

BOSQUES DEL VIEJO MUNDO

El bosque de las Sombras

El bosque de las Sombras, situado en la región noroccidental del Imperio, ocupa la mayor parte de la provincia de Ostland, al norte de las Montañas Centrales. La carretera que une Middenheim y la ciudad kislevita de Erengado pasa por este bosque, aunque es una ruta muy peligrosa. Este bosque oscuro y despacible es un lugar temible repleto de criaturas malignas y de sombras inquietas. Los árboles que crecen ahí son bastante distintos a los del resto de bosques, ya que tienen las ramas y los troncos retorcidos de forma grotesca como si fueran garras y están envueltos en capas de musgo y liquen.

En este bosque proliferan unos hongos extraños y abotargados parecidos a enormes bejines biliosos y setas venenosas de vivos colores. Solo los imprudentes se atreverían a pasar la noche en sus tenebrosas entrañas, ya que ahí acechan bandas de Hombres Bestia, de Goblins y de otras criaturas maléficas. También se rumorea que hay bandas de guerreros y adoradores del Caos que yacen ocultas e ignoradas en los rincones más lóbregos del bosque. Muchos son los aventureros que en su insensatez han penetrado en este bosque para investigar tales rumores. Pero muy pocos de ellos han vuelto a ser vistos de nuevo.

De vez en cuando, los condes de Ostland organizan expediciones al interior del bosque después de algún ataque de las oscuras criaturas que habitan en él. Tales empresas están plagadas de peligros y todo ejército que se adentre en el bosque regresa con muchos menos guerreros que los que tenía al empezar y con un cúmulo de

horribles relatos acerca de los monstruos que moran en el Bosque de las Sombras.

El Gran Bosque

El Gran Bosque es el mayor bosque de todos los bosques del Imperio, ya que abarca desde las tierras situadas al norte de las Montañas Centrales hasta Nuln en el Sur, y de oeste a este desde Altdorf hasta Kislev. Se trata de un bosque inmenso y muy antiguo que cuenta con árboles de todo tipo, desde viejos y canosos sauces hasta robles majestuosos e imponentes. Las regiones centrales del Imperio forman un bloque prácticamente continuo de bosque, interrumpido tan solo por las ciudades y campos de cultivo. Del bosque se alza alguna que otra colina agreste y hay muchas torres en ruinas y antiguos castillos en lo alto de estas solitarias cimas, cuya fecha de construcción se remonta en algunos casos hasta antes de la Era de los Tres Emperadores.

El Bosque de Reikwald

Al sur de Altdorf, la capital del Imperio, se extiende el Bosque de Reikwald, un refugio de bandidos, asesinos, criminales y toda clase de delincuentes. Por este bosque, que se haya comprendido entre el río Reik y las Montañas Grises, es por donde pasa la carretera principal que une Bretonia con el Imperio, y los que deciden atravesarlo deben protegerse bien porque cada paso del camino está plagado de bandidos y asaltadores. La carretera atraviesa las Montañas Grises por el Paso del Mordisco del Hacha y todos los que salen del bosque lo hacen más pobres que cuando entraron. En la entrada del

Paso del Mordisco del Hacha se alza la fortaleza imperial de Helmgart, una imponente torre construida en la ladera de la montaña y cuyas almenas dominan el estrecho sendero a sus pies. Los ejércitos invasores suelen utilizar el

Paso del Mordisco del Hacha para cruzar las Montañas Grises, por lo que esta región del Imperio ha sido testigo de multitud de duras batallas en las que los ejércitos de Reikland han luchado para rechazar a sus muchos enemigos.



El Bosque de Drakwald

El Bosque de Drakwald, situado al noroeste del Imperio, se extiende alrededor de Middenheim y recibe su nombre de la provincia ya desaparecida de Drakwald. Se trata de un bosque bastante poco frondoso formado básicamente por abedules y un suelo claro y arenoso. La tierra de esta zona no es especialmente fértil y, al contrario que muchos de los bosques del Imperio, no se ha talado prácticamente ningún árbol del Drakwald para contar con campos de cultivo. Las entrañas del bosque ocultan a multitud de bandas de

Hombres Bestia y los árboles encantados de Drakwald son pesadillas de maleza ennegrecida y restos esqueléticos realmente terribles, una advertencia siniestra para todos aquellos que traten de adentrarse en este lugar maldito.

En las zonas situadas más al Norte, los árboles son más gruesos y en las regiones más frías y accidentadas de esta tierra hay grandes extensiones de bosques de pinos. La carretera principal que une la Ciudad del Lobo Blanco con Marienburg (una ciudad comercial muy próspera situada en la costa

occidental del Imperio que hace casi un siglo que se independizó del gobierno de los Emperadores provocando un gran escándalo) atraviesa este bosque y son muchos los líderes bandidos que han amasado grandes riquezas asaltando a los viajeros que recorren esta carretera.

El Bosque de Chalons

Este es un bosque muy distinto del resto de grandes bosques de Bretonia, ya que se encuentra en las tierras altas al oeste de los peñascos rocosos del Cerro del Orco, los altos y desgastados picos que dominan las tierras centrales de Bretonia. El bosque se extiende por agrestes barrancos, riscos y otros de roca erosionada que sobresalen por entre los árboles bajos y nudosos. Es una región plagada de cuevas y dividida por arroyos que serpentean a través del bosque formando cascadas y apacibles estanques de agua dulce. Sobre los bordes de los acantilados se alzan precariamente unas rocas gigantescas recubiertas de una verdosa mata de helechos y musgo. A pesar de su apacible apariencia, las zonas orientales del bosque albergan numerosas criaturas malignas procedentes del Cerro del Orco y, según se dice, en estos lóbregos riscos se ocultan enclaves de orcos y demás criaturas malignas. Y no importa a cuantas de estas malvadas criaturas aniquilen los caballeros de Bretonia, pues siempre parece haber más...

El Bosque de Arden

Este bosque situado en el interior de Bretonia es un enorme robledo de discurre por las estribaciones septentrionales de las Montañas Grises. Suele estar repleto de orcos, goblins y cosas peores que descienden de las tierras elevadas y se ocultan en las entrañas del bosque para lanzar incursiones contra los campos de los alrededores. El bosque también alberga

muchos lagos y pantanos, así como zonas de espesos matorrales que hacen difícil seguir el rastro de los atacantes.

Aquí habitan muchas criaturas malignas, monstruos enormes, dragones y demás bestias salvajes, por lo que el bosque atrae a muchos caballeros ansiosos por perseguirlos, darles caza y ganar fama. La mayoría de estos caballeros vuelven con vida, pero de los demás solo suele encontrarse siglos más tarde sus huesos y su armadura herrumbrosa en la guarida de algún horrible monstruo o vislumbrados en las aguas de una laguna neblinosa. En ocasiones, se hallan raíces que crecen a través de la visera de un gran yelmo o espadas clavadas en grandes robles que han ido creciendo a su alrededor

Athel Loren

Athel Loren es el bosque más antiguo del mundo. Es un lugar mágico que inspira un profundo temor en todos los que viven a sus alrededores. Unos elegantes monolitos fronterizos señalan el linde de este bosque antediluviano, más allá del cual se alzan los árboles gigantes de Athel Loren como si quisieran huir de sus confines. Las raíces se retuercen y se clavan en las rocas y en las margas recubiertas de helechos mientras unas brumas bajas se retuercen y se extienden por las hondonadas y los claros. Athel Loren es un lugar muy inquietante, lleno de sombras en movimiento solo perceptibles por el rabillo del ojo, ruidos extraños y la abrumadora sensación de estar siendo observado en todo momento por cientos de ojos. Se ven siluetas indefinidas pasar por entre las retorcidas ramas y por la densa maleza y diminutas y veloces sombras escondiéndose detrás de los árboles. Uno tiene la sensación de que Athel Loren es en sí mismo un ser vivo inteligente atento, invisible y totalmente

dispuesto a destruir a todo el que intente entrar en él. Solo los más temerarios, dementes o atolondrados osan adentrarse en Athel Loren, pues es un lugar encantado lleno de maléficos espíritus de los bosques, criaturas extrañas y mágicas y los misteriosos y peligrosos elfos silvanos.



BOSQUES MAS ALLA DEL VIEJO MUNDO

El Bosque de Avelorn

El gran bosque de Avelorn se halla sobre la costa norte del Mar Interior de Ulthuan, el más antiguo de los reinos élficos. En sus frondosas arboledas se esconden antiguos encantamientos y bajo sus ramas habitan todavía criaturas de leyenda. Los dorados súbditos de la Reina Eterna van de un lugar a otro danzando y cantando bajo el frondoso enramado como un gran desfile de

carnaval y levantando pabellones de seda de mil colores allí donde se detienen. De día el bosque se llena de las risas juguetonas de los elfos que se dedican a sus diversiones. Por la noche, unas luces mágicas titilan en la oscuridad iluminando festejos y festines. Dada la perfección de su clima, sus frondosos bosques y bellos y casi inmortales habitantes, Avelorn es un paraíso idílico con el que los hombres mortales solo pueden soñar.





El Bosque Petrificado de Naggaroth

El Bosque Petrificado, un bosque increíblemente inhóspito, es una casi infinita extensión de árboles muertos, grises y recubiertos de cenizas que compone un paisaje desolado y polvoriento. Aquí no existe ni la más leve brisa y en esta árida región no crece nada limpio ni puro. Este despacible lugar está repleto de árboles de piedra imperecedera y de abismos vacíos, y nadie lo bastante desgraciado como para llegar allí y contemplarlo puede olvidarlo nunca. Se desconocen las causas que provocaron la condición de este bosque, aunque en los archivos de Hoeth existen referencias acerca de una batalla que antiguas razas de titánica estatura libraron allí en alguna época poco después del nacimiento de la raza élfica. Sea cual sea la verdad, el bosque parece estar invadido por la presencia malévola de alguna fuerza milenaria y terrible, cuyos eones de resentimiento y maldad mantienen este lugar

eternamente envuelto en un halo de muerte y oscuridad.

El Bosque Negro

El Bosque Negro, situado en los confines septentrionales de Naggaroth, inunda el paisaje de esta fría tierra con sus árboles oscuros y de aspecto cruel. Este bosque oscuro de altos pinos negros se encuentra al este de las Montañas del Espinazo Negro y de Clar Karond (la Torre de la Muerte) y su fría desolación araña el alma con su inacabable paisaje vacío. El suelo está oculto en sombras, y bandas de esclavos encadenados procedentes de los astilleros principales del Rey Brujo en Clar Karond se ocupan de talar los enormes troncos para llevarlos a rastras hasta la Torre de la Muerte. Unos extraños monolitos y ruinas antiguas pueblan los pocos claros desolados del bosque y todo el que se atreve a acercarse a este lugar desaparece para no volver a ser visto nunca jamás

