres humanos no son conscientes de la magnitud del peligro que representan los Hombres Bestia dentro de los confines de sus “fronteras”; tal es el éxito de la campaña llevada a cabo por los Elfos Silvanos. El Señor de las Bestias que parece más empeñado en la destrucción de Athel Loren es conocido por los Asrai como Cyanathair el Corruptor. A pesar de que fue destruido dos veces en los siglos pasados, el Corruptor siempre se levanta de nuevo.



CYANATHAIR EL CORRUPTOR

La encarnación actual de la entidad conocida por los Elfos Silvanos como “Cyanathair”, nació de una madre Bretoniana bajo el brillo de Morrslieb hace 300 años, el bebé deforme desgarró el vientre de su madre en su sangrienta llegada al mundo mientras su aspecto mutaba de forma rápida y horrible. El horrorizado padre intentó estrangular a la abominación recién nacida, pero cuando sus manos tocaron a la malvada criatura también mutaron en pezuñas, y Cyanathair se escabulló con un sentido sobrenatural hacia su destino. El bebé manchado de sangre encontró una cueva en el bosque de Arden y se crió a sí mismo con una dieta a base de setas y ratones.

Mantenido con vida por su propia energía del Caos en bruto, el niño se convirtió en un niño becerro, y finalmente en un Hombre Bestia. El poder de Cyanathair también creció, los árboles y las plantas se ennegrecieron alrededor de su cueva en el corazón de Arden. Los animales mutaron y los Hombres Bestia se reunieron en mayor número. Con el tiempo, el chamán se hizo famoso entre los humanos y se le dio conocer como Morghur, Señor de las Calaveras. Sin embargo, los Asrai saben que el espíritu de Morghur es antiguo e inmortal, ya que han matado a la criatura dos veces en los siglos pasados.

Desde su guarida abisal con muros de piedra que ondulan como el agua, Cyanathair puede atravesar el Paso Sombrio a otras cuevas en los bosques distantes. El Corruptor también es capaz de convocar a Hombres Bestia desde miles de millas de distancia para despojar la belleza que tanto desprecia. Ver Ideas de Aventura pág. 58 para más información sobre Cyanathair.

USANDO A CYANATHAIR

Cyanathair es un villano de épica campaña y por lo tanto será raro encontrárselo directamente. Aquellos que descubren su evasiva forma acechando entre una multitud de bestias babeantes, suele ser la última cosa que ven. Los PJs encontrarán flora y fauna alterada por la mutación haya por donde camine Cyanathair, pero el mismo Corruptor es difícil de alcanzar. Sólo preguntando a los animales y espíritus forestales se puede determinar el próximo destino de Cyanathair. Cyanathair es una fuerza divisoria, volviendo animales y espíritus forestales contra los Elfos Silvanos, sin embargo, también proporciona una fuerte motivación para que los Asrai busquen aliados contra él.

– Estadísticas de Cyanathair –

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
63%	36%	46%	49%	52%	58%	81%	59%

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	31	4	4	5	5	0	1

Habilidades: Canalización +20%, Mando +10%, Escondarse, Sabiduría Popular (Drakwald, Bosque de Arden), Esquivar, Sanar, Rastrear, Intimidar +20%, Sentir Magia, Supervivencia, Percepción +20%, Actuar (Narrador +10%), Lengua Arcana (Demoníaca) Seguimiento, Movimiento Silencioso, Hablar Idioma (Lengua Oscura +20%), Hablar Idioma (Lengua de las Bestias), Hablar Idioma (Eltharin, Reikspiel, Breton).

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber Arcano (Bestias, Caos, Muerte, Sombras), Manos Rápidas, Intrépido, Sentidos Desarrollados, Magia Menor (dos cualesquiera), Orador Experto, Proyecto Infalible, Meditación, Amenazador, Magia Pueril (Caos), Errante, Especialista en Armas (a 2 Manos), Golpe Letal, Imperturbable, Muy Fuerte.

Reglas Especiales:

- **Mutaciones del Caos:** Cyanathair tiene las siguientes mutaciones: Patas Animales, Apariencia Bestial, y Cuernos (ver *Tomo de Corrupción* pág. 28).

- **Silencioso como las Bestias del Bosque:** ver *Tomo de Corrupción* pág. 99 para sus detalles.

- **Esencia del Caos:** Cyanathair desprecia la civilización hasta el punto de que su espíritu inmortal no puede ser sofocado y renace cada vez que su forma física es destruida. Con la energía caótica en su misma esencia, Cyanathair puede tener acceso al Paso Sombrio (ver Magia, pág. 33) utilizando el hechizo *Camino entre Mundos* del Saber de Athel Loren. Cyanathair requiere cada vez más tiempo para reencarnarse después de ser destruido con magia. Ponerlo a descansar para siempre sería una campaña realmente épica para un grupo de Elfos Silvanos.

- **La Corrupción:** La corruptora influencia de Cyanathair se escapa de su forma física afectando a todos aquellos dentro de 16 metros (8 cuadrados). Todos los personajes deben pasar una **Tirada de Resistencia** o ganarán una Mutación, los animales deben pasar una Tirada de Resistencia o retirar en la **Tabla 11.2: Corrupción de la Fauna**, y las plantas deben tirar 1d10 con los siguientes resultados: 1-3: *sin efecto*, 4-6: *la planta se marchita*, y 7-10: *tirar en la Tabla 11.1: Corrupción de la Flora*.

- **Rugido Bestial:** Cyanathair es capaz de emitir un penetrante y sobrenatural rugido con una Acción Completa, que resuena a través del bosque para atraer a los Hombres Bestia a su llamada. Al oír el rugido todos Hombres Bestia pueden volver a tirar las Tiradas fracasadas de Miedo o Terror, y un número adicional de 1d10 Hombres Bestia responderán a la llamada y llegará al lugar en unos 1d10 + 2 asaltos (suponiendo que haya alguno cerca).

Enseres: Hierbas Alucinógenas

Armadura: (Media) hides (Brazos 2, Cuerpo 2, Cabeza 2).

Amas: Cayado de Manada y las Piedras de la Cueva Calavera de Cristal (ver recuadro).

CAYADO DE MANADA Y LAS PIEDRAS DE LA CUEVA CALAVERA DE CRISTAL

Este retorcido Cayado de Manada se convierte en un poderoso talismán de caótico poder cuando se combina con las Piedras de la Cueva de Cristal, un lugar de importancia ritual para los Hombres Bestia. Los Vientos de la Magia son inestables y peligrosos para todos aquellos que deseen manipularlos dentro de 48 metros (24 cuadrados) del cayado de manada, añadiendo un Dado de Caos extra a todos los hechizos. Si se activa la Maldición de Tzeench y se saca en la tirada un doble en la tabla de Manifestaciones del Caos, el lanzador se convierte en un Engendro del Caos (ver *Tomo de Corrupción* pág. 57-59).

Ver *Tomo de Corrupción* pág. 102 para detalles y estadísticas del Cayado de Manada.

GORS

Fuente: ver *Tomo de Corrupción*, pág. 99

HIJOS DEL CAOS

Muchos detalles sobre los verdaderos orígenes de los Hombres Bestia están envueltos en la bruma del tiempo, pero algunas cosas son conocidas. Por ejemplo, su linaje se remonta a las tierras retorcidas del norte. La mitología Enana habla de tribus nómadas Humanas que habitaban las tierras del norte en el momento en que el Potal Polar del Cielo se derrumbó. Los antiguos manuscritos de los Altos Elfos también registran el descubrimiento del príncipe Malekith de una ciudad en ruinas dentro de los Desiertos del Caos que albergaba los esqueletos de una especie humanoide no documentada previamente. Las especies más numerosas de Hombres Bestia encontradas son conocidas como Gors por los Enanos.

Existen muchas variedades de Gors en todo el mundo, a medida que el Caos Salvje se filtra hacia el mundo mortal, colorea con su poder a espíritus y animales locales. Los Gors con cabezas de tigres habitan en las tierras de la India, mientras que criaturas simiescas pueblan las selvas de las tierras del sur y Lustria. Entre los Gors de las tierras del sur existen algunos que adoran a determinados Dioses del Caos, pero la mayoría no lo hacen. En el gran esquema de las cosas, los orígenes de los hombres bestia son menos importantes que la cuestión de cómo tratar con ellos.

TÁTICAS CONTRA HOMBRES BESTIA

Se dice que el bosque de Loren abre conscientemente sus ocultos senderos con el fin de instigar conflictos entre los Hombres Bestia y los Elfos Silvanos. Como defensores del bosque, es responsabilidad de los Elfos el eliminar rápidamente a los Hombres Bestia antes de que puedan causar daño. En consecuencia, sus exploradores están siempre alertas ante la intrusión de manadas y advierten a sus parientes de una invasión potencial a la primera oportunidad.

También se sabe que los Entes informan a los Elfos sobre emboscadas de Hombres Bestia ocultos entre los árboles.

Los lugares para las batallas campales suelen ser elegidos a menudo por los Elfos Silvanos para obtener ventaja táctica. Los Asrai usan tácticas de guerrilla contra las manadas de Hombres Bestia, tendiendo trampas y emboscadas con la esperanza de debilitar la moral del enemigo o matando a su líder para crear confusión entre los demás.

La cultura de los Hombres Bestia está basada en la supervivencia del más fuerte, por lo tanto los líderes de las manadas de guerra estarán siempre atentos a cualquier desafío a su liderazgo. En la batalla, los Campeones Hombres Bestia buscan afirmar su posición dentro de la manada de guerra matando a los líderes enemigos personalmente. Los En el gran esquema de las cosas, los orígenes de los hombres bestia son menos importantes que la cuestión de cómo tratar con ellos. Los Campeones Hombres Bestia más inteligentes tomarán ventaja de los comandantes enemigos heridos, moviéndose para matar sólo cuando la victoria sea segura. Si un Campeón Hombre Bestia cae en batalla, su manada de guerra puede perder de repente la cohesión mientras los aspirantes al mando luchan entre sí.



CENTIGORS

Fuente: ver *Tomo de Corrupción*, pág. 104

BESTIAS DE LEYENDA

Los primeros registros sobre los Centigors se encuentran en antiguos fragmentos de cerámica descubiertos en los Reinos Fronterizos. Muchos de estos fragmentos han sido recuperados de la región del Río de la Sangre, que marca la frontera entre el Sur del Viejo Mundo y las Tierras Yermas. Los eruditos imperiales plantean la hipótesis de que los antiguos señores de caballos en las tierras del sur debieron fusionarse con sus monturas como resultado de la mutada influencia del Caos. Otras leyendas sugieren su origen en el norte, como evidencia las variaciones en la forma, tales como aquellos con los cuartos traseros de un buey. La mayoría de Centigors de hoy en día se encuentran en el noreste del Imperio; sólo de vez en cuando son avistados mientras vagan por las llanuras del sur.

Los Centigors suelen encontrarse en grupo y a menudo están borrachos, volviéndolos valientes y volátiles. Son nómadas por naturaleza, pero en ocasiones se sienten atraídos a unirse a los Campeones Hombres Bestia con la promesa de violencia y saqueo. En formaciones marciales, los Centigors a menudo sirven como tropas de choque en una manada de Hombres Bestia, cargando en los flancos enemigos o desbaratando sus filas con brutales asaltos frontales.

Los Chamanes de Rebaño a veces mandan a los Centigors a perseguir un objetivo secundario, utilizando la batalla principal como una distracción para deslizarse en el bosque. Son numerosas las leyendas y cuentos populares que hablan de estas bestias, y suelen describir a los Centigors secuestrando mujeres y niños, sólo para terminar con un héroe valiente que los salva de ser devorados vivos.

CARNE HUMANA

Los Centigors sienten un apetito fuera de lo normal por la carne humana. Los Hombres Bestia devastan las zonas por las que pasan sus manadas de guerra, matando y devorando aldeanos en fiestas sangrientas. Su capacidad natural para detectar el olor de los seres Humanos a menudo lleva a los embriagados Centigors a olvidar las órdenes de su Campeón Hombre Bestia.

Un método favorito de tortura entre los reyes y potentados en los primeros días al sur del Mundo Viejo consistía en encerrar con llave a cautivos dentro del vientre de un horno de cobre moldeado con la forma de un Centigor. A continuación se enciendía un fuego por debajo, y los gritos de las víctimas se canalizan a través de tubos y válvulas, mientras se quemaban vivos, causando un sonido terrible parecido a un bramido surgiendo por la boca de la bestia de bronce. Los Enanos del Caos utilizan un dispositivo similar para dedicar sacrificios a su Dios, Hashut.

MINOTAUROS

Fuente: ver *Tomo de Corrupción*, pág. 104

MARCA DE LA BESTIA

Los primeros relatos de los Minotauros pueden encontrarse en la mitología Estaliana y cuentos heroicos como el poema “El Príncipe de Tylos y el Minotauro”. En esta antigua fábula, el valeroso príncipe se ofreció a sí mismo como cebo para atraer a la bestia lejos de su pueblo, al laberinto de las Montañas Abasko. El cuento revela que la esposa de un antiguo rey había sido maldecida, y fue ella quien engendró a la extraña bestia. Los Minotauros creen que este niño bestia de sus antepasados fue el legendario Mugar, el Señor de los Minotauros. Los Estalianos practican el deporte entre hombre y bestia llamado Toreo. La mayoría de los eruditos asumen que los Minotauros son una subespecie más grande de Gors.

Los Minotauros son los guardianes de los siniestros santuarios ubicados en los confines más oscuros del bosque donde sólo un Chaman de Rebaño se atrevería a entrar. A pesar de que normalmente son criaturas solitarias, el olor de la sangre y el sonido de la batalla los atraen a las manadas de guerra. Algunos Hombres Bestia creen que los Minotauros están favorecidos por los Dioses del Caos, o quizás son manifestaciones vivas del Caos Salvaje hecha carne. Cuando un Minotauro cae en batalla, la manada de guerra recibe su muerte como un mal augurio y suele resultar en desafíos para el liderazgo de las Bestias.

TUSKGORS

Fuente: ver *Tomo de Corrupción*, pág. 105

BESTIAS DE CARGA

Es bien sabido que después de que las manadas de guerra de Hombres Bestia han pasado a través de un área, a menudo dejan sorpresas para el regreso de los aldeanos en forma de corderos y terneros mutados. Estos corrompidos animales de granja se suelen eliminar y quemar, a menos que la totalidad de las existencias se vea amenazada y no puedan ser reemplazadas.

Una subespecie de Hombres Bestia, llamados Tuskhors, son producto de un cruce similar.

Reglas Especiales:

- **La Marcha del Bosque:** Los Centigors son capaces de galopar por tortuosos y sinuosos senderos a través de los árboles a gran velocidad, omitir todas las penalizaciones de movimiento en los bosques (ver *WFRP* pág. 137).

- **Aroma de Sangre:** Los Centigors pueden oler a los seres humanos desde una grandes distancias, ganando una bonificación de +20% a todas las **Tiradas de Percepción y Rastrear** relacionadas con los humanos. Esta habilidad les convierte en excelentes exploradores para una manada de guerra.



GUARIDAS Y TESOROS

Los Minotauros viajan a través de muchas, instintivamente atraídos hacia los fulcros mágicos que dejan escapar al Caos Salvaje en el mundo (ver pág. 115). Mientras están en tránsito escogen las cuevas como refugios temporales, y sólo permanecen inmóviles hasta que las ganas de continuar su búsqueda del Caos Salvaje se vuelve lo suficientemente potente como para impulsarlos adelante.

Las cuevas o claros sagrados de los Minotauros están llenos de excrementos y huesos que han sido partidos para extraerles el tuetano. Los cráneos de las víctimas caídas, junto con sus armas y armaduras, a menudo se amontonan en monumentos grotescos a los dioses oscuros. Tales santuarios suelen estar situados en el corazón de cuevas laberínticas o thicket. Los Guardianes de estos santuarios, a menudo llamados Minotauros de la Condenación, son desafiados por otros Minotauros para ganar el favor de los dioses oscuros. Los Chamanes de Rebaño también visitan estos santuarios buscando la comunión con los Poderes Oscuros o el acceso a las fuentes del Caos Salvaje.

Los Jabalíes Salvajes son mutados por el poder corruptor del Caos, canalizado a través de rituales oscuros y sacrificios realizados por los Chamanes de Rebaño bajo la sombra de las Piedras de Manada. Los eruditos imperiales creen que eligen el jabalí para sus rituales porque para las primeras tribus humanas, el animal representa fuerza y coraje.

La historia de Sigmar y Colmillo Negro el Jabalí es el ejemplo más emblemático de reverencia hacia el jabalí. Después de que el furioso Colmillo Negro fue llevado a la locura por una lanza clavada en su costado, el dolor del animal fue aliviado por Sigmar y liberado de nuevo en el bosque. Los Asrai consideran a los Tuskhors como simples abominaciones que se utilizan como bestias de carga para tirar de los ordinarios carros de los Gors.



TACTICAS DE COMBATE

Cuando no están tirando de carros, los pequeños grupos de Tuskhors buscan alimento alrededor del perímetro de los campamentos de Hombres Bestia. Esto le convierte de echo en guardianes del campamento. Un Tuskgor solitario defenderá su tierra, a diferencia de sus primos los Jabalies Salvajes. Las siguientes Tácticas de Combate son aplicables cuando un Tuskgor es liberado de su carro.

1-3	Chillido del Cerdo: el Tuskgor mantiene su posición y chilla como si hubiera sido alanceado, llamando a otros Tuskhors u Hombres Bestia a la zona. Combate cuerpo a cuerpo: Postura Defensiva
4-5	Mordisco: el Tuskgor ataca varias veces en rápida sucesión, intentando morder a su oponente con sus colmillos. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Rápido
6-7	Cerdo Protegido: el Tuskgor eriza su pelo y revela sus colmillos, alardeando de su posición y dominio, lanzando mordiscos ocasionales contra su oponente. Combate cuerpo a cuerpo: Ataque Cauteloso
8-10	Carga de Tuskgor: el Tuskgor inclina su cabeza y carga, utilizando sus cuernos para embestir al enemigo con una fuerza terrible (ver <i>Tomo de Corrupción</i> pág. 106). Combate cuerpo a cuerpo: Ataque de Carga

GOBLINS SILVANOS

Fuente: *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 23-24 y 97-98

CULTO AL DIOS ARAÑA

Al concluir la Guerra de la Barba el vacío de poder resultante permitió a las razas de Piel Verdes proliferar en todo el Viejo Mundo. Ocuparon las arruinadas posesiones de los Enanos y se extendieron en áreas de los bosques que los Elfos habían abandonado. Sin embargo, con el alzamiento de la humanidad y la reagrupación de los Elfos Silvanos, muchos Goblins fueron expulsados de los claros más profundos y obligados a vivir aislados del resto de su especie.



Con el tiempo, los Goblins aprendieron a coexistir con las Arañas Gigantes que infestaban los bosques profundos. Aunque Mork y Gork todavía eran adorados diligentemente, los Goblins Silvanos comenzaron a rendir tributo a un poder aún mayor que residía detrás de los muchos ojos de sus vecinos arácnidos. Incluso se las arreglaron para criar arañas capturadas como monturas, y a formar vínculos con las temidas Aracnaroks, inmunizándose a sí mismos al consumir su veneno en pequeñas dosis.

Actualmente, la mayor concentración de Goblins Silvanos se encuentra dentro del profundo Bosque Drakwald. Sus viviendas ordinarias están situadas cerca de un oscuro valle donde crían las arañas llamado Pozo Negro, conocido por los humanos como el Valle de los Muchos Ojos. En el 2518 CI, leñadores humanos talaron acres de árboles cerca del Pozo Negro, provocando que las dispersas tribus de Goblins Silvanos se unieran bajo su Dios Araña. El conflicto posterior contra Goblins Silvanos y Arañas Gigantes se llamó la "Guerra del Drakwald".

CHAMANES, HONGOS Y ARAÑAS

Todos los chamanes goblins atraen la magia de un depósito aethyrico llamado el "Gran Verde", que es alimentada por las frenéticas energías combinadas de todos los Piel Verdes. Los chamanes de los Goblins Nocturnos pueden mejorar su conexión con el Gran Verde mediante el consumo de setas psicotrópicas. Los Goblins Silvanos deben prescindir de este místico hongo, ya que sus esporas no se desarrollan sobre el suelo. En su lugar, se ingieren o cubren sus cuerpos con pequeñas arañas que muerden y les inyectan veneno constantemente. Los chamanes que puedan resistir las potentes toxinas son capaces de ver a través de la Gran Verde y en el "Otro Lao".

Arañas Calavera Púrpura (Nuevo Objeto)

Al comer un puñado de estos arácnidos color ciruela, los chamanes entran en un profundo estado de shock que les permite abrir su mente al "Otro Lao" y hace que sus cuerpos se debatan con rítmicas convulsiones. Esta "cabriolas" tienen un efecto hipnótico sobre las Aracnaroks, permitiendo a los chamanes comunicarse y establecer vínculos con ellas (ver pág. 94). Una vez ingeridas las arañas, se debe pasar una **Tirada Fácil (+20%) de Resistencia** o sufrir una muerte horriblemente dolorosa entre violentos estertores debido a las toxinas.

Don del Dios Araña (Nuevo hechizo)

Factor de Dificultad: 15

Preparación: 1 Acción Completa

Ingrediente: huevo de una Aracnarok (+2)

Descripción: El Dios Araña bendice a los Goblins amistosos (Magia x 1d10), a quienes les crecen espontáneamente colmillos envenenados (armas naturales). Las víctimas que sufran ataques de mordisco deben pasar una **Tirada de Resistencia** o quedarán paralizados durante 1d5 asaltos. Los colmillos envenenados se retraen después de 2 turnos x Magia.



SNOTLINGS SILVANOS

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 28 y 113

Aunque los Snotlings se asemejan a Goblins en miniatura, suelen vivir en árboles huecos o madrigueras apartados de sus primos PielVerdes más grandes. Los Goblins se irritan por las payasadas e imitación constante de los Snotlings. Los Elfos Silvanos consideran a los Snotlings más un fastidio que una amenaza, porque a diferencia de otros PielVerdes no plantean ningún peligro para el bosque. Algunos Elfos incluso encuentran a los Snotlings divertidos - hasta que las pequeñas alimañas acaban defecando en sus jardines, robando su comida o lanzando sus armas de esporas a través de sus ventanas. Los Cantores de Árboles han observado que los Snotlings proliferan en arboledas donde las setas abundan, y que son inmunes a sus propias armas de esporas.

ARAÑAS GIGANTES

Fuente: ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 51 y 82

ARACNAROK (Nueva)

Las Super Arañas Gigantes son conocidas por los goblins como "Aracnaroks". Estos gigantes pueden llegar a ser tan grande como un granero, lo que les permite transportar a los goblins encima de sus hinchados abdomenes. Los Goblins Silvanos adoran a las Aracnaroks como si fueran dioses; Los Elfos Silvanos creen que aparecieron hace mucho tiempo a través de la desgarrada grieta de los cielos.

- Características de Aracnarok -							
Perfil Primario							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45%	-	58%	67%	41%	32%	43%	11%
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
8	64	5	6	7	-	-	-

Habilidades: Percepción +10%

Talentos: Sentidos Desarrollados, Armas Naturales, Vision Nocturna, Aterradora, Voluntad de Hierro (ver *Bestiario del Viejo Mundo* pág. 78).

Reglas Especiales

- **Piel Blindada:** El caparazón de una Aracnarok le proporciona 3 Puntos de Armadura en todas las localizaciones.
- **Mordisco Venenoso:** El mordisco de una Aracnarok es venenoso, y todo blanco mordido debe pasar una **Tirada Desafiante (-10%) de Resistencia** o sufrirá un número de Heridas adicionales igual a 1d10 x Grados de Fracaso.
- **Escalador Gigante:** Las Aracnaroks pueden escalar las paredes de arriba abajo como las arañas normales, y son lo suficientemente grandes como para pasar por encima de la mayoría de obstáculos. Pueden ignorar las penalizaciones del terreno a efectos de movimiento.

ARMAS DE ESPORAS

Aunque los Snotlings no puedan usar armas de proyectiles normales, son capaces de lanzar bolas explosivas de esporas hasta un rango de 6 metros con un **HP + 20%**. Los Tiros fallidos utilizan las reglas de bomba (ver *Arsenal del Viejo Mundo*, pág. 45). Las nubes de esporas se dispersan después 1d5 asaltos.

- **Nubes Sofocantes:** Tras el impacto, las bolas fétidas se rompen y liberan una nube de esporas de 2 metros de diámetro. Cualquiera atrapado dentro de la nube debe pasar una **Tirada de Resistencia** cada asalto o doblarse por la mitad por la incesante tos, contando como Aturdido.
- **Bolas Fétidas:** La exposición prolongada a las nubes de nocivas esporas liberadas por estas bolas marrones pueden ser realmente letales. Cualquiera que permanezca en la nube de 3 metros de diámetro sufre 1 Herida en cada asalto que fallé una **Tirada de Resistencia**.

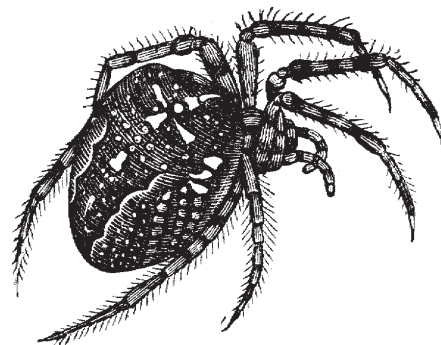
ARAÑAS DE DISFORMIDAD

La primera Aracnarok apareció en el mundo hace milenios, poco después de la llegada de los Ancestrales. No fueron creaciones de la antigua raza, sino que vinieron de otros lugares a través de la Disformidad. Las primeras descendientes de estas arañas todavía permanecen atrapadas en este mundo, pero algunas conservan una capacidad residual para moverse a través de los fulcros mágicos.

Los Elfos Silvanos temen que las Aracnaroks siempre serán una amenaza, ya que sus huevos se almacenan de forma segura en el espacio entre los mundos. Las Arañas Gigantes no son tan agresivas como los Hombres Bestia, pero compiten con Elfos por la comida, y vuelven sus claros sagrados inaccesibles con gruesas telarañas. Hechizeros del Caos han intentado (sin éxito) abrir portales de Disformidad para que una nueva ola de Aracnaroks pueda acceder al mundo.

Reglas Especiales

- **Corredor de la Grieta:** el 50% de las Aracnaroks tiene la habilidad de atravesar el Paso Sombrio (ver pág. 33) desde una cueva a otra. Sus **Tiradas de Voluntad son Fáciles (+20%)**, y no sufren ninguna consecuencia por fracasar excepto la llegada retrasada a su destino. Las Bestias de la Sombra y demonios no tienen poder sobre ellas.
- **Crías:** el 25% de las jóvenes Aracnaroks también son capaces de atravesar el Paso Sombrio. Estos infiltrados de ocho patas utilizan el perfil normal de la Araña Gigante (ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 51, 96), pero también tienen la habilidad de **Corredor de la Grieta** que aparece arriba.



CAPÍTULO XII: LA REVOLUCIÓN DE ATHEL LOREN

Esta aventura es para DJs experimentados que deseen introducir a los jugadores en el mágico bosque Élfico de Athel Loren. El grupo de aventureros ideal debería estar a medio camino de completar sus primeras Profesiones y estar compuesto por una mezcla de Elfos Silvanos y Humanos (Enanos, o Halflings). Al menos uno de los PJs debe haber pasado algún tiempo en Quenelles y servido al Marqués de Vaubon. Si así lo deseas puedes diseñar una “aventura prologo” que llevaría al grupo hacia Quenelles, o bien dar 500 de PE a los PJs recién creados y comenzar la aventura en el Centinela tras una breve explicación del fondo de la historia. Antes de jugar los DJs deberían leer la sección de Quenelles (ver pág. 62).

El objetivo de *La Revolución de Athel Loren* parece relativamente fácil a primera vista. Hace dieciséis años, los hijos gemelos del Marqués de Vaubon fueron secuestrados por el Hada en mitad de la noche. En la actualidad, los Elfos de Loren han acordado el regreso de Marianne y Jean-Michel, y los PJs serán los encargados de su escolta. Sin embargo, como sucede a menudo, las cosas no saldrán de acuerdo al plan. El punto de reunión es una piedra Centinela al noreste de Quenelles, pero cuando los PJs lleguen al lugar, no verán a los gemelos por ningún lado. Al seguir su rastro el grupo de aventureros se verá envuelto en una intriga que involucra a la aristocracia de Quenelles, a los Elfos Silvanos de Anaereth, y a los espíritus forestales de Loren.

Los Salones de Anaereth es una región de bosque mágico con lugares que pueden ser visitados o bien “hacia delante” o “hacia atrás” al activarse los acontecimientos del encuentro. Esta aventura está diseñada para ser jugada en unas 3 o 4 sesiones, pues sólo se describen los aspectos prácticos. Los DJs son libres para completar el material con anterioridad según los PJNs y PJs involucrados. Los temas principales de la aventura son la inocencia infantil, el malestar social y la traición.

ARISTÓCRATAS DESCONTENTOS

Durante el reinado del Duque Tancred II de Quenelles, las posesiones de tierras ancestrales de la aristocracia en los páramos que bordean con Athel Loren se vieron reducidas del 50% al 20% de su tamaño original. Los anteriores Duques de Quenelles confiscaron parcelas de tierra mucho más pequeñas de las que Tancred tiene, él no ve nada malo en apaciguar al Hada a expensas de sus propios nobles. A la tierra confiscada se le permite crecer salvaje, volviendo de nuevo a formar parte de Loren. Aunque los plebeyos aclaman a Tancred como a un héroe de guerra para su campaña contra el Nigromante hace unos años, la aristocracia se encuentra profundamente resentida. Un noble en particular, el Marqués de Vaubon, está tan amargado que ha dado ordenes de asesinar a su propia hija, Marianne, con la esperanza de culpar a los espíritus de Loren (o Elfos) por el crimen y agitar aún más la disidencia que ya existe contra las reformas agrarias del Duque.

LIBERANDO A LOS NIÑOS PERDIDOS

El pueblo de Quenelles está acostumbrado a que sus hijos sean secuestrados por el Hada. Cuando las niñas regresan como mujeres jóvenes con una formación mágica, se considera un regalo de Loren. Sin embargo, esta ocasión histórica marca el momento en que el primer niño podría ser devuelto. Pero la obstinada Marianne no está contenta de volver sólo con su hermano gemelo. En su lugar Marianne tiene la intención de visitar un reino del Otro Mundo donde los niños secuestrados de Loren son mantenidos en un limbo inmortal, y tratará de convencerlos a todos de volver a casa con ella. Marianne es consciente de que este es sólo uno de los muchos reinos del Otro Mundo.

LA REVOLUCIÓN DE LOREN

Mientras que la mayor parte de los Asrai siguen siendo partidarios de la antigua tradición, los niños humanos dotados de aptitudes mágicas nunca deben ser devueltos a Bretonia, uno pocos están dispuestos a cambiar esta costumbre. Uno de los temas más delicados, fue que el acuerdo de los Elfos para devolver a Jean-Michel se resolvió de manera unilateral, sin consultar a los espíritus de Loren. Cuando las Driadas Lilid comenzaron a atacar a los Elfos, estos lo tomaron como un signo de desaprobación por parte de Loren. Para calmar la situación, el Elfo Cerulan intenta evitar la partida de Jean-Michel. Mientras tanto, el Espíritu Céfiro busca devolver al niño a su iracundo guardián, el espíritu Bhati.

PREPARANDO EL ESCENARIO

La aventura comienza en los Páramos Salvajes, a un día de viaje de Quenelles. Los PJs han sido contratados por el Marqués de Vaubon para reunirse con los embajadores Asrai en una piedra centinela conocida como “Le Preneur”. Los Elfos comunicaron a Vaubon que sus hijos gemelos, quienes fueron secuestrados hace 16 años a la edad de 5, serían liberados en ese lugar a una hora previamente designada.

Si alguno de los PJs conocía con anterioridad a la familia Vaubon, sobretudo en el momento del secuestro, serán enviados como caras familiares para comfort de los gemelos. Los PJs Elfos son reclutados para guiar al grupo de forma segura a través del reino del Hada. Todos los demás serán considerados como músculo adicional en caso de problemas. Vaubon contrató intencionalmente a aventureros inexpertos para esta misión ya que tiene la intención de sabotearla.

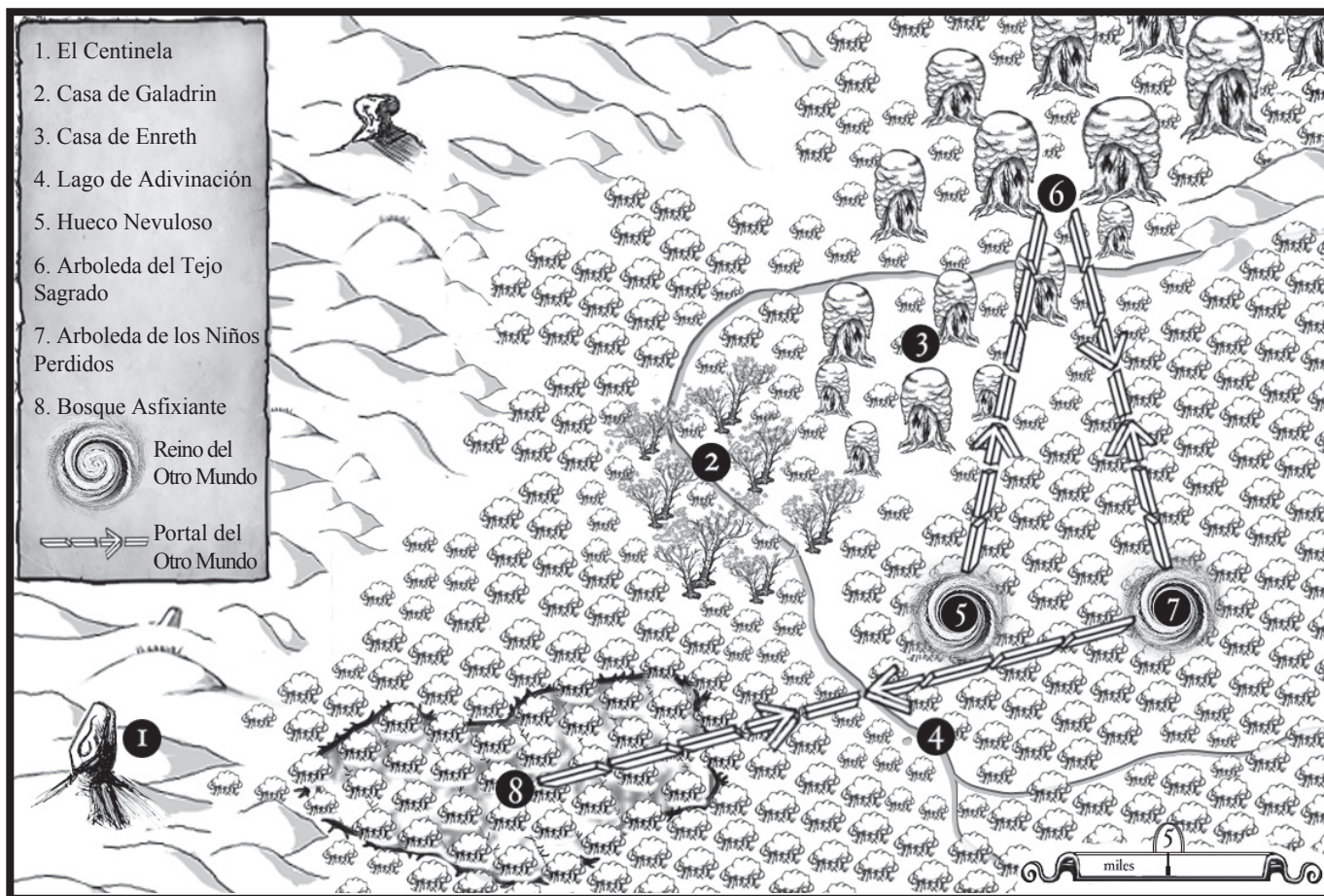
Antes de partir, el Marqués entregará a cada personaje no-Élfico una corona de laurel, decorada con bayas y pequeñas flores. Estas coronas, que están supuestamente bendecidas por la misma Hada Hechizera, permiten al portador viajar a través del Reino del Hada como si fueran Elfos.



— SALONES DE ANAERETH —

Los bosques que rodean los Salones de Anaereth consisten principalmente de hayas y tejos. Los peregrinos Elfos de otros salones visitan frecuentemente los sagrados tejos de esta región. La proximidad de Anaereth hacia Bretonia también lo convierte en un destino para las misiones de los caballeros andantes que buscan la bendición del Hada Hechicera. Muchos de los niños secuestrados de Bretonia son traídos aquí para aprender o ser confinados en los secretos reinos del Otro Mundo.

Este mapa geográfico describe dos asentamientos Élficos; las Casas de Galadrin y Enreth. Los DJs que deseen ampliar esta aventura podrán hacerlo al crear otras casas. Ver Athel Loren pág. 70 para más información sobre los salones de Anaereth. Las ubicaciones de este mapa son usadas junto con los Encuentros que siguen en esta sección. Cada Encuentro podría implicar múltiples Ubicaciones.



1. EL CENTINELA

Este antiguo menhir (de 20 pies) de piedra, llamado Le Preneur (“el tomador”) por los Bretonianos, es una de las piedras Centinela que protegen Loren. Hace mucho tiempo, los elfos sacrificaban ritualmente a los humanos dotados con aptitudes mágicas en la piedra cada siete años. Esta costumbre fue abandonada cuando se descubrió que Le Preneur funcionaba normalmente sin sacrificio de sangre. Sin embargo, algunos Elfos creen que los espíritus del cercano Bosque Asfixiante todavía exigen ese tributo.

Runas: La superficie erosionada del menhir está cubierta por trozos de musgo. Limpiar el musgo revela runas élficas que representan los Cuernos de Kurnous y el Ojo de Isha. Una inscripción en Anoqueyn dice: “La madre da, y el bosque quita”. Los PJs sin la habilidad de **Hablar idioma (Élfico Arcano)** deben pasar una tirada de **Lengua arcana (Magia o Runas)** para descifrar los símbolos.

2. CASA DE GALADRIN

Este pequeño asentamiento Élfico consta de 14 viviendas situadas en la copa de los árboles, y a lo largo de un arroyo. Las casas están ocultas con ilusiones y son prácticamente invisibles para observadores ocasionales. Localizarlas requiere una **Tirada de Percepción**. La mayoría de los 36 habitantes pertenecen a las Estirpes de Cantores y Tejedores de Encantamientos. Su proximidad al linde del bosque convierte a la Casa de Galadrin en un punto de reunión para los visitantes de Loren.

Muchos animales viven entre los Elfos de Galadrin. Buthu el Gran Búho es el vigilante nocturno del asentamiento, y de vez en cuando recibe visitas de un ex-campeón de los Bailarines Guerreros transformado en un zorro plateado. Situado a 10 millas río abajo del asentamiento se encuentra un lago mágico utilizado para la clarividencia (ver Lago de Adivinación, 4).



Capítulo XII: La Revolución de Athel Loren

La noble gobernante, la Dama Galadrin, es una poderosa maga que actualmente se encuentra en el Otro Mundo formando a las damiselas Bretonianas (ver Hueco Nebuloso, 5).

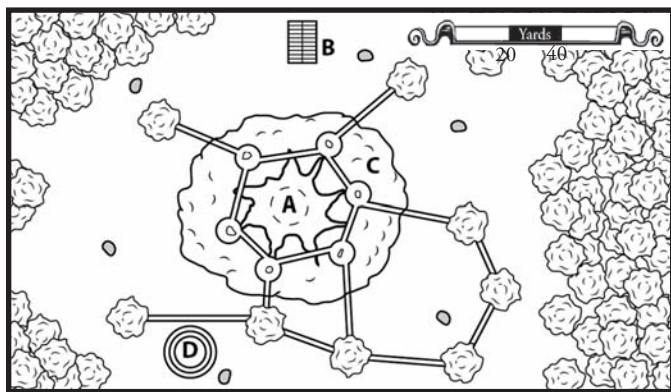
Pabellón de los huéspedes: Los Elfos pueden montar un colorido pabellón de estilo Bretoniano para acomodar a los invitados por un corto periodo de tiempo. Durante la noche, Buthu vigilará el pabellón desde una rama alta.

Nueces de la haya: Los hayedos de Galadrin producen grandes nueces que són servidas en ensaladas o molidas en harina para hacer el pan Élfico. Un puñado de estos frutos proporciona el valor nutricional para un día entero.

3. CASA DE ENRETH

El segundo gran asentamiento de Anaereth es el hogar de más de 200 elfos, y consta principalmente de las Estirpes de Bailarines Guerreros y Tejedores de Encantamientos. De pie en el centro de un claro rodeado de hitos que atraen la magia hay un tejo de 400 pies de altura con una inmensa circunferencia. El tronco del gran tejo esta entrecruzado por escaleras que conectan las casas con las exuberantes terrazas-jardín en las ramas superiores. Puentes colgantes enlazan el gran Tejo con los hogares de otros árboles más pequeños

La Casa de Enreth es un destino popular para los estudiantes y artistas Asrai. Marianne pasó aquí varios meses asistiendo a la “escuela de perfeccionamiento” después de completar su educación mágica. Los Elfos de Enreth le enseñaron a cantar, revelándole accidentalmente los secretos de la Arboleda del Tejo Sagrado (6). Los Pjs que sean detenidos acabarán encarcelados en un calabozo terroso por debajo de las raíces del gran tejo.



A. La Corte del Tejo: El gobernante, Lady Enreth, mantiene una corte en el hueco cavernoso del gran tejo. Sólo a los Elfos Silvanos se les concede audiencia con ella. Los videntes de la corte de Enreth han observado a los guardabosques del Marques de Vaubon en Le Preneur a través de la adivinación mágica Lady Enreth sostiene una pobre opinion de las trifulcas de los nobles de Quenelles.

B. Salón de la Canción y Danza Esta elegante casa tiene una doble función, sala de fiestas y santuario del dios de la danza, Loec. Los invitados podrían ser entretenidos aquí por la compañía de los Bailarines Guerreros de Radulan. Después de una copa de Vino Élfico (ver pág. 39) las hábiles actuaciones de los Bailarines Guerreros parecen realmente mágicas.

C. Terrazas Jardín: Estos jardines domésticos son nutridos por los jóvenes Cantores de los Árboles y atendidos por sirvientes (niños humanos). Los Pjs podrán observar a un muchacho humano ataviado con ropas Élficas eliminando las malas hierbas de las espinacas en una parcela. Los escoltas Élficos ordenaran severamente a cualquiera que se acerque al muchacho a regresar a sus cuartos de inmediato.

D. Círculo de escucha: Este anfiteatro redondo con bancos de madera sirve como lugar de aprendizaje. Los iniciados de Isha enseñan aquí sus canciones de fábula a estudiantes y niños Élficos. En ocasiones, se invitará a unirse al círculo a las doncellas humanas que esten siendo entrenadas.

4. LAGO DE ADIVINACIÓN

Este lago se encuentra a 10 millas río abajo de la Casa de Galadrin y sus aguas encantadas són usadas para la clarividencia. Las doncellas humanas son presentadas aquí para que su entrenamiento las convierta finalmente en Damiselas de la Dama. Chinchas de agua se entrecruzan rizando su superficie y Entes dejan rastros de luminiscencia fantasmal. Alrededor del grupo de lirios blancos, el agua es perfectamente apacible. Una joven Doncella del Grial llamada Berenice se haya sentada a solas en una roca entre los lirios, con las manos juntas en signo de meditación.

Llegando con Marianne: Si ninguno de los Niños Perdidos ha sido rescatado, Marianne recoge un lirio y prosigue hacia delante a Hueco Nebuloso (5). Berenice le advierte de no perturbar “el orden de las cosas”. Cuando vea que su consejo cae en saco roto, Berenice insta a los PJs para que disuadan a Marianne de sus “imprudentes heroicidades”. Si cualquiera de los Niños Perdidos ha podido ser rescatado, Marianne puede orientarse hacia Le Preneur siguiendo la corriente.

Llegando a solas: Si se le pregunta acerca de los niños Vaubon, Berenice mira con nerviosismo en la dirección de Hueco Nebuloso (5) y advierte a los PJs que no coman “la fruta prohibida”. Ella sabe poco acerca de Jean-Michel, Bhati, Céforo o la política de Athel Loren. Si los PJs miran en el Lago: observaran una imagen breve y brillante del espíritu Bhati rodeada por niños de aspecto abatido en un bosque enmarañado. Berenice señala nerviosamente en dirección al Bosque Asfixiante (8) y les informa a los personajes que su destino les espera en ese lugar.

5. HUECO NEBULOSO

En el centro de esta arboleda cubierta de niebla existe un Manzano Limillin, que actúa como un portal a uno de los reinos del Otro Mundo donde se entrena a las damiselas Bretonianas. Si los personajes comen una manzana, emergeran de la niebla a un prado, a varios cientos de metros ven un castillo parecido al de un cuento de hadas, cerca hay un lago. Canticos de voces femeninas provienen del castillo y una niebla espesa oscurece el cielo más allá en todas direcciones. Ver pág. 133. “Otros Mundos”.

Lago: El lago es un portal sólo de ida que va desde el Otro Mundo al bosque. Los viajeros que entren en el agua sosteniendo una rama, hoja o pétalo de cualquier lugar de Loren podrán regresar a la zona de donde se recogió. Marianne lleva una rama de la Arboleda del Tejo Sagrado (6) para luego regresar allí. Los que no dispongan de nada pueden acompañarla pero deberán mantener sus manos unidas con las de la muchacha. En el centro del lago hay una isla boscosa llamadas la Isla de los Juguetes Rotos, que sirve como un asilo para damiselas que se quiebran bajo la presión de su formación mágica.

PORTALES DEL OTRO MUNDO

Hueco Nebuloso (Árbol): Los viajeros que coman una Manzana Limilín, pueden emerger de la niebla hasta la academia de las Damiselas en el Otro Mundo.

Hueco Nebuloso (Castillo): Los viajeros que sostengan una rama, hoja o pétalo y se sumerjan en el lago que hay al lado del castillo, pueden regresar desde el Otro Mundo a la ubicación del bosque donde se recogió el ingrediente.

Arboleda del Tejo Sagrado: Muchos de los tejos, a través de la canción, son portales hacia el Otro Mundo. Uno de ellos lleva a la Arboleda de los Niños Perdidos, si se conoce la balada correcta. Cualquier Elfo Silvano puede intentar recordar *el Cuento del Niño de las Hadas*, si pasa una **Tirada de Sabiduría Popular (Athel Loren)**.

Arboleda de los Niños Perdidos: Situada en los bosques existe una gigantesca madriguera de conejos que conduce al Bosque Asfixiante. Los personajes también pueden volver a la Arboleda del Tejo Sagrado a través del song portal.

Bosque Asfixiante: Un agujero de conejo gigante ubicado a 3 millas de la Arboleda de Bhati lleva a la Arboleda de los niños perdidos.

Castillo: Si Marianne esta presente, ella ruega a los PJs a darse prisa mientras dice: “Se supone que no deberíamos estar aquí!” Si cualquier PJ avanza a menos de 20 metros del castillo, aparecen tres enojados Cantores de Hechizos en el parapeto y trataran de apresarlos desde la distancia mediante el hechizo Furia del Bosque (ver pág. 32). Marianne huye hacia el lago con Jean-Michel. Los PJs sometidos son atados y escoltados a través del lago hasta la Casa de Enreth (3).

6. ARBOLEDA DEL TEJO SAGRADO

Los elfos de muchas millas alrededor se reúnen en este claro para bailar y meditar entre sus tejos. La arboleda del tejo cuenta como un Claro Sagrado con las Auras Divinas de Inspiración y Santuario (ver pág. 16). Los Entes Traviesos revolotean sobre la arboleda y convergen en torno a los personajes con habilidades mágicas. La arboleda guarda un secreto oculto, un portal al Otro Mundo a través de un gran tejo, que conduce a la Arboleda de los Niños Perdidos (7).

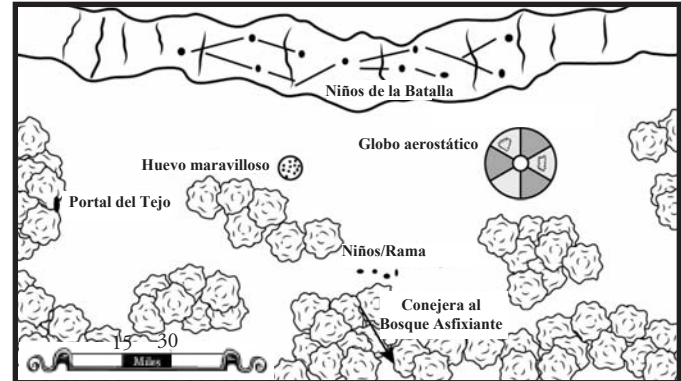
Llegando con Marianne: Marianne puede abrir un portal al Otro Mundo cantando *el Cuento del Niño de las Hadas*, que aprendió de los Elfos de Enreth. La apertura del portal requiere una **Tirada de Actuar (Cantante or Músico)**, puede ser repetida cada 10 minutos.

Bailarines Guerreros: Una hora después de la llegada de los PJs, una compañía de 7 Bailarines Guerreros dirigidos por Radulan llega de la Casa de Enreth para bailar entre los tejos mágicos. Los PJs serán expulsados de la arboleda por la compañía a menos que este presente un Elfo Silvano.

Cerulan: Si Cerulan guió previamente a los PJs, acompañara a la compañía de Guerreros Bailarines junto a su hermano. Cerulan insiste en que Jean-Michel debe permanecer en Athel Loren, y utilizará la fuerza para detenerlo si fuera necesario. Los Bailarines Guerreros apoyan la confrontación violenta de Cerulan y defiant PJs deben ser trasladados a la Casa de Enreth (3) para su encarcelamiento.

7. LA ARBOLEDA DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Este reino del Otro Mundo está contenido dentro de un gran barranco situado entre un acantilado y una colina boscosa. Veintitantos niños humanos (3-12 años) armados con espadas de madera trepan por las rocas y los puentes de madera en medio de una acalorada batalla con goblins ilusorios. Varios muchachos de aspecto hosco y con ramas en vez de extremidades observan la pelea desde el lado opuesto del barranco. En un claro cercano se encuentra una estructura en forma de huevo cubierto de campanas, silbatos y piedras preciosas. Un poco más allá hay un remendado, globo aerostático de aire caliente amarrado a la tierra mediante una estaca. El sol irradia solo un halo pálido de luz, que se está desvaneciendo con el atardecer del horizonte.



Niños de la Batalla: Estos pícaros Bretonianos podrían confundir a los PJs con enemigos ilusorios. Después de que los personajes sean golpeados con espadas de madera durante un asalto, un silbido surge del huevo, haciendo a los muchachos retirarse y juntarse a su lado para la “hora de historia”. Cada niño tiene una Forma de Hada aleatoria (ver pág. 28). La mayoría de ellos desea permanecer en el Otro Mundo, aunque cuatro de los más jóvenes preferirían regresar a su hogar.

Niños Rama: Estos chicos sólo pueden hablar Fan-ba-larin, un simple dialecto de la lengua espiritual. Pasan la mayor parte de su tiempo con los espíritus forestales, y huirán hacia el bosque si alguien se les aproxima.

Huevo maravilloso: Examinar este extraño artilugio revela una trampa que está bloqueada desde el interior. Si el huevo recibe daños la trampa se abre, y emerge un pequeño anciano implorando misericordia, su nombre es Ambrosio Zarathusius. Si el huevo no es dañado, Ambrosio, esperará tranquilamente en su interior hasta que los PJs desaparezcan.

Ambrosio Zarathusius

El guardián de los chicos es un ex-ilusionista con cabellos plateados del circo de Bretonia conocido como “Tío Oscar”. Hace muchos años, su globo de aire caliente lo llevó a Loren por una tormenta de otoño durante una conjunción astral. Si los PJs llegan sin Jean-Michel, Ambrosio les ofrece usar su globo. Aunque afirme que el transporte los llevará a casa con el viento hacia el oeste, sólo se desplaza hasta el Lago de Adivinación (4) antes de quedarse sin aire. Puedes describir un vasto campo de estrellas envolviendo el globo antes de pasar a través del Espacio entre Mundos de nuevo hacia el Bosque. Los PJs pueden invitar a que Ambrosio les acompañe, pero este se negará ya que disfruta de la compañía de los niños y no tiene planes de irse.

8. BOSQUE ASFIXIANTE

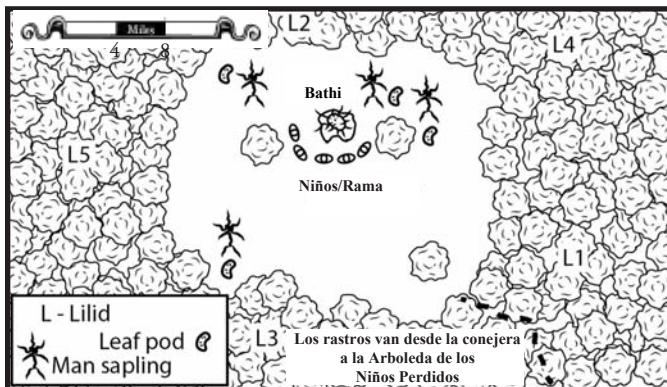
Pocos viajeros pueden sobrevivir los peligros de este denso y enredado bosque. La luz solar no penetra en su interior, y aquellos que fracasen sus **Tiradas de Orientación** se verán a sí mismos caminando en círculos. Entre los retorcidos árboles crecen matorrales de la Espina Mortal (ver pág. 110), Raíz Asfixiante (ver recuadro abajo) y Mandrágora (ver WFRP pág. 123). Las **Tiradas de Rastrear** cuentan como **Rutina (+10%)** debido al denso follaje, en cambio las **Tiradas de Supervivencia** son **Desafiantes (-10%)**. Una gigantesca madriguera de conejos conecta el Bosque Asfixiante con el Otro Mundo.

Arboleda de los Jóvenes Rebeldes: En el centro del Bosque Asfixiante hay un pequeño claro donde se envían a los muchachos humanos maleducados como castigo. Ocasionalmente, también van a para aquí los rebeldes adolescentes Elfos y chicas humanas para hacer penitencia. La arboleda sirve de refugio para el espíritu Bhati, cuyo cuerpo desnudo e hinchado puede ser visto desde cien yardas de distancia.

Bhati mantiene a 4 muchachos con poderes mágicos extraordinarios durmiendo perpetuamente dentro de frondosos capullos para absorber su mágica energía. Los PJs que se acerquen a unos 50 metros de la arboleda podrán observar estas “vainas” y a 4-5 adicionales Chicos Rama (ver pág. 125) acurrucados alrededor de Bhati.

Los retorcidos árboles que rodean la Arboleda se parecen vagamente a formas humanoides. Bhati está engendrando un pequeño ejército de hombres driadas para aterrorizar los Páramos Salvajes fertilizando la esencia del alma de los guardabosques humanos con la energía mágica de sus muchachos cautivos

El número de Lilids presente es igual a 5 menos las que hayan sido eliminadas en encuentros anteriores (al menos una siempre debe estar presente). Las Lilids no se habrán curado ninguna Herida. Para detalles sobre el encuentro, ver pág. 136 “Enfrentando a Bhati”. Los Muchachos Durmientes sólo pueden ser despertados cuando hayan sido retirados del Bosque Asfixiante.



Raíz Asfixiante

Las raíces de los árboles del Bosque Asfixiante tratarán de asfixiar a los viajeros que duerman en el suelo. Los personajes dormidos deben pasar una **Tirada de Percepción** para notar que la raíz se está envolviendo lentamente alrededor de su cuello. Si la tirada falla, el personaje se despierta en un estado de Asfixia (WHJDR pág. 136) y sufre una penalización de -10% de todos sus atributos hasta que pueda recuperar el aliento de nuevo. Una **Tirada de Fuerza** puede desenrollar la raíz de forma segura, si se falla se puede volver a intentar una vez por minuto.



Bhati, Guardiania de los Jóvenes Rebeldes

Bhati es considerado como un espíritu Brúidd por algunos Elfos Silvanos y un Dios del Caos menor por otros. A los niños Elfos se le advierte de que si se portan mal bajo la amenaza de tener que visitar a la “Tía Bhati”. También es conocida en el folclore de Quenelles con el nombre de Batileth, la desnuda e hinchada mujer de los bosque. Si un leñador derriba demasiados árboles, los “Demonios de Batileth” extenderán sus ramas a través de su ventana por la noche para estrangularlo en la cama mientras duerme.

Aunque Bhati aboga por la expansión de Loren más allá de los Centinelas, ella no tiene aliados, incluso entre las Driadas de Invierno que comparten ese objetivo. También se opone al pacto silvano con los Elfos. Bhati no es un Driada en sí misma, y los Lilids barbudos que la sirven se consideran extraños en Loren.

Bhati no puede salir de su dominio en el Bosque Asfixiante a menos que los Lilids abran un camino para que pueda acceder al Paso Sombrio. A diferencia de las Driadas normales, Bhati y sus Lilids se niegan a beber la sangre de los seres humanos, en su lugar extraen la esencia del alma por medio de la estrangulación.

HABILIDAD ESPECIAL: LA SEMILLA DEL HOMBRE

Dentro de su dominio del Bosque Asfixiante, la forma masiva de Bhati puede poseer cualquier árbol normal. Es capaz de transferirse a un árbol diferente dentro de 20 metros con una acción completa. Mientras posee los árboles, Bhati puede engendrar más Lilids “polinizando” sus raíces con la esencia del alma que ha recogido.

ENCUENTROS —

A continuación se presenta un resumen de Encuentros, Trigger Conditions y posibles Ubicaciones que los PJs pueden visitar después de su llegada a Le Preneur. Los DJs deberán tomar tiempo para familiarizarse con el curso de la aventura antes de continuar.

Encuentro	Trigger Condition	Posibles Localizaciones
Cita en Le Preneur	Llegada al lugar de encuentro designado	El Centinela (1)
Huéspedes de los Elfos	Llegar a una de las Casas Élficas	Casa de Galadrin (2), Casa de Enreth (3), Lago de Adivinación (4), Arboleda del Tejo Sagrado (6)
Damisela en Apuros	Los PJs viajan solos durante 1 hora después de visitar la Casa de Galadrin, la Casa de Enreth, Lago de Adivinación o el Bosque Afixiante	Bosque cercano al Lago de Adivinación (4), Casa de Enreth (3) o Bosque Afixiante (8)
Los Niños Perdidos	Los PJs encuentran a Marianne y Jean-Michel	Lago de Adivinación (4), Huevo Nebuloso (5), Arboleda del Tejo Sagrado (6), Casa de Enreth (3), Arboleda de los Niños Perdidos (7)
Persiguiendo a Céforo	Llegar a la Arboleda de los Niños Perdidos con Jean-Michel	Arboleda de los Niños Perdidos (7), Bosque Asfixiante (8)
A través de los Paramos Salvajes	Dejando Athel Loren en camino de regreso a Quenelles	A unas pocas millas al suroeste del Centinela (1)
Enfrentándose al Marques	Regresando a Quenelles	Quenelles (ver Capítulo VII, pág. 62)

CITA EN LE PRENEUR

Tiempo: Llegada al lugar de encuentro designado.

Localización: El Centinela (1)

El viaje desde Quenelles a través de los Paramos Salvajes cubre 60 millas. La finca ancestral del Marques de Vaubon está localizada cerca, sin embargo la tierra fue descuidada por su tatarabuelo hace más de un siglo. Actualmente, sólo un pequeño coto de caza es mantenido por los guardabosques de Vaubon.

Vaubon ha ordenado a sus guardabosques que saboteen la misión de los PJs con el fin de que Marianne no pueda regresar, y causando así un pretexto para iniciar acciones bélicas contra las Hadas. Cuatro guardabosques llegaron ayer y acamparon cerca de la piedra. Durante la noche, fueron atacados por las Lilids de Bhati que habían acudido al lugar en busca del muchacho. Sólo uno de ellos logró escapar.

LILIDS PERSISTENTES

Tras acabar con los guardabosques de Vaubon, las Lilids emboscaron a los hijos del Márques y a su escolta. Después de que las doncellas fueran asesinadas, Jean-Michel y Marianne huyeron a los bosques con las Lilids pisándoles los talones. Dos Lilids se quedaron detrás para eliminar los cuerpos.

El lugar estará extrañamente tranquilo para cuando lleguen los PJs. Podrán observar un cuerpo femenino vestido con una túnica yaciendo inmóvil cerca del Centinela. La doncella levanta una mano débilmente en un signo de necesitar ayuda al ver aproximarse a los PJs. En realidad es un Lilid que esta suplantando a una de las doncellas asesinadas. A menos que la ilusión de la “indefensa” Lilid sea descubierta con una **Tirada Difícil (-20%) de Percepción**, se transformara en *Forma de Guerra* (ver *Bestiario del Viejo Mundo*, pág. 93) a corta distancia y atacará. Si sufre 10 Heridas o es dañado con fuego, el Lilid se retirará a la oscuridad del bosque. No perseguirá a los PJs que huyan.

LAS LILIDS DE BATHI

Los hijos de Bhati deambulan por los Páramos Salvajes alimentándose de leñadores y guardabosques. También son conocidos por atacar a los elfos que violan el pacto silvano. Los Lilids evitan la confrontación abierta, prefiriendo en su lugar asesinar a sus víctimas mientras duermen. Estas criaturas retorcidas (ver pág. 97) tienen barbas echas de líquenes y pueden imitar cualquier persona con exactitud. Aunque se comportan un poco como las Driadas de Invierno, los Elfos los clasifican como una raza diferente. En la proximidad de las Centinelas, son estimulados por la magia de las piedras antiguas.

Perfil Principal

– Normal –

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
48%	24%	47%	49%	60%	53%	34%	65%

– Centinela –

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
58%	44%	57%	59%	80%	63%	49%	65%

Perfil Secundario

– Normal –

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	5	0	0	0

– Centinela –

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	20	5	5	5	0	0	0

Habilidades, Talentos y Reglas Especiales: como las Dríadas (ver *Bestiario del Viejo Mundo* pág. 92).

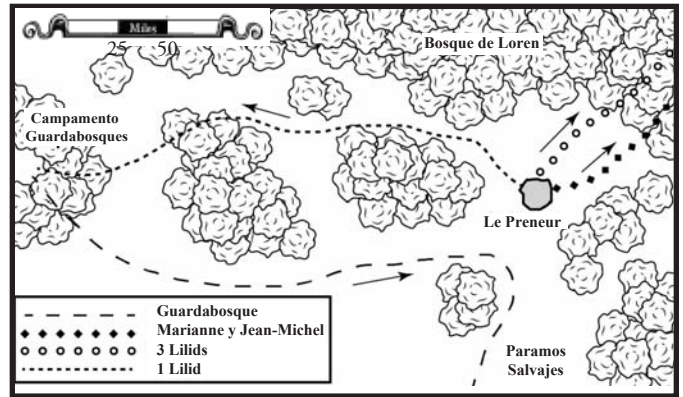
Caminate de Madera: Lilids tienen la habilidad del Paso Sombrio gracias al elemento de la Madera (ver pág. 33).

Evasivas: Lilids huirán después de sufrir 1 Herida de daño basada en el fuego, o si se reducen sus Heridas iniciales al 50% mediante daño normal.

Capítulo XII: La Revolución de Athel Loren

Si los PJs registran el área encuentran una túnica desgarrada y ensangrentada idéntica a la ilusoria doncella Elfa. **Las Tiradas de Buscar y Rastrear** también revelan hasta tres pistas alrededor de la piedra, dependiendo del número de tiradas exitosas, (ver mini-mapa):

1 Éxito	Guardabosques (1 humanoide adulto) corriendo desde el campamento, pasando por el Centinela hacia los Paramos Salvajes
2 Éxitos	Marianne y Jean-Michel (2 humanoides) corriendo desde el Centinela hacia el interior de Loren.
3 Éxitos	Lilids corriendo hacia el interior de Loren (3 criaturas arbóreas) y otra al Campamento de los Guardabosques (1 criatura arbórea)



ORIENTACIÓN Y PRUEBAS DEL BOSQUE

ORIENTACIÓN

Los PJs no necesitan Tiradas de Orientación si están siguiendo a un guía (por ejemplo Loba, Cerulan) o usando el Paso Sombrio (por ejemplo, persiguiendo a los Lilids). los viajeros sin guía deben utilizar las reglas normales de orientación (ver pag. 53).

PRUEBAS DEL BOSQUE

Los viajeros sin un guía tiran normalmente en la **Tabla 7.1: Pruebas del Bosque** (ver pag. 57). Seguir a Loba o rastrear a los gemelos puede desencadenar una prueba especial, el Acertijo de Céfiro:

EL ACERTIJO DE CÉFIRO

Los personajes pueden ser interceptados por el espíritu Brúidd llamado Céfiro quien aparece como un muchacho de piel dorada. Lo primero que escucharán es una risa angelical resonando a través de la penumbra. Entonces Céfiro aparece de repente, encaramado en una rama por encima de sus cabezas. Les regaña juguetonamente y pregunta acerca de sus negocios, antes de plantear un acertijo:

"Come sin masticar, y habla sin palabras. Cuando camina, se convierte en otra cosa".

Respuesta: un bebé o un niño

Si la respuesta es correcta, Céfiro informa a los PJs que pueden viajar a través de su reino; entonces se aleja bailando a través del dosel de los árboles. Si la respuesta es incorrecta, Céfiro frunce el ceño y les comunica su regreso a casa; quedando Perdidos en el Bosque (ver el recuadro de la pag. 130).

Céfiro, Protector de los Niños de Loren

El espíritu Brúidd de piel dorada Céfiro es venerado por muchos de los Elfos Silvanos como un Heraldo de la Loec. Conoce bien el bosque y tiene influencia en el Consejo de las bestias. Cuando los niños se pierden - Elfos o humanos - se cree que Céfiro los mantiene a salvo. Ama los acertijos y considera todos los santuarios-niño de Loren como su reino



Además de su papel como protector, Céfiro también se asegura de que el pacto de los Elfos Silvanos sea respetado. Estos deberes a veces entran en conflicto. Actualmente, Céfiro esta intentando evitar que Jean-Michel abandone Athel Loren y devolverlo en su lugar a Bhati, asegurándose de que el niño no caiga presa de las Lilids de Bhati (A quienes el propio Céfiro teme).

HABILIDAD ESPECIAL: ELUDIR CAPTURA

Céfiro es muy difícil de atrapar porque su ruta siempre conduce a través de las zonas más peligrosas de Loren. Con un **Movimiento de 6** y una serie de Talentos incluyendo *Caminante de los Árboles* y ¡A Correr!, el puede escapar a través de terreno boscoso con **Movimiento 9 (-1 M** si transporta a un niño pequeño). Los intentos de Presa contra Céfiro son penalizados en -20% debido a su piel resbaladiza.

CAMPAMENTO DE LOS GUARDABOSQUES

Ocultos entre unos árboles hay una tienda de campaña y cuatro sacos de dormir alrededor de una fogata sin llamas. Dos de los sacos de dormir están ocupados por los guardabosques que han sido estrangulados hasta la muerte. Detrás de la tienda quedan los restos sangrientos del guardabosques que estaba de guardia cuando la Lilids atacaron. Buscar dentro de la tienda revela productos alimenticios, 3 mochilas, 3 arcos con 22 flechas, martillo y clavos, y cinco pancartas heráldicas de Vaubon que se utilizan para delimitar su territorio.

Los PJs que encuentren los restos se sobresaltarán por el repentino movimiento cuando un Lilid en Forma Guerra cargue desde su escondite. Después de 2 asaltos de combate, los árboles se apartarán, revelando un camino enredado por donde se retira el Lilid.

Después del Encuentro

Tras la huir de las Lilids, Marianne recordó el camino al Lago de Adivinación, por lo que llevó a su hermano allí. Pasarán dos días reflexionando en el lago antes de continuar hacia la Arboleda del Tejo Sagrado y atravesar el portal del lago que hay en Hueco Nebuloso. Los PJs podrían ser capaces de encontrarlos en el Lago de Adivinación siguiendo su rastro o las indicaciones de Alonara en la Casa de Galadrin.

- Un hurón se acerca y comienza a parlotear con entusiasmo a quien transporte el vestido ensangrentado de la doncella asesinada. Este es el compañero animal de la Elfa asesinada por las Lilids, Loba. Si los PJs lo siguen, les guiará a la Casa de Galadrin (2).
- Intentar seguir el rastro de Marianne y Jean-Michel durante más de 1 milla en el interior del bosque requiere una **Tirada Difícil (-20%) de Rasterar** para alcanzar finalmente el Lago de Adivinación (4). Fracasar deja a los personajes *Perdidos en el Bosque* (ver página siguiente).
- Cuando sigan a Loba o rastreen a los gemelos dentro de Loren desencadena un especial Juicio del Bosque, el “Acertijo de Céfiro” (ver recuadro página anterior).
- Los PJs que persigan al Lilid desde el Campamento de los Guardabosques atravesarán el Paso Sombrio hasta el Bosque Asfixiante (8).



HUÉSPEDES DE LOS ELFOS

Tiempo: Llegar hasta una de las Casas Élficas (2, 3)

Localizaciones: Casa de Galadrin (2), Casa de Enreth (3), Lago de Adivinación (4), Arboleda del Tejo Sagrado (6)

La doncella Élfica que fue asesinada en Le Preneur servía a Alonara, una sacerdotisa de Isha. Los PJs podrían seguir al compañero animal de la fallecida doncella, Loba, hasta la casa de Galadrin, o simplemente siguiendo la corriente desde el Lago de Adivinación. En el caso que no descubran la Casa de Galadrin, aparecen 2 Lilids como doncellas del Grial (-20% a las **Tiradas de Percepción** para descubrir sus disfraces) e intentarán engañar y atraer a los PJs hacia el Bosque Asfixiante (8) con cantos de sirena.

DRAMATIS PERSONAE

Alonara: Sacerdotisa Ungida de Isha; miembro de la Estirpe de los Tejedores de Encantamientos responsable de la educación de las Doncellas humanas. Aboga por la liberación de los niños Vaubon y envió embajadores a Quenelles. Es una Elfa amable de brillante pelo oscuro acostumbrada a tratar con los seres Humanos.

Cerulan: Sacerdote Ungido de Loec; compañero de Alonara y miembro de la Estirpe de los Tejedores de Encantamientos. Cree que los espíritus han decretado que Jean-Michel debe permanecer en Loren. Un Elfo ágil, con el torso desnudo que lleva sólo un collar de dientes de animales y calzones.

Radulan: Cantor de Hojas de Loec; hermano de Cerulan y líder de la compañía de Guerreros Bailarines en la Casa de Enreth. Un Elfo con muchos tatuajes que lleva rastas y los olores de sudor rancio.

CASA DE SANACIÓN

Si los PJs siguen a Loba hasta la Casa de Galadrin (2) y logran ver a través de su ilusión (ver página 123), descubrirán a una sonriente Alonara saludándolos con Loba sentada sobre su hombro. La sonrisa de Alonara se desvanece al oír hablar sobre las Lilids o de su doncella asesinada, pero ella asegura a los PJs de que “*Si existe algún humano capaz sobrevivir a Loren, esa es Marianne*”. Cuando Elfos adicionales lleguen para observar al grupo desde arriba, estallará protestas contra la participación de seres humanos en los asuntos de los elfos. Alonara señala sus laureles benditos del Hada sin embargo, e invita a los PJs en su morada en las copas de los árboles.

El interior de la casa de Alonara es un verdadero jardín de hierbas con cojines esparcidos alrededor de la sala principal, en lugar de muebles. Ella presenta a los PJs a su compañero Cerulan quién está preparando la comida. Alonara es una anfitriona generosa, atenderá cualquier herida al mismo tiempo que informa a los PJs de que las Lilids sirven a un cruel espíritu forestal llamado Bhati. Los personajes que pasen **Tiradas de Sabiduría Popular (Bretonia o Athel Loren)** podrían recordar cuentos sobre “Bhati” o “Batileth” (ver página 126). Cada PJ puede recuperar hasta 1d5+BR+2 Heridas combinando ensaladas herbarias, cataplasmas y bendiciones de Isha.

Permite a los personajes relacionarse con la pareja durante la cena. Alonara es una elfa sorprendentemente abierta para un Elfo Silvano, asegurando al grupo de que los niños bretonianos son secuestrados por el bien común y nunca se les lástima o perjudica. Cerulan lanzará miradas periódicamente a Alonara cuando crea que esta revelando demasiada información. A través de la conversación, Alonara revela que:

- Marianne pasó algún tiempo en la Casa de Enreth después de completar sus estudios.
- Jean-Michel es un tema polémico entre los Elfos, algunos de los cuáles consideran su liberación como una violación de un antiguo tratado.

Después de revelar el segundo punto, Cerulan anuncia a Alonara (en Eltharin) que los espíritus han decretado que el niño debe permanecer en Loren. Alonara no está de acuerdo al principio, pero finalmente cede a la terquedad de su compañero.

Capítulo XII: La Revolución de Athel Loren

Cerulan entonces informa los PJs que él puede guiarlos hasta Enreth y a Marianne, pero sólo si se comprometen en dejar a Jean-Michel.

Si los PJs están de acuerdo con los términos de Cerulan este les invita a pasar la noche proporcionados camas en el pabellon de los huéspedes. A la mañana siguiente, Alonara y Cerulan se unirán con los Pjs para desayunar y recordarles ominosamente: “de no hacer demasiadas preguntas - tanto para la seguridad de los niños como para la suya”. Cerulan luego venda los ojos del Pjs y los conduce hacia el bosque. Durante un viaje de 3 horas, Cerulan probara la disposición de los PJs a regresar a sus hogares sin Jean-Michel, si se muestran desagradables los abandonara en los bosques.

CASA DE CANCIÓN Y DANZA

Los PJs que lleguen a la Casa de Enreth (3) con Cerulan serán presentados a su hermano Radulan, un Cantor de Hojas que enseñó a Marianne como cantar después de haber finalizado su formación. Radulan informa Cerulan (en Eltharin) de que Marianne fue vista por sus Bailarines Guerreros en la Arboleda del Tejo Sagrado varias horas antes, con Jean-Michel. Marianne informó que ella estaba lle-vando a su hermano de vuelta al Otro Mundo (una media verdad).

PERDIÉNDOSE

Las siguientes reglas especiales se aplican a los personajes que estén: *Perdidos en el Bosque* pág. 56 o *Perdidos en el Tiempo y Espacio* pág 58.

PERDIDOS EN EL BOSQUE

Los personajes que se pierdan en el bosque son dirigidos por la consciencia de Loren hasta el Bosque Asfixiante (8), donde pueden intentar una Tirada de Orientación por día para salir de Athel Loren o regresar a una ubicación visitada con anterioridad. Con una tirada fracasada, simplemente vagan en círculos.

Misericordia de Ariel

Los Elfos Silvanos o personajes que lleven puestos los laureles benditos del Hada y sobrevivan 3 días después de haberse perdido en el Bosque Asfixiante atraerán la atención de Ariel, Reina del Bosque (ver pág. 19). La reina de las hadas aparece ante ellos como un espejismo, para luego abrir un camino hacia Le Preneur e invitarles a “prestar atención a esta lección”. A estas alturas, Céfiro ya ha entregado a Jean-Michel en la arboleda de Bhati, y Marianne ha sido detenida en la Casa de Enreth.

PERDIDOS EN EL TIEMPO Y ESPACIO

Los Personajes que se pierdan en el Tiempo y Espacio durante esta aventura emergen desde una espesa niebla cerca del Castillo en el Hueco Nebuloso (5). Si los PJs no han jugado el encuentro de “Huéspedes de los Elfos”, podrían encontrarse a Marianne y su hermano moviéndose sigilosamente por delante del castillo hacia la Arboleda del Tejo Sagrado (6). Si Marianne ya ha cruzado el Hueco Nebuloso, los PJs serán finalmente descubiertos por los Cantores de Hechizos y llevados a la Casa de Enreth (3).

Cerulan indica a los PJs que permanezcan en la Casa de Enreth. Mientras tanto, seguirá a Marianne para asegurarse de que Jean-Michel es realmente devuelto. Los PJs pueden quedarse en Enreth durante varias horas hasta que Cerulan regresé, o pueden intentar escabullirse para encontrar por si mismos a Marianne. La Arboleda del Tejo Sagrado sólo puede localizarse con una **Tirada de Sentir Magia**, o efectuando una **Tirada de Rastrear** o de **Seguir** para perseguir la pista de Cerulan. A menos que los PJs intervengan, Cerulan regresa con una Marianne llorosa y anunciará que “*se ha echo cargo del niño*”. Cerulan llevó a Jean-Michel a Céfiro, que a su vez diligentemente lo entregó a Bhati.

Llegando sin Cerulan: Los PJs son recibidos por un receloso Radulan y su tropa de Bailarines Guerreros. Los grupos que no posean a ningún Elfo Silvano serán arrestados y conducidos debajo del Gran Tejo (Marianne también puede estar detenida aqui, en el caso de que no la encuentren lo suficientemente rapido). De lo contrario, los PJs pueden pasearse alrededor del asentamiento mientras su caso es debatido en la Corte del Tejo.

- Si se mencionan los nombres de Cerulan o Alonara, Radulan se ofrecerá a escoltar a los PJs de vuelta a la Casa de Galadrin.

- Si se mencionan los nombres de Marianne o Jean-Michel's, Radulan se ofrecerá a llevar a los PJs que sean Elfos Silvanos hacia la Arboleda del Tejo Sagrado donde Marianne fue vista recientemente. Mientras tanto los que no sean Elfos deben permanecer en Enreth, pero podrán explorar el asentamiento bajo la atenta mirada de un acompañante

- Si los PJs llegan con Marianne o Jean-Michel, la decisión de la Corte del Tejo dependerá de si Cerulan ha llegado previamente por delante de ellos. Si es así, los gemelos son separados y los PJs deben volver con Marianne a la Casa de Galadrin, y desde ayí a Le Preneur. Sin embargo, en la casa de Galadrin, Marianne intentará una atrevida excursión nocturna a Lago de Adivinación para rescatar a su hermano (con o sin los PJs). Si Cerulan todavía **no** ha informado a la Corte del Tejo sobre el decreto de los espíritus, Radulan se ofrecerá a escoltar al grupo de vuelta a Le Preneur. La buena voluntad de Marianne de irse dependerá de si los Niños Perdidos han sido rescatados.

- Los PJs No-Elfos que no lleven la corona de laurel bendecida por el Hada deben enfrentarse a un juicio por espionaje. Los encontrados culpables son ejecutados.

Después del Encuentro

A menos que los aventureros puedan encontrar a Marianne y Jean-Michel por su cuenta (ver el Acuerdo con Céfiro), es probable que sean escoltados de regreso a la Casa de Galadrin y finalmente al Centinela (sin Jean-Michel). En este punto, los jugadores podrían intentar tomar un descanso. Las interacciones anteriores con los Elfos deberían determinar si los grupos que escapan serán cazados sin piedad por Cerulan y la compañía de Bailarines Guerreros de Radulan. Cerulan sólo perseguirá al grupo dentro del Bosque Asfixiante si estan en posesión de Jean-Michel.

- Si los PJ rechazan la oferta de Cerulan, Alonara les comunica durante un momento privado que podrian hallar Marianne en la Lago de Adivinación. No puede llevarlos allí por sí misma, pero les aconseja “seguir la corriente del sur”. Ir a “Damisela en Apuros” después de de seguir la corriente durante 1 hora.

POLÍTICA ÉLFICA

Los Elfos de Anaereth están divididos sobre la cuestión de que hacer con los gemelos de Vaubon. Los Tejedores de Encantamientos de Galadrin ven a Marianne como un instrumento potencialmente útil en la corte de Duque Tancred, sobre todo con su hermano gemelo introducido entre la nobleza. Sin embargo, A fin de obtener la bendición de Lady Enreth para hacer regresar a Jean-Michel, Alonara se vio forzada a colocar al niño como una futura amenaza para la seguridad de Athel Loren. Por supuesto, esto provocó voces para que el niño fuese asesinado, pero Lady Enreth se pronunció a favor de Alonara.

Aunque Cerulan ame a Alonara, su primera lealtad es hacia Loec el Dios Embaucador. Por tanto cuando Céfiro comunicó a Cerulan que Jean-Michel debía permanecer en Loren para satisfacer la voluntad de Loec, Cerulan se vio forzado a oponerse al plan de su amada compañera. Cerulan representa la facción moderada entre los Elfos de Anaereth. Él está a favor de la partida de Marianne y a dejar a Jean-Michel con vida, pero el niño debe permanecer para siempre en una arboleda aislada con el espíritu Bhati. Cerulan dañará a Marianne si es necesario para hacer cumplir el decreto de Loec, pero no se volverá contra Alonara.

Después de que Cerulan entregué el decreto de Loec a Lady Enreth, ella cambiará su decisión a favor de mantener a Jean-Michel. A Alonara todavía le gustaría que Jean-Michel escapase, pero no desea crear tensión entre los Tejedores de Encantamientos y la Corte del Tejo. Por lo tanto, Alonara cedió a regañadientes ante la propuesta de Cerulan hacia el arreglo de la situación. Alonara respeta al espíritu Céfiro y las viejas tradiciones, pero ha visto que Isha tiene un gran plan para el niño, que no entendería el heraldo de Loec. Si se le presenta la oportunidad ayudará de manera sutil en la fuga de los gemelos. Alonara no tiene reparos en desafiar al espíritu Bhati.

- Si los PJs son abandonados por Cerulan, ir a “Damisela en Apuros” después de 1 hora de vagabundeo
- Si Cerulan tiene éxito en la separación de los gemelos, Jean-Michel es devuelto a Céfiro, quien por su parte entrega al muchacho a Bhati. Marianne y los Pjs son llevados de regreso a la Casa de Galadrin, y desde allí a Preneur. Sin embargo, una vez en la Casa de Galadrin Marianne intentará una audaz excursión nocturna hacia Lago de Adivinación para rescatar a su hermano (con o sin los PJs).



DAMISELA EN APUROS

Tiempo: Los PJs viajan solos durante 1 hora después de visitar la Casa de Galadrin, Casa de Enreth, Lago de Adivinación o Bosque Asfixiante

Localizaciones: Bosque cerca de Lago de Adivinación (4), Casa de Enreth (3) o Bosque Asfixiante (8)

Este encuentro es más probable que ocurra durante o inmediatamente después de “Huéspedes de los Elfos”. Después de entrar en Loren, los PJs serán seguidos por 3 Lilids que esperan una oportunidad para tenderles una emboscada. Una de las Lilids tratará de usarse como cebo para atraer a los viajeros adoptando la Forma de Damisela, mientras que las otras dos se esconden en las proximidades en forma de árbol (ver Dríadas, pág. 97). La Lilid que hace de Cebo aparece como una Damisela del Grial enredada entre matorrales, gritando “ayuda... ayudadme!” en Bretoniano. En realidad no puede hablar el Bretoniano más allá de la imitación básica de sus antiguas víctimas.

ENFRENTANDO EL CEBO

Los PJs deben pasar una **Tirada Difícil (-20%) de Percepción** para darse cuenta del disfraz de la Damisela. Descubrir a las 2 Lilids escondidas requiere una Tirada de Percepción enfrentada a su **Escondarse +80%**. Cuando alguien se acerque a 8 metros de la Doncella ilusoria, las 2 Lilids ocultas cambiarán a la Forma de Guerra y cargarán, causando inmediatamente **Tiradas de Miedo**. La “Damisela” fingirá llorar de puro miedo antes de liberarse por sí misma de los matorrales y escapar hacia el bosque. Las 2 Lilids huirán de la lucha cuando sus Heridas se reduzcan al 50% o sean dañadas con fuego. Aquellos que las persigan serán conducidos al Bosque Asfixiante a través del Paso Sombrio (ver pág. 33).

EL ACUERDO CON CÉFIRO

Después de la emboscada, Céfiro anuncia su llegada con una inquietante e infantil risa, parecida a la de un niño. Observara irónicamente a los PJs que parecían verse en problemas. Si el Acertijo de Céfiro no fue respondido con anterioridad, se pregunta ahora (ver el recuadro, pág. 128)

- Si el acertijo fue contestado correctamente, Céfiro podría ayudar a los PJs a encontrar a Marianne. A cambio de prometer que nunca volverán a los Salones de Anaereth, Céfiro ofrece una de las siguientes direcciones:

Encontrado en Camino hacia el Lago de Adivinación: Céfiro indica a los personajes: “*seguir su curso y daros prisa*” Los PJs podrían alcanzar a los gemelos en el Lago de Adivinación si no se han retrasado significativamente.

O encontrado en otra parte: Céfiro les dice: “*Seguir la segunda nube a la izquierda de aquel lugar, y continuar recto hasta el anochecer*”. Una **Tirada de Supervivencia o una Fácil (+20%) de Orientación** conduce a los PJs a la Arboleda del Tejo Sagrado (6) si siguen estas direcciones.

- Si el acertijo no fue contestado correctamente, Céfiro les invita a seguirlo. Después de varias horas de viaje, Céfiro abandona al grupo, quedando perdidos en el Bosque Asfixiante (8).

Capítulo XII: La Revolución de Athel Loren

Después del Encuentro

Cualquier Lilids que sobreviva al enfrentamiento regresará al Bosque Asfíxiate para sanarse e informar a Bhati. Cuando los PJs encuentren finalmente a Marianne, pueden llegar sospechar de que sea una Lilid disfrazada. Los DJs son libres de explotar la paranoia de los jugadores con el fin de realzar el efecto dramático al realizar **Tiradas de Percepción**, pero ten en cuenta que el grupo puede estar impaciente por progresar después de una segunda emboscada Lilid.

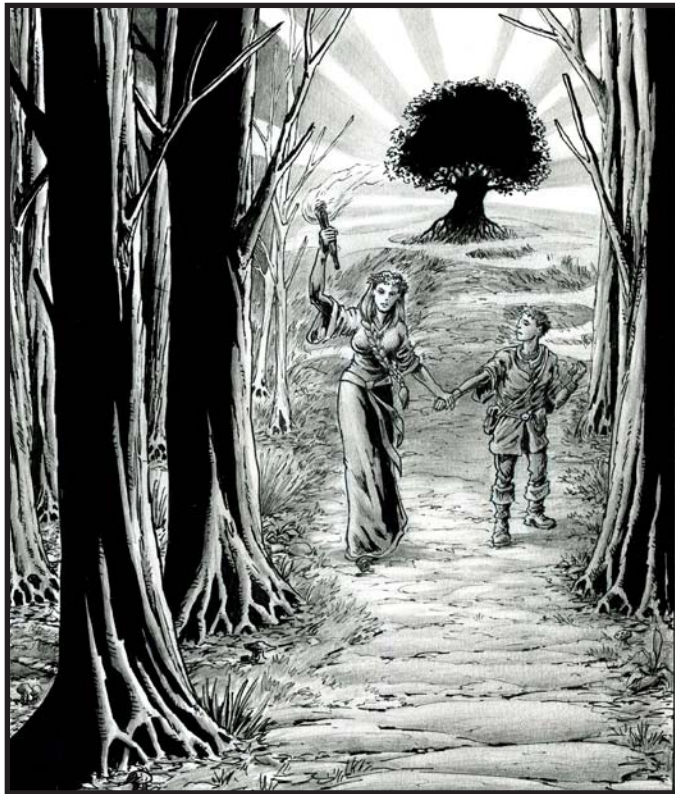
- Los PJs que encuentren la Arboleda del Tejo Sagrado pueden proceder a los “Niños Perdidos”.
- Los PJs que ignoren los consejos de Céfiro tienen varias opciones: track Cerulan a la Casa de Enreth (3), seguir la corriente hasta el Lago de Adivinación (4), orientarse de vuelta a una localización visitada con anterioridad, o intentar salir de Athel Loren.
- Los personajes que caen bajo el engaño de Céfiro o queden Perdidos en el Bosque tendrán que enfrentarse a las terribles experiencias del Bosque Asfíxiate (8).

LOS NIÑOS PERDIDOS

Tiempo: Los PJs encuentran a Marianne y Jean-Michel

Localizaciones: Casa de Enreth (3), Lago de Adivinación (4), Hueco Nebuloso (5), Arboleda del Tejo Sagrado (6), Arboleda de los Niños Perdidos (7)

Los gemelos Vaubon pueden ser localizados con la ayuda de Céfiro, Alonara o Cerulean. La naturaleza de esta reunión depende de las circunstancias. Aunque la seguridad de Jean-Michel es de suma importancia para Marianne, ella también está decidida a rescatar a los otros niños perdidos y no puede ser disuadida de ello. Por aquella práctica de escuchar a través de los oídos de su hermano, Marianne ha aprendido la canción secreta que abre el portal del tejo que conduce a la Arboleda de los Niños Perdidos.



Aunque está decidida a llevar a cabo su plan, Marianne cree en el trabajo en equipo y está dispuesta a pasar tiempo hablando sobre como ejecutarlo. Si Jean-Michel esta presente el tomara silenciosamente la mano de su hermana, y le contesta a cualquier pregunta en una simplificada lengua espiritual llamada Fan-ba-larin con sonidos que parecen gemidos ininteligibles.

A TRAVÉS DE LOS PORTALES

De ser encontrada cerca del Lago de Adivinación, Marianne continua al Hueco Nebuloso, come la manzana, entra en el lago con una rama de tejo y emerge en la Arboleda del Tejo Sagrado. Allí, canta la canción para abrir un portal a la Arboleda de los Niños Perdidos. De ser encontrada en la Arboleda del Tejo Sagrado, Marianne se dispone a cantar la canción portal cuando los PJs lleguen. Ver Portales del Otro Mundo pág. 125 .

Marianne sólo dejará a Jean-Michel detrás de si el grupo decide separarse y si recuerda a uno de los miembros desde la infancia. El PJ de confianza será designado como guardián de su hermano y tendrá la tarea de devolverlo a Quenelles si la misión de rescate fracasa.

ATACAR A LOS ELFOS

Una vez que los PJs lleguen a los salones de Nazaret, se encontraran a merced de los Elfos. Aunque es poco probable que los PJs ataquen a los Elfos, es posible que grupos beligerantes de aventureros lo intenten. No será necesario combatir contra los elfos asalto por asalto. Estos son los resultados de posibles encuentros de combate:

Casa de Galadrin: Los PJs serán sometidos por la magia de los Cantores de Árboles a menos de que huyan del asentamiento antes de 2 asaltos. Los PJs capturados serán llevados a lo más profundo de los bosques, atados de pies y manos, y abandonados para las Lilids (*contando como Perdidos en el Bosque*).

Cerulan: Cerulan no luchará contra el grupo por si sólo. En su lugar, huirá hasta la Casa de Enreth y reunirá a los Bailarines Guerreros de su hermano Radulan. Los Bailarines Guerreros darán caza al grupo a lo largo de los Salones de Anaereth, pero no los seguirán dentro del Bosque Asfíxiate a menos que tengan a Jean-Michel.

Casa de Enreth: Los PJs serán sometidos por la magia de los Cantores de Árboles a menos que huyan del asentamiento en menos de 2 asaltos. Los PJs són llevados a la Corte del Tejo para su proceso, se les hayará culpables de intento de asesinato y ejecutados. Sin embargo, todo aquel que gaste un Punto de Destino ganará la oportunidad de escapar de la espada del verdugo cuando un Unicornio se adentre en el asentamiento, distrayendo temporalmente a los Elfos.

Bailarines Guerreros de Radulan: Luchar contra 8 Bailarines es similar a hacer frente a un pequeño ejercito para los PJs en sus primeras profesiones. Si los PJs se traban combate contra los Bailarines Guerreros... simplemente no tendrán ninguna esperanza de sobrevivir. Sin embargo, todo aquel que gaste un Punto de Destino ganará la oportunidad de escapar al aparecer inesperadamente de la maleza una banda de guerra Goblin.

Marianne

Damisela del Grial (Humana)

Marianne es la hija de 21 años del Marqués de Vaubon. Ella y su hermano gemelo Jean-Michel fueron secuestrados de la mansión de su padre hace 16 años por las Hadas. Marianne fue llevada a una academia mágica en el Otro Mundo, donde se crió bajo una estricta supervisión y aprendió a canalizar la Magia Terrestre. Su hermano fue enviado a un reino diferente del Otro Mundo, donde los niños nunca envejecen.

Los gemelos comparten entre ellos un vínculo telepático que les permite escuchar a los demás a través de sus oídos y conocer su ubicación. Y mientras que el pacto Silvano exige que los niños bretonianos dotados con magia deben permanecer en cautiverio durante toda la eternidad, la conexión simbiótica de los gemelos se consideró una amenaza potencial para los futuros secretos Élficos. Por lo tanto, los Tejedores de Encantamientos de Anaereth decidieron que si uno de ellos partía, el otro también debía seguirlo.

Aunque Marianne a menudo había escuchado a los elfos y espíritus hablar con su hermano, no pudo entender completamente su destino. Marianne rebosa de alegría por reencontrarse con su hermano pero también esta enojada al descubrir que había olvidado cómo hablar y no había envejecido ni un día. Después de escapar de las Lilids, Marianne y Jean-Michel se detuvieron en el Lago de Adivinación para reflexionar sobre su situación. Parecía tremendamente injusto para ella que sólo Jean-Michel pudiera experimentar la alegría de crecer. Marianne decidió liberar a todos los Niños Perdidos de Loren.

Marianne es una joven mujer, audaz y franca, que nunca compromete sus principios. Si los Tejedores de Encantamientos no hubieran quedado tan impresionados por la moralidad de Marianne, la terquedad de la doncella durante su formación la habría hecho inadecuada para su reintegración. Los Elfos todavía podrían llegar a lamentar su permiso para que se vaya ...

Cuando el grupo finalmente alcance la Arboleda de los Niños Perdidos (8), la descripción del lugar ofrece una guía de cómo podría desarrollarse el rescate. Varios de los muchachos están ansiosos por regresar a Bretonia, otros podrían requerir persuasión. Ver también "Persiguiendo a Céfiro".

CERULAN

Cerulan cree Jean-Michel debe permanecer en Athel Loren y se opondrá al plan de Marianne para liberar a los niños perdidos, en el caso de que se enteré. Si Cerulan se encuentra con Marianne y Jean-Michel juntos, insistirá en que lo acompañen hasta la Casa de Enreth.

Después del Encuentro

En algún momento los PJs podrían mencionar a las Lilids, en ese caso Marianne les informa que las criaturas tienen miedo del fuego. También confiesa que ella es la culpable de la aparente sorda mudez que padece Jean-Michel debido a que pasó muchas horas escuchando por sus orejas. En verdad, Jean-Michel simplemente ha olvidado cómo hablar el Bretoniano después de 16 años de miedo y aislamiento, y ahora sólo habla la lengua espiritual el Fan-ba-larin.

• Una vez que los Niños Perdidos hayan sido rescatados, Marianne dejará las decisiones a los PJs. Ella teme el Bosque Asfixiante, y preferiría abandonar Athel Loren por la ruta más rápida posible.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
35	31	26	38	31	36	43	26

Habilidades: Sabiduría Académica (Magia), Canalización, Carisma, Sabiduría Popular (Bretonia), Cotilleo, Sentir Magia, Actuar (Cantante), Leer/Escribir, Montar, Lengua Arcana (Élfico Arcano), Hablar Idioma (Breton)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Magia Pueril (Vulgar), Resistencia a Enfermedades, Sexto Sentido

Especial: Vínculo-Gemelo, Marianne es capaz de escuchar a través de los oídos de Jean-Michel y determinar su ubicación.

Combate

Ataques: 1

Movimiento: 4

Heridas: 13

Armadura: Ninguna

Armas: Antorcha (1d10+1; Fuego - ver WFRP pág. 136)

Magia

Magia: 1

Saber: Hechizos de Magia Pueril (Vulgar)

Enseres: Túnica, Símbolo Sagrado de la Dama del Lago, Corona de Laurel bendecida por el Hada, Material de escritura, 5 antorchas, 3 pétalos de Flor de Lys, Rama de Tejo.

• Si Cerulan detiene a los gemelos Vaubon, estos son conducidos a la Casa de Enreth y después de un breve Consejo Jean-Michel es devuelto a Céfiro, quien a su vez entrega el niño a Bhati. Marianne y los PJs son llevados de regreso a la Casa de Galadrin, y desde allí hasta le Preneur. Sin embargo, en la Casa de Galadrin, Marianne intentará una atrevida incursión nocturna hacia el Lago de Adivinación para rescatar a su hermano (con o sin los PJs).

OTROS MUNDOS

CAMINO ENTRE MUNDOS

Los personajes pueden ser atraídos hacia el Paso Sombrio al perseguir a los Lilids. Las Bestias de la Sombra en esta aventura se manifiestan como niños llorosos. Si Marianne acompaña a los PJs, les advierte que los niños no son más que meras ilusiones (+20 a las Tiradas de Voluntad). Ver las reglas del Paso Sombrio pág 33.

AVATARES DEL OTRO MUNDO

Los PJs no mágicos aparecen con mitades animales en los reinos del Otro Mundo como en el Castillo Hueco Nevuloso (5) y la Arboleda de los Niños Perdidos (7). Los PJs mágicos (incluyendo Elfos Silvanos) adoptan la Forma de Hada. Ver pág 28 las tablas aleatorias de Avatares. La piel de Marianne brillará, los pies y manos de Jean-Michel se convierten en ramas.

LOS NIÑOS PERDIDOS DE LOREN

Existen varias razones por las cuales los Elfos mantienen a los niños Bretonianos dotados con magia dentro del Otro Mundo al tiempo que permiten a las niñas regresar a sus hogares. Primero y ante todo, el culto de la Dama del Lago es sólo para profetisas; los hombres no pueden unirse a él. Los códigos de caballería Bretonianos permite a las Damiselas del Grial ejercer una tremenda influencia dentro de la sociedad humana, y a su vez las Damiselas son influenciadas por los Tejedores de Encantamientos, por lo tanto sirve a los intereses de los Elfos en reintegrar a las muchachas.

Los muchachos Bretonianos dotados de habilidades mágicas son considerados más susceptibles a la corrupción que las niñas. Cada muchacho podría convertirse en un futuro Hechicero del Caos o en un Ni-gromante. Sin embargo, los Tejedores de Encantamientos no desean que dichos talentos sean desperdiciados. Así pues, los muchachos son mantenidos siempre jóvenes en el Otro Mundo, los chicos pueden vivir para ver el día en que la humanidad se encuentre más iluminada pudiendo regresar a sus hogares con seguridad.

Los santuarios para los niños humanos de Athel Loren están situados en los reinos del Otro Mundo, donde quedan a salvo de la tentación del Caos. En ocasiones, los niños que son juzgados como “rebeldes” deben abandonar el Otro Mundo para evitar que su corrupción se propague a los demás. Algunos de estos niños viven en asentamientos Élficos como sirvientes del Hada, mientras que otros son enviados a vivir con los espíritus forestales, como Bhati. Jean-Michel ha sido confiado a Bhati sin haber cometido falta alguna. Él representa una amenaza para la seguridad del Otro Mundo ya que Marianne puede localizarlo telepáticamente. Hasta hace poco, vivir con Bhati ha sido la única alternativa a su asesinato.

Aunque algunos Elfos creen que Bhati es un demonio del Caos, otros la consideran como una parte esencial del equilibrio de la naturaleza, vieja como el propio Loren. Incluso algunos Elfos envían a sus propios hijos a Bhati por períodos cortos de tiempo como forma disciplinaria. Del mismo modo, muchos Elfos no tolerarían a un mago humano adulto como Ambrosio Zarathusius permanecer en la Arboleda de los Niños Perdidos. Sin embargo, la mayoría son ajenos a la existencia del “Tío Oscar”. Tanto Céfiro como los Tejedores de Encantamientos aprueban la presencia de Ambrosio, creyendo que es un alma buena y pura para los niños, por lo que permiten que se quede sin mencionar su nombre a otros Elfos.

PERSIGUIENDO A CÉFIRO

Tiempo: Llegar a la Arboleda de los Niños Perdidos con Jean-Michel
Localizaciones: Arboleda de los Niños Perdidos (7), Bosque Asfixiante (8)

El niño espiritual Céfiro llega a la Arboleda de los Niños Perdidos por delante de Marianne y los PJs. Tiene la intención de capturar a Jean-Michel y devolverlo a la arboleda de Bhati con los otros chicos rama. En algún momento durante la interacción de los PJs con los muchachos o el Tío Oscar, uno de los chicos de batalla trata de atraer a Jean-Michel lejos del grupo. El niño se transformará de repente en Céfiro, atrapa a Jean-Michel y sale corriendo a una conejera gigante que da al Otro Mundo.



PERSECUCIÓN A TRAVÉS DEL BOSQUE ASFIXIANTE

Céfiro es casi imposible de alcanzar (ver Habilidad Especial pág. 128), pero puede ser rastreado hasta la madriguera con un **Tirada de Rastrear**. Dentro del Bosque Asfixiante, Céfiro procede directamente a la Arboleda de los Jóvenes Rebeldes y devuelve a Jean-Michel a Bhati, restaurando así el equilibrio de las cosas. Marianne es capaz de rastrear telepáticamente a su hermano hasta la arboleda de Bhati.

Si los PJs pasaron previamente el Acertijo de Céfiro (ver pág. 128), el espíritu dorado intentará atraer al grupo para alejarlos de la Arboleda de Bhati, haciendo breves apariciones y riéndose misteriosamente desde la distancia. Si lo siguen, Céfiro lleva al grupo de vuelta a Le Preneur (por su propio bien, por supuesto). Los PJs que no respondieron al acertijo de Céfiro y no pueden encontrar la madriguera del conejo deben pasar una **Tirada de Orientación** o quedarán *Perdidos en el Bosque* (ver pág. 130).

ENFRENTANDO A BATHI

Bhati se defendera utilizando fases entre los árboles en un intento de evitar el combate directo y le ordena Lilids desde la distancia. Los Lilids perseguirán a los PJs que se acerquen a la arboleda, lo que permite el uso de tácticas de distracción para rescatar a Jean-Michel y los demás Niños Rama. Si las Lilids son vencidas, Bhati se retira a las profundidades del Bosque Asfixiante. Los PJs que abran las vainas de Bhati y liberen a los muchachos dormidos oírán un horrible y gutural gemido resonando a través del bosque. Ver la Arboleda de los Jóvenes Rebeldes pág. 126 para obtener más detalles.

Después del Encuentro

El Bosque Asfixiante es uno de los lugares donde Loren gana su sombría reputación entre los seres humanos. Los intrusos se enfrentan tanto a ataques relámpago de las Lilids, como a la mortal flora (Espina Mortal y Raíz Asfixiante). Marianne no entrará en el Bosque Asfixiante a menos que un PJ la acompañe (a condición de que Jean-Michel ya esté seguro). Si el primer combate contra las Lilids va mal, Marianne instará la retirada, incluso si eso significa dejar atrás a los chicos rama.

- Si los PJs están con Marianne y Jean-Michel, Jean-Michel les guiará hasta una gigantesca madriguera de conejos que une el Bosque Asfixiante a la Arboleda de los Niños Perdidos.
- Si Marianne está con los PJs pero no Jean-Michel, ella les lleva a la Arboleda de los Jóvenes Rebeldes rastreando telepáticamente a su hermano.
- Si los PJs están solos, deben pasar una Tirada de Orientación o caminarán en círculos durante un día. Después de 3 fracasos y 3 días, son visitados por Ariel, Reina del Bosque (ver “Perdiéndose”, pág. 130). El éxito significa que pueden encontrar cualquier lugar visitado anteriormente.

A TRAVÉS DEL PÁRAMO SALVAJE

Tiempo: Dejando Athel Loren en ruta hacia Quenelles

Localizaciones: A unas pocas millas al suroeste del Centinela (1)

Poco después de que el grupo emerge del bosque y comience su viaje a través de los Paramos Salvajes, se topan con un range herido. El hombre se les acerca mientras saluda y se presentará a sí mismo con el nombre de Patrice, un guardabosques que sirve al Marqués de Vaubon (verdad). Patrice afirma que el Marqués le envió a hallar al perdido grupo (mentira) y que fue atacado por los “demonios árbol” (verdad).

Capítulo XII: La Revolución de Athel Loren

Si se le pregunta acerca del campamento de los guardabosques, Patrice niega tener conocimiento previo del destino de sus compañeros mientras finge tristeza por su pérdida. Patrice insiste en escoltar al grupo de vuelta a Quenelles.

Durante el viaje, Patrice comunica a los PJs que el bosque se ha rebelado contra la humanidad y que los Elfos ya no pueden mantenerlo bajo control. Si cualquier Elfo acompaña al grupo, Patrice lo retará a declarar de que lado esta ante la inminente guerra entre Hombre y Bosque. Los Elfos que contesten “el bosque” recibirán una airada respuesta. Patrice podría incluso intentar influir en los PJs humanos contra los Elfos. Parece nervioso, y mirará constantemente por encima del hombro.

DAGA EN LA NOCHE

Vaubon quiere asegurarse de que su hija no regrese a Quenelles y ha ordenado su asesinato al guardabosques. Así que ha trazado un pequeño plan para acabar con ella. Al anochecer Patrice se ofrece voluntario para hacer la primera guardia. Cuando todo el mundo este dormido, desenvaina una daga de larga hoja Élfica y se deslizará hacia los sacos de dormir de los gemelos. Marianne dejara escapar un grito ahogado justo en el momento en que Patrice colocó su mano sobre su boca, despertando a los PJs que esten dormidos con una **Tirada Difícil (-20%) de Percepción**. Aunque tenga éxito o no en su malvado plan, el traicionero guardabosques huirá hacia los Páramos Salvajes si los Pjs se enfrentan a él.

Después del Encuentro

El viaje de regreso a Quenelles debe ser manejado de manera abstracta ya que la historia se acerca rápidamente a su conclusión. Ocasionalmente pueden observar alguna achaparrada choza con el techo recubierto de hierba; el único signo de la actividad humana en los Paramos Salvajes. La excéntrica población rural que vive en los paramos no tiene nada de valor y harán que los huéspedes se sientan muy incómodos.

- Si Patrice es capturado e interrogado, afirmará que la nueva esposa de Vaubon, Antoinette, le pagó para matar a su hijastra (mentira).

- Si Marianne es asesinada, Patrice lleva el corazón de la muchacha a Le Preneur donde lo sacrificará para aplacar a los “demonios árbol”.

ENFRENTANDO AL MARQUÉS

Tiempo: Regresando a Quenelles

Localización: Quenelles (ver pág. 62)

El grupo será recibido con fanfarria de trompetas al regresar a Quenelles. Entre la multitud reunida en la brecha oriental de la amurallada ciudad esta el Duque Tancred II, que ha venido a felicitar personalmente a los héroes. Tancred estará flanqueado por un porta estandartes, y entorno hay un séquito de aduladores y nobles, como el Marqués de Vaubon y su esposa Antoinette, una desconocida para los gemelos. Los gemelos llorarán al enterarse de que su verdadera madre murió de pena poco después de ser secuestrados. Si Jean-Michel esta presente, Vaubon maldecirá en voz alta al Hada por “dañar” a su hijo.

Después de las iniciales formalidades, el Marqués de Vaubon se lleva a los heroes a un lado y les entregará una bolsa de oro, que contiene 20 CO por cada aventurero. Si tanto Marianne como Jean-Michel fueron rescatados, Vaubon les da las gracias y tomara a Jean-Michel de las manos. Los PJs que pasen una Tirada de Percepción notarán que Vaubon no parece tan contento como uno podría esperar de un padre que se acaba de reunir con sus hijos desaparecidos.

Si los PJs acusan al Marqués de estar conspirando contra sus propios hijos, tanto Vaubon como Antoinette se sentirán ultrajados. Antoinette es realmente consciente del complot de su marido y el Marqués anuncia que su guardabosques debió haber sido poseído por los “demonios del bosque”. Si Marianne se encuentra presente, escuchará atentamente pero solo sera convencida de la traición de su padre con una tirada exitosa de **Carisma**. Si Patrice fue capturado vivo, este suplica clemencia y acepta que su traición fue obra de los demonios del bosque.

EL DISCURSO DEL DUQUE

El Duque Tancred declara que hará un discurso en la Plaza de la capilla. Mientras los sirvientes del Duque preparan un podium, los PJs dispondrán de una pequeña oportunidad para hablar con él. Tancred escuchará con atención pero sin sorprenderse ante cualquier sugerencia de complicidad por parte del Marqués. El simplemente informa a los PJs, “*Todo será atendido en su debido momento*”, antes de subirse al podio.

La multitud aclama al Duque Tancred mientras alza su mano haciendo la señal de V y anuncia que a partir de ahora este día será conmemorado como un día festivo; “Día de la Liberación”. Si Marianne sobrevivio, Tancred anuncia que ella pasará a formar parte de su corte. Si es informado de la traición de Vaubon, Él se detiene momentáneamente antes de anunciar que las posesiones terrenales de los Páramos Salvajes serán reducidas del 20% al 15%, como muestra de gratitud hacia los espíritus de Loren. Muchos de los nobles reunidos estallaran de enojo entre ovaciones continuadas y gestos groseros por parte de los plebeyos. Vaubon está entre los nobles que abandonan la Plaza de la Capilla (posiblemente arrastrando a Jean-Michel detrás de él).

Después del Encuentro

La secuela de la *Revolución de Athel Loren* empieza donde finaliza esta historia. Los Pjs que deseen investigar al Marqués de Vaubon pueden quedar con un cierto suspense si esta aventura ha sido jugada como la Parte 1 del Ciclo de la Revolución. De lo contrario, los DJs puede diseñar un desenlace adecuado, dando a los jugadores la oportunidad de garantizar que se hace justicia.

- El tratamiento del Marqués de Vaubon hacia Jean-Michel está determinado por si Marianne también sobrevivió. El padre no está contento de tener un hijo a través del cual una Damsela de la corte del Duque Tancred pueda escuchar a escondidas sus intrigas privadas, y mantendrá el niño encerrado en una habitación si es necesario. En cualquier caso, Jean-Michel no es el hombre joven y fuerte que el esperaba; en su lugar su hijo ha retrocedido a un niño salvaje sin ningún tipo de modales cortesanos. Vaubon contratará a profesores particulares para enseñar a Jean-Michel el Bretoniano y se encargara de su educación.

- Si Marianne sobrevivio, ella conducirá a cualquier niño rescatado sin padres a un orfanato Shallyano. Marianne anunciara a los PJs que “*La verdadera revolución no ha hecho más que empezar*”.



If You Go into the Woods Today.....

The kingdoms of men claim dominion over the lands of the Old World, though only the bravest or most foolish would dare penetrate the depths of its ancient forests, for terrible creatures such as Beastmen lurk amongst the shadows of the trees. However, a secret war is waged under the eaves, for it is within these forests that the woodland realms of the Wood Elves are hidden.

Defenders of the Forest is a comprehensive sourcebook on the Wood Elves, serving as the essential guide to their secretive society. Inside this sourcebook you'll find everything you ever wanted to know and more, including:

- Guidelines for playing Wood Elf characters including eight new careers like Wardancer and Spellsinger.
- An examination of the Kindreds and details on Kithband Talents.
- Extensive rules for Wood Elf Magic, including two new Lores of magic.
- Expanded background on sylvan creatures, plus 3 new monsters, including the Zoat.
- Detailed descriptions of the woodland realms.

The perfect accessory for any game set in the Old World, *Defenders of the Forest* explores a dangerous, magical faerie world that is ripe for adventure.

Dare You Enter the Forests?

