

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

AVENTURAS EN EL VIEJO MUNDO



BOSQUE DE ODIO

CRÉDITOS

Diseño y Textos: Jude Hornborg

Línea de desarrollo: Christopher Colston

Ilustraciones: Alessandro Boer, Andrew Hepworth, Pedro Sena,
Ralph Horsley y Sam Manley

Portada: Alessandro Boer

Maquetación: Diana Grigorescu

Editor: Brian Johnson

Corrección: Calum Collins

Productor Warhammer: Pádraig Murphy

Soporte de negocio de Cubicle 7: Elaine Connolly, Jennifer Crispin,
Matthew Freeman, Kieran Murphy, y Cian Whelan

Equipo creativo de Cubicle: Dave Allen, Emmet Byrne, Alex Cahill,
David F Chapman, Walt Ciechanowski, Chris Colston, Josh
Corcoran, Zak Dale-Clutterbuck, Elaine Lithgow, TS Luikart,
Dominic McDowall, Sam Manley, Pádraig Murphy, Ceíre
O'Donoghue, JG O'Donoghue, Laura Jane Phelan, y Sam Taylor

Director Creativo: Emmet Byrne

Publicado por: Dominic McDowall

Gracias especiales al equipo de Games Workshop

Traducción NO OFICIAL español: A. D. R. M.

CONTENIDO

BOSQUE DE ODIO

Introducción	3
Trasfondo Ancestral	4
Guerra de la Barba.....	4
Situación Actual	4
Grubile y los Reinos del Caos.....	5
Dirigiendo la Aventura.....	6

FIGURAS A DESTACAR

El Culto de Asuryan.....	6
Darlorhan	7
El Gremio de Guardabosques de Nordland	7
Herr Oswald Kochler	8
Pochedumbroso, Heraldo de Grubile.....	8

COMENZANDO LA AVENTURA

Misión Shallyana	9
Buscando Medicinas.....	10
Pueblos de la Plaga	11

ENCUENTROS DE LA AVENTURA

Viaje a Forstfast.....	12
Cruzando el Demst	13
Buscando Flor de Luna	14
Extraños amigos.....	15
Propagandistas Errantes	16
Guardianes de Ammenvale.....	17
Alrik y Helechorojo.....	18
Cotilleos de la Plaga	19
Mapa de Nordland	20

LUGARES DE LA AVENTURA

1. Voervinholm.....	21
2. Tyrvad	21
3. Forstfast.....	21
4. Puente en Ruinas.....	22
5. El Bosque Dorado	23
6. Schlaghügel.....	24
7. Auld Trolldved	25
8. Ruinas de Kor Immarmor.....	26
9. Vesterrup	27
10. Ammenvale.....	27
Mapa de Ammenvale.....	29
Conclusiones y Complicaciones	30

Apéndice I: Fiebre Esclerictérica.....	33
---	-----------

Apéndice II: Monstruos y PNJS.....	34
---	-----------



BOSQUE DE ODIO



INTRODUCCIÓN

Una enfermedad llamada Fiebre Esclerictérica ha infectado asentamientos en el bosque de Laurelorn oriental. Las Shallyanas no han logrado contener la plaga y los remedios a base de hierbas son escasos. Si los Personajes no pueden descubrir una manera de prevenir una epidemia, la guerra y el caos devastarán a Laurelorn, provocando el colapso de la industria maderera de Nordland y la propagación de plagas aún más mortales. Los personajes son buscadores de medicinas que se enfrentan no sólo a enfermedades, sino también a propaganda, prejuicios y hechicería profana.

Bosque de Odio está destinado a un grupo de 4 a 6 personajes experimentados en el segundo o tercer nivel de una carrera. Los personajes Elfos Silvanos pueden enfrentar dificultades entre humanos, pero los grupos que no incluyen un personaje de Eonir

encontrarán el escenario más desafiante. Incluso si el lucro es el motivo inicial del grupo, muchos pueden verse en apuros para mantenerse al margen y tolerar las injusticias de las que son testigos. Sin embargo, incluso las buenas intenciones a veces pueden servir a las Fuerzas Malignas...

Aunque **Bosque de Odio** es una excelente aventura independiente, funciona bien como precursora de campañas en el Bosque de Laurelorn utilizando la información de **Archivos del Imperio: Volumen 1**. El escenario comienza en la carretera que conduce al norte desde Middenheim. Los DJ que deseen insertar este escenario en la campaña **El Enemigo Interior** pueden elegir un PNJ amigo de **El Poder Tras el Trono** para que sea una de las primeras víctimas de la Fiebre, señalando el camino hacia esta aventura. Con pequeños ajustes al comienzo de **La Rata Cornuda**, esta aventura funcionaría bien justo después de los eventos de **El Poder Tras el Trono**.





TRASFONDO ANCESTRAL

La crisis actual tiene sus raíces en la historia antigua de Laurelorn y en los élficos arcanos olvidados. La mayoría de los elfos postularían que la cultura Eonir (Elfos Silvanos) surgió de la Guerra de la Barba hace 2.600 años. En verdad, los magos elfos exiliados habían llevado a algunos colonos por un camino divergente al de sus hermanos en Ulthaun siglos antes. El primer brote de lo que se convertiría en la Fiebre Esclerictérica ¹fue introducido por una de estas misteriosas figuras que estaba dispuesta a sacrificar sus ideales, incluso su alma, por la victoria sobre los odiados Enanos.

GUERRA DE LA BARBA

Cerca del final de la Guerra de la Barba, los ejércitos enanos habían destruido Kor Immarmor y amenazaban con invadir la última colonia de elfos que quedaba en Tor Lithanel. En la hora de desesperación de los Elfos, los magos exiliados convocaron una gran hueste espiritual para derrotar a los sitiadores. Mientras tanto, un mago solitario llamado Darlorhan desató una terrible enfermedad en las ruinas de Kor Immarmor, donde estaban acampadas las reservas enanas.

El doble asalto élfico rompió la determinación de los enanos y finalmente los obligó a retirarse a sus fortalezas en las montañas. Aunque la guerra continuó durante años, los Enanos nunca volvieron a amenazar a Tor Lithanel. Kor Immarmor fue registrado en el Libro de los Agravios como el lugar de una atrocidad cometida por un Elfo apodado "La Muerte Cegadora".

La corrupción de Nurgle

Después de la retirada de los Enanos, uno de los espíritus de la naturaleza que había ayudado a Darlorhan a crear la enfermedad que ahuyentó a los Enanos se reveló como un Demonio de Nurgle. Horrorizado por lo que había hecho, pero sabiendo que su alma ya estaba condenada, Darlorhan actuó rápidamente. Destruyó toda su investigación, reunió sus experimentos mortales y, con igual medida de pesar y fría eficiencia, mató a todos sus aprendices excepto al más joven, de quien esperaba que aún no hubiera estado sujeto a la corrupción de Nurgle.

Luego, Darlorhan se encerró en cristal en Ammenvale como un acto final de penitencia para potenciar una protección mágica, el antiguo Escudo de Asuryan, que sellaría sus terribles creaciones. Esperaba que también lo preservara de una mayor corrupción, aunque en esto, como en muchas otras cosas, estaba equivocado.

Las precauciones de Darlorhan en Ammenvale no pudieron evitar que Nurgle reclamara al mago. Se convirtió en un recipiente de corrupción y, a lo largo de los largos siglos, el Escudo de Asuryan pasó de ser una guarda contra el Caos a convertirse en un conducto para él.

Una franja de enredaderas marchitas creció alrededor del sarcófago de cristal mientras la magia del Caos se filtraba lentamente desde la guarda hacia el bosque que rodeaba los jardines de la villa. Mientras tanto, los Elfos estaban preocupados por reconstruir Tor Lithanel, por lo que la mayoría olvidó los incidentes en Ammenvale.

Encubrimiento de Eonir

Siglos más tarde, los devotos del dios Asuryan redescubrieron Ammenvale e hicieron averiguaciones sobre él, conociendo a Darlorhan gracias a su único aprendiz superviviente. De hecho, había evitado la mancha de la corrupción, pero en su inocencia, la ex aprendiz, ahora una respetada líder de Eonir, recordaba a Darlorhan sólo como un mago sabio y poderoso que conocía bien a los espíritus del bosque y trabajaba por el bien de sus parientes. Designaron el lugar como un santuario sagrado, reconocieron a Darlorhan como un anciano respetado y juraron proteger al mago en su tumba de cristal. Los Demonios que ocasionalmente acechaban en los bosques circundantes, así como la mayoría de los males, fueron atribuidos a invasiones humanas.

La mancha del caos se fue extendiendo tan gradualmente desde Ammenvale que durante siglos el oscuro pasado de Darlorhan permaneció enterrado. Sin embargo, había algunos ancianos de Eonir que vivieron durante la Guerra de la Barba y todavía recordaban lo que sucedió en Kor Immarmor. Se preguntaron sobre el espíritu que había ayudado a Darlorhan a desarrollar su plaga y por qué nunca se había vuelto a ver. A medida que los demonios rondaban el bosque en cantidades cada vez mayores, el culto de Asuryan aseguró que ningún intruso encontraría el santuario de Ammenvale y perturbaría los experimentos ocultos en su interior.

SITUACIÓN ACTUAL

Dos milenios después, los elfos todavía guardan los secretos de Laurelorn de los Nordlandeses, con quienes ahora comparten el bosque. Ammenvale es sólo uno de los muchos sitios en los que está prohibido el paso de humanos. Pocos Elfos han visto Ammenvale por sí mismos, pero aquellos que saben de su existencia confían en el culto de Asuryan para mantener la vigilancia. Incluso cuando la Plaga Roja, una enfermedad fúngica que infecta a los árboles, se propaga desde la madera contaminada cercana, los guardias de Ammenvale insisten en que la protección mágica que rodea la villa no se ha visto comprometida. Tienen razón en cierto modo, la guarda comprometida mantiene el toque del Caos fuera de Ammenvale, pero lo hace amplificando y extendiendo su asquerosa presencia en los alrededores.



¹ Original: Eyeslime, traducido mezclando las palabras Ictericia y Esclerosis



Nuevos brotes

Se informó de la Plaga Roja por primera vez hace un año y crecía en árboles en la zona rural de Nordland. Los guardabosques la llamaron la “maldición de los espíritus” porque a veces se ven Duendes -espíritus menores del bosque- cerca de sus campamentos madereros por la noche. Varios meses después, los casos de Fiebre Esclerictérica comenzaron a extenderse por las aldeas del este de Laurelorn. Como la enfermedad parecía infectar a los madereros que tuvieron contacto con árboles infectados por la Plaga Roja, las dos infecciones se asociaron. Muchos lugareños culpan a los elfos, quienes, según afirman, propagan la enfermedad para evitar la tala.

En verdad, la guarda de Ammenvale ha permitido que la influencia de Nurgle se extienda. A medida que crece la presencia del Padre de las Plagas, sus sirvientes acuden en masa para difundir sus regalos por todas partes. Los ingenuos protectores de Darlorhan, el culto de Asuryan, han impedido que alguien investigue seriamente Ammenvale o sus alrededores, y un pequeño fragmento del jardín de Nurgle ha comenzado a manifestarse cerca. Los demonios, disfrazados de espíritus de los árboles, se han apoderado de la madera contaminada, avivado la Fiebre Esclerictérica fuera de un retorcido respeto por Darlorhan y han comenzado a extenderla con la ayuda de sectarios humanos de Nurgle.

Especuladores y Embusteros

Las aldeas madereras de Nordland están apestadas y sus aserraderos están cerrados. Los guardabosques ociosos se están uniendo a un nuevo gremio popular que culpa a los elfos por la propagación de la Fiebre Esclerictérica, entre otras teorías extrañas. Los Elfos Silvanos refutan ampliamente la retórica del gremio, sosteniendo que las invasiones madereras humanas han causado la Plaga Roja, y que Laurelorn está al borde de la guerra.

En las últimas semanas, los medicamentos contra la plaga se han convertido en un bien lucrativo. Los herbolarios y médicos emprendedores prefieren las ciudades ricas, dejando que la gente del campo se las arregle sola. Los charlatanes recorren la región vendiendo curas falsas y los cazarrecompensas recorren el bosque en busca de mechones de pelo de elfo para venderlos como amuletos.

Búsqueda de una Cura

La corrupción de Nurgle crea una maraña nociva de dilemas morales y consecuencias no deseadas que los jugadores deben sortear si desean resolver la situación en Nordland. Aquellos que ya lo han intentado han sido asesinados, perdidos o atraídos a sacar provecho del miedo y la confusión. Si bien se culpa tanto a los elfos como a los humanos, los verdaderos orígenes de la Fiebre Esclerictérica permanecen ocultos, protegidos por el culto de Asuryan. Los jugadores pueden centrarse sensatamente en encontrar una verdadera cura para la enfermedad y distribuirla, pero esto por sí solo no puede evitar una guerra. También es necesario destruir las fuentes de corrupción de Nurgle y derrotar a sus defensores. Sin embargo, cada batalla que ganen los personajes

podría formar parte de otro esquema de Nurgle. El éxito depende en descubrir qué facciones sirven al Señor de la Plaga sin ser sus víctimas.

GRUBILE Y LOS REINOS DEL CAOS



Grubile el Habitado es una Gran Inmundicia, uno de los sirvientes más queridos de Nurgle. Si bien no es raro que el cuerpo de uno de los sirvientes de Nurgle albergue una variedad de terribles parásitos y esporas, Grubile el Habitado está notablemente desgarrado por tales criaturas. Los Nurgletes bailan y retozan alrededor de su carne, tallando túneles frescos que escupen bilis a través del tejido bilioso para conversar con sus vecinos chirriantes. Grubile el Habitado está notoriamente orgulloso de sus muchos “hijos” y les protege, y se ve recompensado con su ferviente búsqueda dentro de él de plagas y enfermedades cada vez más exóticas y espectaculares.

Cuando un Nurglete encuentra una enfermedad interesante, se infecta cuidadosamente y lleva la bendita plaga a Grubile para que la considere. Si la Gran Inmundicia la aprueba, los compañeros de la criatura se regocijan y la piel coriácea de Grubile ondula horriblemente con su alegre danza. A veces se trata de infecciones nuevas, pero por lo general son una vieja enfermedad medio olvidada que Grubile adquirió hace siglos.

Lo mismo ocurre con la Fiebre Esclerictérica, que Grubile está reviviendo de su letargo, con la intención de mejorar su letalidad contra los enanos, quienes por naturaleza son bastante resistentes a los muchos dones de Nurgle. Su leal heraldo, el Demonio Pochedumbroso, ha preparado el campo de pruebas y ha reclutado agentes humanos. En el Jardín de la Ruina, Grubile guarda el alma de un elfo enredada en enredaderas. Grubile utilizó trucos para atrapar al desesperado Darlorhan, un poderoso mago, durante la Guerra de la Barba.

A pesar de los muchos siglos, el Elfo todavía conserva alguna conexión con su antiguo hogar en el bosque de Laurelorn. Si bien esto ha preservado algo de su cordura, también le ha permitido a Grubile influir en el reino de los mortales. Sus sirvientes mortales más útiles han sido los miembros involuntarios del culto de Asuryan, quienes creen erróneamente que los susurros que escuchan desde la tumba de cristal de Darlorhan provienen del mismísimo mago dormido.



DIRIGIENDO LA AVENTURA

Bosque de Odio es una aventura libre, con detalles sobre las distintas facciones y sus objetivos, así como la situación en varios asentamientos de la zona. No existe un camino único a través de estos eventos, y te recomendamos que seas flexible en la forma en que tus jugadores aborden la aventura. Sin embargo, hay una serie de eventos que probablemente ocurran, aunque posiblemente no en el orden que se indica a continuación.

APRENDER SOBRE LA SITUACIÓN

Los personajes aprenden sobre la enfermedad, su efecto en la región y quizás sobre la situación política entre los madereros de Nordland y los Elfos Silvanos, si es que no lo sabían ya. Cómo se maneja esto depende del DJ. Si la aventura es independiente de una campaña, simplemente puedes comenzar con tu grupo en el camino a Nordland. Si es parte de una campaña en curso, entonces seguramente se hablará de historias de mala suerte en la provincia del norte en posadas y tabernas de todo el Imperio.

INVESTIGACIÓN ADICIONAL

Una vez que empiezan a investigar las cosas, los personajes deberían tomar conciencia rápidamente de algunas de las principales facciones en juego, especialmente Los Felices Hacheros y su líder, Herr Kochler, y su actitud hacia la enfermedad. Otros grupos e individuos influyentes se analizan en **Individuos y Grupos Importantes**, más adelante. Los personajes también pueden conocer las diversas curas que se han propuesto para la enfermedad y comenzar a recolectar y comercializar algunas de ellas, ya que se puede ganar una gran cantidad de dinero. Consulta **Lugares de la Aventura** en la página 21 para obtener una guía más detallada de los asentamientos de la región.

CRUZANDO EL DEMST

En algún momento, los Personajes se darán cuenta de que la respuesta a la enfermedad se encuentra en algún lugar de Laurelorn, y tendrán que cruzar el río Demst para explorar allí. El bosque es peligroso y está lleno de amenazas; consulta **Encuentros** en la página 22 para obtener más información.

ASALTO A AMMENVALE

Ammenvale, un antiguo lugar Ancestral, protegido por una arcana guarda élfica, es el centro del brote y la fisura a través de la cual la influencia de Nurgle está llegando al mundo. En su corazón todavía yace el cuerpo de Darlorhan, impregnado del poder de Nurgle, que sigue susurrando órdenes a sus sirvientes, tanto consciente como inconscientemente. Hay que destruir a Darlorhan y tomar decisiones difíciles.

LIDIAR CON LAS CONSECUENCIAS

Dependiendo de sus acciones, los personajes pueden enfrentarse a varias decisiones difíciles. Si bien la guarda de Ammenvale es la fuente de la corrupción, también sirve para contener sus propios horrores. Si se destruye, el sitio quedará sujeto a los Vientos de la Magia, inútil como sitio para la investigación y, lo que es más importante, liberará las enfermedades contenidas en su interior. Es posible que los personajes tengan que decidir cómo manejar esto, y los efectos en Nordland tendrán consecuencias nefastas en las próximas décadas. Además de esto, hay que ocuparse de los sirvientes y lacayos mortales de Nurgle, para que no sigan propagando la corrupción por toda la tierra. Sin embargo, esto puede ser más difícil de lo que parece a primera vista, ya que están bien conectados y son terriblemente carismáticos.

Finalmente, incluso si los Personajes detienen la plaga, Nordland aún puede terminar en guerra con los Elfos de Laurelorn a menos que las cosas se manejen con discreción y las personas adecuadas de ambos lados descubran la verdad del asunto.

FIGURAS A DESTACAR

Este escenario presenta dos cultos basados en el Bosque Laurelorn. Los Hijos de Asuryan son sólo uno de los varios cultos de la sociedad Asuryanin Élfica. Guerreros fanáticos, estos alguna vez orgullosos devotos de Asuryan han sido descarriados por lo que creen que es el espíritu de Darlorhan, a quien se refieren como el Señor Ermitaño.

El Gremio de Guardabosques de Nordland es un culto de especuladores y agitadores que pretenden actuar en interés de los leñadores. Aunque los dos cultos son enemigos, en última instancia sirven al mismo maestro, Grubile el Habitado, un demonio mayor de Nurgle.

EL CULTO DE ASURYAN

El dios creador Asuryan es el gobernante del panteón élfico y gobierna el equilibrio en todas las cosas. En el Bosque Laurelorn, los discípulos de Asuryan se dedican a preservar el plan de su dios. Los profetas de Eonir rara vez afirman comprender las intenciones de un dios, pero aun así creen que las maravillas arcanas dejadas por los Ancestrales son parte integral de su plan. Aquí se llaman a sí mismos “Los Hijos de Asuryan” y se proponen redescubrir y asegurar cualquier lugar Ancestral perdido.

Los Hijos de Asuryan

Ammenvale fue el primer sitio reclamado por los Hijos. Los exploradores habían informado que una gran guarda protectora –a la que denominaron Escudo de Asuryan–, todavía estaba operativa, protegiendo todo lo que pudiera haber dentro de la estructura. Las ruinas cercanas de Kor Immarmor fueron recolonizadas y un pequeño grupo de Hijos fue designado para guarnecer Ammenvale.



En los últimos siglos, los Señores del Conocimiento de Ulthuan han asumido la supervisión de las líneas místicas dentro del Imperio, y la influencia del culto a Asuryan en Laurelorn ha disminuido considerablemente. Sólo la guarnición de Ammenvale todavía lleva el nombre de Los Hijos de Asuryan, pero su compromiso con su antiguo deber no ha flaqueado. Sin la guía de los videntes de Lileath, los Hijos de Asuryan han recurrido cada vez más a la voz del Señor Ermitaño en busca de instrucciones. Con el tiempo, el grupo se ha vuelto cada vez más aislado y convencido de su propia rectitud. Sus miembros siguen sin saber que Darlorhan es un títere de Nurgle.

Los hijos de Asuryan rara vez hablan y prefieren las señales con las manos para comunicarse entre sí; creen que el silencio les permite escuchar mejor las palabras de su maestro. La negociación verbal con los intrusos está a cargo del líder de la patrulla. Son peligrosos y, en última instancia, herramientas de Nurgle, pero no lo saben. Si fuera revelado, los Hijos seguramente se disolverían o serían destrozados por la vergüenza y las luchas internas.

Darlorhan

El Señor Ermitaño, La Muerte Cegadora, Marioneta de Nurgle

El archimago élfico Darlorhan tiene más de 4.000 años, aunque sólo si se considera que su estado actual constituye vida. En la época anterior a la Guerra de la Barba, vivió como un ermitaño experimentando con la flora exótica de Laurelorn. Aunque la reclusión de Darlorhan le valió el epíteto de “El Señor Ermitaño”, era uno de los pocos magos capaces de unir las almas de los elfos fallecidos a árboles para preservarlas del Caos. Darlorhan eligió el sitio de Ammenvale para su trabajo porque estaba protegido por una antigua guarda que desvió por completo la influencia del Caos.

Durante los últimos años de la Guerra de la Barba, Darlorhan desató inesperadamente una enfermedad mortal sobre los invasores enanos. En el momento de desesperación de los Eonir, el mago, sin saberlo, había llegado a un acuerdo con poderes oscuros para completar su investigación. Hoy en día, el cuerpo de Darlorhan se conserva en cristal en Ammenvale, donde el Escudo de Asuryan se sustenta por su esencia mágica. Aunque su cuerpo no puede moverse ni hablar, se cree que el “Señor Ermitaño” todavía puede dar instrucciones a los devotos guardianes, los Hijos de Asuryan, por medios mágicos. Sin embargo, la voz que escuchan los seguidores es en realidad Grubile, un demonio de Nurgle.

EL GREMIO DE GUARDABOSQUES DE NORDLAND

Hasta este año, el comercio maderero de Nordland no estaba representado por un gremio. Sin embargo, después de que se informara de los primeros casos de Plaga Roja, un rico comerciante llamado Oswald Kochler creó el Gremio de Guardabosques de Nordland para defender a los leñadores locales. Actualmente, Kochler recorre las aldeas madereras para reclutar miembros. La oficina del gremio en Salzenmund está a cargo de un escriba solitario, mientras que el maestro del gremio Kochler hace campaña desde su campamento maderero ilegal en Vesterrup. Negociaciones involuntarias con Fuerzas Malignas han otorgado a ciertos miembros inmunidad a la Fiebre Esclerictérica, o al menos a sus efectos. Mientras la plaga asola pueblos enteros, Kochler y sus agitadores rurales difunden información errónea. Según su versión de la verdad, la Fiebre Esclerictérica es una conspiración de los Elfos Silvanos para expulsar a los madereros del bosque de Laurelorn.





Herr Oswald Kochler

Maestro del gremio de Guardabosques

Herr Kochler es un destacado mercader de madera y concejal de la ciudad de Salzenmund, propietario de campamentos madereros cerca del pueblo de Vesterrup en Laurelorn. Recientemente fundó el Gremio de Guardabosques de Nordland para representar a los leñadores y protestar contra las cuotas de tala impuestas por los elfos. Kochler siempre ha sido despiadado y no duda en trabajar con gente como Goblins y otros enemigos del Imperio si eso le ayuda. Mientras recorre Laurelorn para conseguir apoyo para los ataques a los Elfos, Kochler es escoltado por un grupo de leñadores aduladores con intereses personales. Los más leales se hacen llamar los Felices Hacheros.

El mercader obtuvo el favor de Nurgle cuatro años antes del brote actual. El Demonio Pochedumbroso observó a Kochler caminando por el bosque y lo convirtió en el primer humano en recibir el regalo de la Fiebre Esclerictérica. Herr Kochler enfermó y se quejó ante todos los dioses, pero sólo Nurgle lo escuchó.

La séptima noche, Pochedumbroso, quien apareció disfrazado de un árbol andante podrido, le ofreció un trato a Kochler. El mercader delirante accedió de inmediato, aunque desde entonces ha olvidado los términos de su trato.

La enfermedad dejó a Kochler con zonas de calvicie en su rizado cabello negro, que cubre con un sombrero grande y llamativo. Su piel está pálida y húmeda y con frecuencia se frota las manos como si anticipara algo. Herr Kochler difunde información errónea sobre la plaga para incriminar a los elfos y causar un conflicto más amplio entre los Laurelorn. Los guardabosques adecuadamente elocuentes son introducidos en el culto de Kochler mediante un breve ritual (poco más que un apretón de manos) que vuelve a los destinatarios inmunes a los síntomas de la Fiebre Esclerictérica, pero también inicia un proceso de podredumbre interna.

Pochedumbroso

Heraldo de Grubile

El portador de plaga que trajo la Fiebre Esclerictérica es un grotesco cíclope barrigón cubierto de quistes fúngicos. Pochedumbroso nació del sonido lúgubre de los árboles de los pantanos que se ahogan. En el reino de los mortales, Pochedumbroso habita en las cortezas de los árboles, que comienzan a pudrirse en cuestión de días y desarrollan gruesas manchas de moho. Otros Portadores de la Plaga se reúnen raspando con entusiasmo el moho de Pochedumbroso para sus propias infecciones. Este moho es la Plaga Roja, que infecta a ciertos árboles en Laurelorn. Aunque pudrirá lentamente los árboles infectados por él, su verdadero peligro es propagar la Fiebre Esclerictérica.

Los subordinados demoníacos de Pochedumbroso no pueden aventurarse lejos de Ammenvale sin perder estabilidad, por lo que envían sectarios para propagar sus esporas de moho. El heraldo de Grubile es más resistente, ya que se aventuró hasta Vesterrup para transmitir la fiebre. En estas excursiones, Pochedumbroso esparce las esporas de Grubile, lo que hace que muchos de los Duendes de los alrededores se conviertan en enloquecidos portadores de enfermedades en el proceso. Los sectarios humanos necesitan poca guía directa de Pochedumbroso, ya que el mortal Oswald Kochler tiene un talento antinatural para la demagogia caótica.

Los perfiles de Darlorhan, Los Hijos de Asuryan, Herr Oswald Kochler y Pochedumbroso se pueden encontrar en el **Apéndice II**.





COMENZANDO LA AVENTURA

Como se mencionó, hay varias formas de abordar la aventura. Los personajes pueden enterarse de los acontecimientos en la lejana Nordland de muchas maneras, con rumores de plagas, levantamientos y conflictos con los elfos circulando en casi cualquier posada del Imperio. Alternativamente, los personajes podrían ser enviados a Nordland por un personaje tan elogioso como el Conde de Middenheim, en caso de que estén jugando **El Enemigo Interior** y le hayan conocido. La orden de Shallya también proporciona un posible gancho para personajes que profesan tener motivaciones más altruistas.

Misión Shallyana

Nordland contiene varios hospicios atendidos por monjas Shallyanas dedicadas a curar a los enfermos. Puedes decidir exactamente dónde se encuentra el hospicio. Las Shallyanas buscan aventureros valientes para recolectar y distribuir medicinas en Zeleborn, Hargendorf y Skogholm (ver **Pueblos con Plaga** en la página 11). La orden está agobiada y no puede permitirse pagarles. Sin embargo, la amable Hermana Edelweiss afirma que la diosa de la misericordia otorgará un gran favor a aquellos que se ofrezcan a ayudar.

La Hermana Edelweiss puede proporcionar a los personajes los antecedentes básicos que se encuentran en **Especuladores y Embusteros** (página 5) y **Buscando Medicinas** (página 10). Ella les aconseja que comiencen recolectando Flor de luna del bosque élfico al otro lado del río desde Forstfast. Los otros dos medicamentos serán más fáciles de obtener una vez que se haya establecido contacto diplomático con los Eonir.

La Hermana Edelweiss desconoce la existencia de curas falsas específicas. Aunque sospecha que los Nurgletes traman algo, por razones de sensibilidad política no nombra a Nurgle a menos que los Personajes mencionen sus propias experiencias previas con las Fuerzas Malignas. Los hospicios de Nordland tienen una historia problemática porque su fundador original, el Doktor Festus, fue corrupto por el Señor de la Plaga (consulta el suplemento de **Salzenmund** para obtener más detalles).

Ganchos de Aventuras Alternativos

Es posible que necesites más de un gancho de aventura para asegurar la aceptación de todos los jugadores. Aquí hay algunas opciones posibles en caso de que alguien parezca dudar.

- **Interés Personal:** uno de los personajes (o un PNJ amistoso) ha caído enfermo.
- **Cazarrecompensas:** circulan rumores de que se ofrecen ricas recompensas en Laurelorn.
- **Venta de Medicinas:** los personajes pueden vender medicinas en las tres Pueblos con Plaga.



POLÍTICA DE NORDLAND

Las relaciones entre los Nordlandeses y los elfos de Laurelorn suelen ser tensas, pero las hostilidades abiertas suelen ser raras. El conflicto político en este escenario ha sido orquestado por los demonios de Nurgle. Si deseas utilizar este suplemento sin maquinaciones de Nurgle, las ubicaciones y los encuentros se pueden modificar para convertir el material en una aventura de cazarrecompensas.

Si tu juego está ambientado antes de 2512 CI, el barón Werner Nikse es el Gran Conde de Nordland. La campaña **El Enemigo Interior** da como resultado que Theoderic Gausser usurpe a Nikse para convertirse en el primer Conde Elector de Nordland en más de 300 años. Sin embargo, el Margravinato de Forstmark (descrito en la sección de gazetteer) sigue siendo Nikseland incluso después de la derrota de Werner. Se pueden encontrar más detalles sobre la política de Nordland en **Salzenmund: Ciudad de Sal y Plata**.



BUSCANDO MEDICINAS

La Flor de luna, las Ortigas de fuego y las Campanillas se utilizan como medicamentos para aliviar los síntomas individuales de la Fiebre Esclerictérica. La Flor de luna reduce la duración de la infección, la Ortiga de fuego evita que la fiebre deje cicatrices permanentes y las Campanillas calma los ojos mejorando la visión. Los personajes que distribuyan estas tres medicinas en los tres Pueblos con Plaga ganan un Punto de Destino. La Flor de luna se puede recoger en el Bosque Dorado (#5). Las Ortigas de fuego se pueden recoger en Kor Immarmor (#8). Las Campanillas se pueden recoger en las Colinas Plateadas durante la primavera o comprarlas en Schlaghügel (#6) si no están en temporada.

Curas Falsas

Sombra nocturna y Nariz de monje son curas falsas promovidas por el Gremio de Guardabosques de Nordland. Los personajes que venden estas falsas curas sin conocer su efectividad, o que saben o sospechan que no son efectivas, corren el riesgo de ganar Corrupción, ya que en última instancia están cumpliendo las órdenes de Nurgle. Por cada asentamiento en el que vendan estas hierbas, deberán realizar un **Chequeo Desafiante (+0) de Frialdad** o ganar 1 punto de corrupción. Se anima al DJ a solicitar estos chequeos después de algún retraso para evitar alertar al jugador sobre su origen.

Las curas falsas sólo pueden identificarse como tales mediante prueba y error. Sombra nocturna se puede comprar en Forstfast (# 3) o recogerse en Ammenvale (# 10). Nariz de monje se encuentra en Auld Trolldved (#7) y Ammenvale (#10). Estas ubicaciones se pueden encontrar en el mapa de la región en la página 20.

FLOR DE LUNA Y ÁRBOLES LORNALIM

De corteza plateada, tronco recto y desprovistos de sus gruesas hojas amarillas sólo en pleno invierno, los árboles lornalim son amados por los elfos de Laurelorn. Crecen hasta alcanzar alturas imponentes y, a menudo, se encuentran cubiertos de Flor de luna, un musgo que crece en las hojas de sus ramas más bajas y sombreadas. Los árboles se encuentran entre los pocos que la mayoría de los guardabosques de Nordland evitan talar bajo ninguna circunstancia, ya que hacerlo es invocar la ira de los Elfos Silvanos y de los habitantes más temibles de Laurelorn por igual. Esto ha llevado a que sobrevivan pequeños rodales del árbol donde los bosques circundantes han sido talados, aunque solo albergan Flor de luna cuando se encuentran a la sombra de un bosque más grande.

Sombra nocturna

La Belladona se usa ampliamente como sedante (WJdR, página 307). Grandes dosis o uso prolongado producen efectos secundarios tóxicos. La belladona no tiene ningún beneficio medicinal para la Fiebre Esclerictérica; de hecho, aumenta la tasa de mortalidad de la enfermedad en los enanos. El Demonio Grubile desea infectar a tantos enanos como sea posible, ya que su especie ha demostrado ser bastante resistente a los “dones” de Nurgle. El agente mortal del Demonio, Herr Kochler, ha convencido a muchos enanos de que Sombra nocturna es una medicina legítima.

Nariz de monje

Nariz de Monje (Fungi Mucosa) es el resultado de un descubrimiento reciente de Grubile, ya que un Nurglete particularmente intrépido encontró que el hongo fétido crecía profundamente en los pliegues de su muslo izquierdo. El único propósito de la seta es mutar la Fiebre Esclerictérica en cepas cada vez más virulentas, que luego pueden transmitirse a quien las consuma. Grubile está utilizando sectarios mortales para distribuir Nariz de monje por todo Laurelorn. Los Goblins de la tribu local Ojo Amarillo utilizan estiércol fértil en el que puede crecer el mutágeno y comercializan el hongo con los sectarios. Los elfos devotos de Asuryan han robado muestras del hongo a instancias de Darlorhan (en realidad, Grubile), ya que el demonio espera producir una cepa que infecte más fácilmente a los elfos de Laurelorn.

SUPUESTAS CURAS Y SUS COSTOS

	Zelebhorn	Hargendorf	Skogholm
Flor de luna “Cabello de Elfo”	3 co	5 co	2 co
Jacinto Salvaje “Campanilla”	1 co	5/-	10/-
Folia Ignatus “Ortigas de fuego”	2 co	4 co	6 co
Belladonna “Sombra nocturna”	2 co	1 co	3 co
Fungi Mucosa “Nariz de monje”	2 co	10/-	1 co

PUEBLOS DE LA PLAGA

Los tres pueblos más afectados por la Fiebre Esclerictérica no se consideran Lugares de la Aventura para los propósitos de este escenario. Los personajes pueden distribuirles medicinas usando Empresas, pero no es probable que se queden por mucho tiempo. Si parecen demorarse, unos pocos encuentros con víctimas que gimen, con los ojos cubiertos con vendas que apenas ocultan el pus sangriento que mancha su rostro, deberían hacer que la mayoría de los grupos se pongan en camino.

ZELEBHORN

En Zelebhorn hay actualmente un puesto de control militar y un campo de aislamiento. Los soldados de Nordland y Middenland inspeccionan a los viajeros en busca de síntomas y les aconsejan sobre los protocolos de seguridad. Los viajeros que se dirigen al sur son redirigidos al campo de aislamiento donde deben permanecer durante tres días sin síntomas. Los aserraderos de la ciudad están cerrados debido a la plaga. Los Felices Hacheros (ver Apéndice) merodean promoviendo falsas curas y enseñando insultos anti-élficos a los trabajadores inactivos de las fábricas.

El campo de aislamiento ha convertido a Zelebhorn en un pueblo comercial de medicamentos contra la plaga. Algunos de los viajeros ricos confinados aquí incluso pagarán por curas no probadas. Hay más charlatanes en el campo que verdaderos médicos. El sastre local obtiene una buena ganancia vendiendo vendas para los ojos a 2/- y guantes a 4/- el par.

HARGENDORF

Este pueblo portuario amurallado es la capital de la Baronía de Hargenfels. La gente del pueblo da la bienvenida a los mercaderes Eonir y tolera la diversidad religiosa, sin embargo, la plaga ha obligado a los habitantes de Hargendorf a ponerse en cuarentena. A las afueras hay un animado mercado de hierbas y un campo de cuarentena. Un par de Shallyanas exhaustas ayudan al renombrado médico, el Doktor Greiss. El mercado de hierbas está gestionado por una red de contrabando relacionada con la familia Hargenfels.

El Doktor Greiss es un ocupado hombre de ciencia que no tiene paciencia para la curandería. Describirá los síntomas y tratamientos de la Fiebre Esclerictérica a cualquiera que le lleve Flor de luna. Mientras compraba Flor de luna en Forstmark la semana pasada, los matones del Gremio de Guardabosques lo ahuyentaron. La misión Shallyana que se aventuró hacia el sur para encontrar una cura aún no ha regresado.

SKOGHOLM

La más pequeña de las dos fortalezas fronterizas de Nikse fue construida por albañiles Enanos y es mantenida por sus descendientes. Dentro del fuerte hay una aldea de casas bajas con amplios barrios subterráneos. Los túneles secretos se extienden por kilómetros bajo el bosque hasta llegar al bosque élfico. Alrik Okrisson (ver Apéndice) vive en Skogholm pero actualmente opera su red de cazarrecompensas desde Forstfast. Los elfos del bosque que han sido víctimas de los cazarrecompensas están planeando un ataque de represalia contra Skogholm en ausencia de Alrik.

Skogholm está en cuarentena porque su población Enana ha sido devastada por la plaga. Casi cincuenta Enanos muertos han estimulado la demanda de medicinas para la plaga, y los Enanos tienen suficiente oro escondido para pagarlas. El mercado de medicinas está gestionado por un boticario supersticioso llamado Modrek que constantemente hace guardas de protección y murmura oraciones a Grungni y Valaya.





ENCUENTROS DE LA AVENTURA

Bosque de Odio comienza con una sencilla misión: recoger Flor de luna en el bosque élfico. Por el camino, los personajes aprenden sobre la política y los prejuicios que rodean a la Plaga Roja y la Fiebre Esclerictérica. El escenario se vuelve menos estructurado después de estos desafíos iniciales. Los DJ deberían modificar y ampliar los encuentros según las acciones de sus jugadores. **Lugares de la Aventura** (página 21) proporciona herramientas para un juego más estilo “libre”, así como una guía para la culminante conclusión de *Bosque de Odio* en Ammenvale. También encontrarás información sobre cómo manejar las consecuencias de las elecciones de los personajes.

ENCUENTRO VIAJE A FORSTFAST

Los grupos de aventureros probablemente comenzarán el escenario fuera del bosque de Laurelorn, en la carretera de Salzen. Zelebhorn es un punto de partida ideal (consulta el recuadro “Pueblos de la Plaga”). Los dos primeros personajes que superen los **Chequeos de Cotilleo** en Zelebhorn reciben lo siguiente:

- “Hay una avalancha de vendedores de medicinas que vienen a Laurelorn. El pelo de elfo se vende a 3 coronas por un mechón. Es un negocio rentable, te lo aseguro. Incluso las campanillas se venden como dulces”.
- “Alrik en Forstfast da una recompensa por el elfo llamado Helechorojo; 30 Karls es lo que escuché. Últimamente hay mucha actividad en Forstmark. ¿Por qué la gente no puede simplemente apagar sus propios fuegos?”

Todos los chequeos posteriores de **Cotilleo** generan rumores de las tablas de **Cotilleos de las Plagas** (página 19).

En el Bosque

El viaje de Zelebhorn a Forstfast dura dos días. El viaje del primer día se puede narrar de forma abstracta. Pide a los jugadores que describan las precauciones que toman sus personajes contra la plaga. Los personajes que usen **Cotilleo** sin tomar precauciones deben tirar por infección de la fiebre Esclerictérica (ver Apéndice). Aunque la mitad de los PNJ que se encuentran en el camino son cautelosos, un número igual está ansioso por el contacto humano.

Los grupos llegan a Voervinholm (#1) al anochecer después de pasar por varios pueblos madereros de Forstmark. Nadie está dispuesto a proporcionar alojamiento a menos que los personajes ofrezcan medicinas como pago.

El grupo debe decidir si acampar en Voervinholm o seguir adelante hasta Tyrvad (#2), en cuyo caso deben realizar **Chequeos de Resistencia** o ganar Condiciones de Fatiga.

Los grupos pueden alojarse en un granero de Tyrvad por unos pocos peniques, sin embargo, el riesgo de infección es alto y los lugareños son hostiles a los elfos. Hay varios avisos de búsqueda publicados en un panel en Tyrvad (**Documento #1**). Si el grupo se hospeda en Voervinholm o Tyrvad, tira por infección de la fiebre Esclerictérica según corresponda. Si el grupo decide acampar al aire libre, 1d10+5 Duendes Enloquecidos (página 41) zumbarán alrededor del perímetro de la luz del fuego, evadiendo a cualquier atacante.

Llegada a Forstfast

El grupo llega a Forstfast la tarde del día 2, o al mediodía si forzaron la marcha hacia Tyrvad el día 1. Se puede encontrar a Alrik Okrisson en la aldea recibiendo informes de exploración y dando instrucciones a los cazarrecompensas. Los personajes que escuchen a escondidas pueden escuchar a Alrik exclamar: “¿Ninguno de ustedes es lo suficientemente valiente como para cruzar el río y encontrarme Cabello de Elfo fresco? ¡En el pasado lo llamábamos práctica de tiro!” Los antecedentes y el perfil de Alrik se encuentran en el Apéndice.

El Enano recompensa los grupos que acepten el desafío con una bonificación de equipo de 2 co pagadas por adelantado. A los grupos sin herbolarios se les entrega un boceto de Flor de Luna. Si el grupo incluye un elfo, Alrik recomienda que crucen por el Puente en ruinas (#4). De lo contrario, les presenta a un lugareño llamado Olof que puede ayudarlos a cruzar el Demst un kilómetro río abajo.

A los personajes que busquen las recompensas de *Helechorojo* o Serpientedentellada (**Documento #1**) se les advierte que los fugitivos son esquivos y muy peligrosos. *Helechorojo* normalmente recorre las tabernas de canto de Laurelorn, pero ahora está huyendo. Serpientedentellada aterroriza las Colinas Plateadas al norte con su tribu de Goblins Ojo Amarillo.

Después de su sesión informativa, los personajes pueden equiparse para la expedición al Bosque Dorado. El mercader local, Horvid, acepta artesanías de los elfos como trueque y paga 5/- por pieza por las flechas de los elfos. Advierte al grupo que no dañen ningún árbol “que parezca bonito”.

Olof Holzfäller, Cazarrecompensas Leñador

Olof pertenece a los Felices Hacheros, sonriente y locuaz (ver Apéndice) recientemente se unió al Gremio de Guardabosques de Nordland. Alrik es consciente de que Olof es un agente del gremio, aunque no de su motivo final. Aunque a Olof no le gustan los elfos en general, es amigable con los del grupo ya que sirve a sus propósitos. Su misión es sembrar confusión y conflictos combinando la hierba “Cabello de Elfo” con cabello real de Elfos. Muchos guardabosques (incluido Olof) usan mechones de pelo de elfo como amuletos para protegerse de la plaga. Estos no han sido recopilados de donantes dispuestos.



Si Olof está ayudando al grupo a cruzar el río, sugiere que le paguen más tarde con “Cabello de Elfo”. De lo contrario, después de la sesión informativa de Alrik, Olof se acerca a grupos que incluyen Elfos y solicita acompañarlos para protección mutua. El hipócrita leñador cruza el Demst con frecuencia, por lo que está familiarizado con la zona. A Olof se le ha encomendado la tarea de provocar un incendio forestal al oeste del río para provocar a los elfos de Laurelorn. Ser visto cruzando el río con el grupo le permitirá ocultar su propia participación y pasarles la culpa.

ENCUENTRO CRUZANDO EL DEMST

Es necesario cruzar el río Demst para llegar a los claros interiores de Laurelorn. Los grupos pueden intentar cruzar por el Puente en ruinas (#4) al sur de Forstfast, o pueden usar la balsa de Olof que está escondida entre los arbustos justo al norte del fuerte. Los desfiladeros y los rápidos hacen que nadar sea peligroso. Para complicar las cosas, el río está habitado por náyades, espíritus del río que a veces son juguetones, pero más a menudo territoriales y maliciosos hacia aquellos a quienes no les muestran el debido respeto. Aquellos con el Talento *Clarividencia* pueden ver remolinos de magia azul debajo de la superficie.

El cruce más estrecho tiene 60 metros, lo que requiere aproximadamente 8 asaltos de nadar. Después de 3 asaltos, las Náyades comienzan a arrastrar a los personajes de regreso a la orilla este. Se requiere chequeos de **Nadar Enfrentadas** contra la fuerza efectiva de la Náyade de 45. El éxito significa que los Personajes pueden continuar; el fracaso significa que obtienen un estado de *Fatigado* por cada NE negativo. Los personajes que acumulan estados de *Fatigado* superiores a su **Bonificador por Resistencia** comienzan a ahogarse (WJdR, página 181). Si el personaje deja de luchar, las náyades simplemente juegan con él durante un rato antes de perder el interés y lo depositan en la orilla este del río.

Balsas y Puentes

La balsa de Olof puede transportar 6 pasajeros (o dos y un caballo). Advierte que las náyades volcarán la balsa a menos que se distraigan durante el cruce. Si el grupo acepta traer a Olof “Cabello de Elfo”, crea una distracción río abajo mientras cruzan sin él. Los personajes son libres de pensar en sus propias diversiones, se dice que las náyades encuentran intrigantes a ciertos habitantes de la tierra, y cualquier personaje con el talento *Guía fluvial* sabrá que cantarle una canción al río es suficiente para calmar algunos espíritus. Hacer que alguien salte al río ciertamente funcionará; arrojar simplemente piedras a un punto distante no funcionará.

Hacer rafting requiere un **Chequeo Desafiante (+/-0) de Remar**, que puede ser asistido. Si el chequeo falla, la balsa vuelca a 10 x -NE metros de la orilla opuesta. Mientras tanto, Olof cruza secretamente el río en un *coracle*.

Los grupos que deseen cruzar el Puente en Ruinas (#4) deben negociar con Athanoc o cruzar sigilosamente sin llamar su atención. La mayoría de los Elfos Laurelorn están familiarizados con Athanoc, mientras que los forasteros deben abrirse camino a tientas en este encuentro. Los personajes que caen del puente son depositados en la orilla este por náyades, vivos o muertos. A Athanoc se le puede sobornar con informes sobre los campamentos madereros ilegales que no tienen permisos del Barón en Tyrvad (#2) o Vesterrup (#9). Una vez satisfecho, Athanoc pinta tres círculos concéntricos en las caras de los no elfos, para que las patrullas de exploración no les disparen, y les advierte que regresen antes del anochecer. El perfil completo de Athanoc se puede encontrar en la página 40.

Athanoc, Mago Guardián de Laurelorn

Athanoc es uno de los pocos refugiados de Laurelorn supervivientes de la Guerra de la Barba. Llegó de Kor Vanaeth (ahora Altdorf) y vivió con otros refugiados en las cuevas junto al río. En esa época, el puente estaba hecho de piedra. Athanoc es ahora un ermitaño con pocas ataduras. El severo guardián viste pieles marrones sobre túnicas grises y lleva un bastón de lornalim. Está aburrido de ser el guardián, pero no confía en nadie más para esa responsabilidad.

El mago guardián aprendió la magia para unir almas de Darlorhan hace mucho tiempo. Puede sentir la perturbación mágica en Ammenvale. En estos tiempos difíciles, Athanoc permite que los buscadores de medicinas crucen el puente si están acompañados por Eonir. Otros solicitantes deben demostrar su lealtad proporcionando detalles de la actividad maderera en las tierras de los Nikse. Los campamentos madereros ilegales serán demolidos por los enojados Arbóreos, muchos de los cuales fueron amigos y familiares de Athanoc en sus vidas anteriores.





ENCUENTRO BUSCANDO FLOR DE LUNA

El grupo sólo tiene unas pocas horas para encontrar Flor de luna en el Bosque Dorado antes del anochecer. Los herbolarios ya han talado los árboles de lornalim más cercanos a la carretera y al río. Usando el boceto de Alrik, cada personaje puede intentar un **Chequeo Desafiante (+0) de Supervivencia** cada 2 horas. Si lo supera, obtendrá una dosis de Flor de luna, junto con otra más por cada NE adicional. Los personajes con la habilidad **Oficio (Herbolario)** pueden realizar el chequeo como si fuera **Normal (+20)**. Los chequeos de búsqueda individuales requieren separarse y, por lo tanto, aumentan el riesgo de perderse.

Mientras los Personajes buscan Flor de Luna a la luz del día, el Bosque Dorado es un lugar atractivo, bastante opuesto al bosque encantado de los cuentos infantiles. Sin embargo, al anochecer, sombras espeluznantes se mueven bajo el denso dosel y el canto de los pájaros se calla. Cada dos horas que pasen buscando, los jugadores encontrarán uno de los siguientes eventos. Puedes encontrar más información sobre El Bosque Dorado en la página 23.

- **Patrullas élficas:** el grupo tiene un 25% de posibilidades de ser descubierto por exploradores elfos del bosque. Si viajan por el antiguo camino de los elfos, aumente la probabilidad al 50%.
- **Arboledas de los Ancianos:** el grupo tiene un 50 % de posibilidades de toparse con una Arboleda de los Ancianos cada 2 horas. Si busca individualmente, el personaje con el peor NE encuentra la arboleda.
- **Perderse:** cada personaje (o grupo) que busca debe superar **Chequeo Normal (+20) de Orientación** o se perderá. Después del anochecer, aumenta a **Complicada (-10)**.
- **Incendio forestal:** este encuentro ocurre tan pronto como los personajes deciden dejar de buscar y regresar a Forstfast. Por supuesto, ha sido provocado por Olof.

Patrullas élficas

Patrullas de exploración de 1d10+2 Elfos Silvanos observan al grupo desde sus escondites y sólo se revelan para castigar a los intrusos o vándalos. Los personajes pueden detectar patrullas ocultas realizando un **Chequeo de Percepción Enfrentado** contra su **Movimiento silencioso (Rural)** de 80 (o con el Talento **Sexto Sentido**). Los no elfos con marcas faciales de Athanoc se salvan a menos que hayan dañado a un árbol lornalim o a un Arbóreo. Si el grupo lucha contra una patrulla de exploración de Eonir, utiliza el perfil de los Elfos Silvanos en la página 311 de **WJdR**.

Los exploradores se acercan directamente a los personajes Eonir (Nacidos en el bosque) y les preguntan (en Eltharin) sobre sus compañeros no elfos. Un par de exploradores muestran signos de conflicto reciente y les han cortado algunas zonas del pelo. Cuando se les pregunta, explican que fueron atacados por guardabosques mientras patrullaban el camino élfico cerca de Kor Immarmor. La Reina de Laurelorn ha instado a la moderación para sofocar las crecientes tensiones con los humanos y los enanos que viven en el Protectorado de la Escarcha. Esta orden no sienta bien a toda la patrulla, especialmente a aquellos que fueron emboscados.

Arboledas de los ancianos

Entre los árboles hay arboledas que parecen estar muertas o moribundas. De hecho, son Arbóreos dormidos (ver Apéndice). Los personajes elfos que intenten conversar con Arbóreos despiertos los encuentran inútiles. Sus espíritus son sólo semi-coherentes y no saben nada de la plaga (y ni siquiera les importa). Los no elfos que son sorprendidos en estas arboledas sagradas por patrullas de Elfos Silvanos son amenazados a punta de flecha y se les dice que abandonen el Protectorado de Laurelorn. Si un Arbóreo ha sido atacado, los vándalos son ejecutados por una lluvia de flechas.

Perderse

Los personajes que se pierdan deben pasar las siguientes dos horas intentando otro **Chequeo de Orientación** para volver sobre sus pasos, esta vez con dificultad **Desafiante (+0)**. Gritar los nombres de los amigos hace que el chequeo sea **Normal (+20)** pero automáticamente atrae a una patrulla élfica (o posiblemente a un Arbóreo por la noche). Si el segundo chequeo de Orientación también falla, el personaje (o grupo) está irremediamente perdido. Estos jugadores pueden ser apartados para el breve encuentro "Extraños amigables" que presenta a dos PNJ rescatadores, Helechorojo y Katja.

Incendio Forestal

Independientemente de si el grupo permitió o no que Olof los acompañara, éste provoca un incendio forestal antes de que puedan abandonar el Bosque Dorado. Si Olof cruzó el Demst de forma independiente en su *coracle*, el astuto saboteador rastreó la ubicación del grupo para incriminarlos como chivos expiatorios. Si Olof estaba buscando con el grupo la Flor de luna, se escabulló sin ser visto. De cualquier manera, los personajes huelen el humo y son testigos de la huida de los animales antes de darse cuenta de que un grupo de árboles distantes está en llamas.

Mientras el grupo decide cómo reaccionar, un Arbóreo cercano (página 40) es animado por el antiguo espíritu Engidu. Engidu presume culpables a los grupos que huyen de la escena y los persigue (**WJdR**, página 166 – distancia inicial 3). Si alguien se queda en su terreno, los Arbóreos se acercan a un personaje Eonir y le preguntan al espíritu en Eltharin: "¿Por qué has traído fuego a mi bosque!?". Si el grupo no incluye personajes Eonir, Engidu se dirige a ellos en Reiklandés.



Si los Personajes son adecuadamente respetuosos y se explican bien, Engidu es misericordioso, siempre y cuando acepten traerle al responsable; es posible que los grupos astutos ya sospechen de Olof. Antes de que puedan irse, Engidu explica para qué quiere al perpetrador:

“La red de magia ha sido dañada por el fuego, marcada y quemada al igual que los árboles. Traedme al cobarde que prende fuego a estos bosques sagrados y haré un bálsamo de su alma”.

Engidu necesita un alma para reparar el daño que el fuego causó al tejido, y aceptará (o más bien, exigirá) un sustituto que sacrificar si no se puede encontrar a Olof. Les dice que lleven a quién sacrificar al Sotobosque, un sistema de ríos subterráneos debajo del Bosque Dorado, y les muestra una de sus muchas entradas. Si los personajes parecen vacilantes, Engidu añade que es uno de los espíritus más antiguos de Laurelorn y que sabe algo sobre el origen de la plaga.

Si Olof escapa después de provocar el incendio, regresa a Forstfast. Los personajes que buscan su balsa la encuentran escondida entre los arbustos junto con un saco que contiene un yesquero y 14 frascos de aceite vacíos. Los grupos que regresan a Forstfast en busca de Olof se encontrarán con el maestro del gremio Kochler (ver “Propagandistas errantes”, página 16). Alrik no está al tanto del plan de incendio provocado por Olof, pero si se le informa, no parece desaprobarlo; si no se necesitara madera para los mangos de las hachas y los barriles de cerveza, el viejo Enano proclama que habría quemado el bosque hasta los cimientos hace años.

Engidu, Antiguo del Sotobosque

La forma natural de este espíritu, que los Personajes presenciarán si regresan con Olof o un sustituto, es la de un enorme ciervo hecho de una luz ámbar abrasadora. Aquellos con *Clarividencia* notan que exuda *Ghur*. Engidu afirma haber llegado a Laurelorn mucho antes de que llegaran los Eonir, pero admite que fueron ellos quienes primero “avivaron” su mente. El espíritu afirma haber enseñado a los magos elfos (incluidos Darlorhan y Athanoc) muchos secretos, incluidos los secretos de unir almas a Arbóreos. Desde entonces, ha añadido su fuerza a los Laurelorn, aunque los espíritus allí no están tan apegados a estos Elfos como los de Athel Loren, muy al sur, todavía favorecen a los Elfos Silvanos.

Si a Olof a Engidu, o a un sustituto, el desafortunado (o merecedor) individuo es despedazado en las oscuras cuevas del Sotobosque, y sus gritos son audibles mucho después de que su cuerpo seguramente deba estar muerto. Una vez que los Personajes emerjan a la superficie de nuevo, el daño causado por el incendio habrá desaparecido. La magia antigua es verdaderamente primigenia y cuenta como una Exposición Menor a la Corrupción, lo que requiere un **Chequeo Desafiante (+0) de Frialdad** para resistir.

Terminado eso, el ancestral espíritu proporciona una pista críptica sobre la plaga: “Un antiguo error por fin ha llegado a madurar, y su fruto es amargo. Aquel que mató a los Enanos en Kor Immarmor ha pagado el precio mil veces, y aun así no es suficiente. Está aprisionado en su propia jaula, y un poder desconocido incluso para mí susurra en su voz. La plaga fluye de él, aunque no conozco los medios”.

Pocas emociones podrían ser más ajenas a un espíritu como Engidu que la culpa, pero el antiguo ser sospecha que sus propios tratos con Darlorhan pueden haber llevado al tonto mago a confiar en el “espíritu” que finalmente lo traicionó. Como resultado, Engidu se muestra reacio a compartir mucho más con los personajes. Si se le pregunta, el extraño ser puede revelar que las “hadas de la plaga” (o cualquier otro nombre que los personajes hayan escuchado para los Duendes Enloquecidos) son espíritus de la naturaleza que se han vuelto salvajes debido a su exposición a las enfermedades, pero añade que tratar de curarlos podría haber tenido consecuencias no deseadas.

ENCUENTRO EXTRAÑOS AMIGABLES

Los dos primeros personajes que se vuelven “desesperadamente perdidos” en el Bosque Dorado pueden ser rescatados por PNJ. Los personajes perdidos posteriores deben gastar un punto de destino para sobrevivir, Laurelorn es un lugar peligroso para los forasteros. El juglar élfico Helechorojo (ver perfil en el Apéndice) debería ser presentado en algún momento, incluso si nadie se pierde. La humana Katja puede ser presentada si el grupo decide matar a Helechorojo, entregárselo a Alrik o sacrificarlo a Engidu. También podría haber sido encontrada más tarde en Schlaghügel.

El Forajido Helechorojo

En un momento en el que el grupo se encuentre en apuros orientándose, es posible que escuchen música flotando entre el bosque. El repertorio de Helechorojo incluye ingeniosas sátiras que se burlan de Alrik y baladas épicas que honran a los héroes élficos y a los espíritus de la naturaleza. Helechorojo cuestiona los cargos de Alrik (“¿Está amargado porque mi tía mató a su tátara-tátara-tatarabuelo en la Guerra de la Barba?”). Si el grupo detiene a Helechorojo para cobrar la recompensa de Alrik, se ofrece a decirles lo que sabe sobre el “Señor de las Sombras” (quien, según él, es responsable de la plaga) a cambio de su libertad.

Si el grupo parece en general comprensivo, Helechorojo les dice que el Gremio de Guardabosques de Nordland está propagando el odio a los elfos entre los humanos y los enanos en Forstmark. El maestro del gremio, Herr Kochler, posee campamentos madereros en un pueblo llamado Vesterrup, cerca del claro del hogar de Helechorojo. Helechorojo puede guiar al grupo hasta Kor Immarmor (# 8) si están dispuestos a protegerlo de los cazarrecompensas. Los personajes irremediamente perdidos pueden ser guiados hasta el Puente en ruinas (#4).



La Recolectora de Hierbas

Los personajes perdidos pueden ser encontrados y guiados hasta Schlaghügel (#6) por una sabia herbolaria que recolecta medicinas en el Bosque Dorado. Alternativamente, se puede encontrar a Katja en su cabaña en Schlaghügel si el grupo llega allí de forma independiente. Es amigable con los Elfos Silvanos y aconseja a los Personajes que no hablen mal de ellos. Katja no viajará a Forstfast ni cruzará el Demst, pero guiará a los personajes hasta la orilla del río para que puedan seguir su propio camino.



Katja, Sabia Adivina

La herbolaria de mediana edad es una adoradora de la Vieja Fe que practica la medicina natural. Aunque la Fiebre Esclerictérica no ha llegado a Schlaghügel, Katja trata con Campanilla a pacientes que buscan ayuda. Sabe que la Flor de luna evita que la fiebre persista y las raíces de Ortiga de fuego pueden mitigar los efectos permanentes. Katja encuentra desagradable la especulación con la plaga, pero si le preguntan dónde se puede vender Flor de Luna, les remite al Doktor Greiss en Hargendorf. Katja lleva un bastón nudoso y una hoz.

Katja está familiarizada con los espíritus de la naturaleza de Laurelorn. Puede educar a los personajes sobre los Arbóreos, explicándoles que algunos son espíritus de la naturaleza y otros recipientes para las almas de los elfos. El mes pasado, Katja notó un Arbóreo “extraño y podrido” al otro lado del río desde Schlaghügel, cerca del lago Ammen. Desde entonces, ha limitado su recolección de hierbas a la orilla occidental. Katja no ha visto ningún Duende Enloquecido y sugiere a los Personajes que hablen con las Hermanas de Shallya si intentan hablar sobre las Fuerzas Malignas.

ENCUENTRO PROPAGANDISTAS ERRANTES

Después de que Olof prenda fuego al Bosque Dorado, es probable que los personajes desconfíen más del Gremio de Guardabosques de Nordland. Casualmente, el Maestro del Gremio, Kochler está reclutando nuevos miembros en la región, por lo que el grupo lo encontrará con sus Felices Hacheros la próxima vez que regresen a Forstfast. Suponiendo que los personajes no maten a Herr Kochler, podrían volver a cruzarse en su camino más tarde y ofrecerle comerciar. Los agitadores errantes de Nurgle pueden presentarse en cualquier momento que parezca dramáticamente apropiado.

Especuladores y Embusteros

Si el grupo no pilló a Olof con las manos en la masa en el Bosque Dorado, se le puede encontrar en la posada El Halfling Hambriento, en Forstfast acompañado por Herr Kochler y 6-10 Felices Hacheros. Olof saluda a los personajes con una sonrisa y niega cualquier cargo de piromanía. Herr Kochler interviene en nombre de su secuaz, sugiriendo que fueron los elfos quienes prendieron el fuego para justificar una guerra contra los guardabosques humanos de Laurelorn. Afirma que es sólo el último plan de una conspiración elfa más amplia.

Herr Kochler finge no escuchar a los personajes que lo contradicen, mientras alaba a los aduladores como “verdaderos norlandeses”. Los retadores que no ganan un **Chequeo de Carisma Enfrentado** se ven superados en número por los simpatizantes del gremio entre la clientela de la posada (incluido Alrik). Si estalla una pelea en Forstfast, una patrulla de cuatro Guardias intenta separar a los combatientes agarrándolos. El grupo tendrán que encontrar mejores oportunidades



para capturar a Olof o enfrentarse a los Felices Hacheros en un combate limpio.

Los sectarios se ríen mientras luchan y prefieren unirse contra los enemigos para obtener ventaja.

Los grupos que siguen el juego de Kochler reciben un panfleto (Documento #2) y una breve “explicación” de la medicina contra la plaga. Kochler recomienda una dosis diaria de Belladona y el uso de amuletos tejidos con verdadero Cabello de Elfo. Si alguien le pregunta por qué Kochler no usa un amuleto, desestima la “maldición de las hadas” como un engaño. Kochler cambia de tema si alguien señala su lógica contradictoria. Alrik respalda las afirmaciones de Kochler sobre Sombra nocturna porque desconoce sus letales efectos secundarios en los enanos afectados por la plaga, pero, a diferencia de los sectarios, puede convencerse mediante pruebas.

Rastreando a los Sectarios

El gremio de Guardabosques de Nordland es fácil de investigar porque sus miembros honestos se encuentran en todos los pueblos madereros de Forstmark. Hacer preguntas atrae a 2 o 3 Felices Hacheros, quienes culpan a los Elfos de la plaga, promueven tratamientos falsos o niegan por completo la existencia del brote. No agradan a todos, pero pocos están dispuestos a enfrentárseles, especialmente si tienen razón sobre los elfos. Los Felices Hacheros suelen contar con el respaldo de un puñado de guardabosques habituales en cada aldea.

Helechorojo puede liderar grupos a Vesterrup (#9), donde Kochler posee campamentos madereros y un colmenar. Los Felices Hacheros en Vesterrup culpa culpan a elfos sectarios por la contaminación al norte de su aldea. Los grupos curiosos son llevados al bosque podrido alrededor de Ammenvale (#10). Un **Chequeo Normal (+20) de Percepción** túnica blanca rota cubierta de sangre seca en el camino a este bosque. Los Felices Hacheros recuerdan que hace varias semanas llegó una misión de Shallya. Los grupos que sigan con éxito el rastro de las Shallyanas (o persigan a los Duendes del Caos por la noche) pueden encontrar a Pochedumbroso y 1 o 2 Arbóreos Enloquecidos cerca del Santuario en Ammenvale (ver **Derrotando al Culto de Nurgle**, página 31).

Trabajando Para Herr Kochler

El segundo encuentro del grupo con el Maestro Kochler es una oportunidad de encuentro en la principal carretera forestal o en el camino a Vesterrup. Herr Kochler les pide que firmen una petición. El Gremio de Guardabosques presiona al Gran Barón de Nordland para obtener derechos de tala ilimitados al este del Demst. Kochler tiene el sombrero doblado por el esfuerzo y no recuerda su último encuentro con el grupo. Los personajes Eonir hacen sudar nerviosamente a Kochler.

Si el grupo firma su petición, Herr Kochler les habla de un terreno boscoso que compró recientemente al oeste de Auld Trolldved (#7). Ofrece a los personajes 1 Corona de Oro a cada uno por inspeccionar el bosque y capturar cualquier Snotlings antes de que llegue su equipo.

El jefe Goblin Serpientedentellada acordó sacar a su tribu de la tierra en busca de oro y le dijo a Kochler que los hongos que cultivan tienen propiedades medicinales. Si los Personajes cuestionan la sensibilidad (o legalidad) de adquirir tierras como ésta, Kochler ofrece otra Corona de Oro a cada uno para asegurarse de que los Goblins se han ido.

ENCUENTRO GUARDIANES DE AMMENVALE

Los grupos inteligentes podrían reconocer la oportunidad de cobrar la recompensa por Serpientedentellada. A Kochler le queda una dosis de Nariz de monje, que regalará. Los personajes que apoyen abiertamente la causa de Kochler reciben 1d10 folletos para su distribución. El grupo que explore el bosque podrido en Ammenvale (#10) es interceptado por una patrulla de siete Hijos de Asuryan (ver Apéndice). Estos devotos radicales de Asuryan han duplicado sus patrullas desde el brote de la plaga, para proteger al maestro Darlorhan y contener la creciente corrupción del bosque. Su distintiva vestimenta blanca y negra los hace visibles a distancia, una evidente diferencia de otras patrullas élficas. También se puede encontrar a Los Hijos en el santuario a Asuryan en Kor Immarmor (#8) al amanecer o atardecer.

En el Bosque Podrido

Los personajes pueden enfrentarse al bosque podrido gracias a los consejos de Engidu, Helechorojo, Katja o los elfos de Kor Immarmor. Alternativamente, podrían seguir el rastro de las Shallyanas hasta allí desde Vesterrup. El grupo es interceptado por una patrulla de los Hijos de Asuryan cerca del borde del bosque. Su líder da un paso adelante para dirigirse a los intrusos: “No deberían continuar. Enfermaréis”. El líder de la patrulla informa a los personajes Eonir (en Eltharin) que hay una villa escondida dentro del bosque protegida por un escudo de Asuryan, pero que los humanos han traído corrupción a los bosques que la rodean.

A los personajes de confianza se les puede permitir entrar en el bosque podrido si se ofrecen a ayudar. Por la noche, los voluntarios tienen la tarea de caminar por el perímetro para vigilar a los Duendes Enloquecidos. Los personajes que persigan a Duendes en la corrupción podrían ser llevados directamente a Pochedumbroso (ver **Derrotando al Culto de Nurgle**, página 31). Durante el día, a los personajes se les asigna la tarea de proteger a cinco Arbóreos que duermen a kilómetros fuera de la mancha. Si los personajes ayudan a los Guardianes, serán llevados a ver Ammenvale si así lo solicitan.

Si son atacados, los Guardianes se dispersan y se reagrupan 5 asaltos después para eliminar a los oponentes a distancia con flechas. Las preciadas flechas élficas sólo se utilizan contra oponentes con armadura. Los guerreros silenciosos intercambian señales con las manos durante el combate. Si el líder de la patrulla cae, cualquier Guardián reducido a 5 Heridas debe hacer un **Chequeo de Voluntad** o retirarse a Kor Immarmor. Sus huellas se pueden rastrear a través del bosque podrido hasta Ammenvale.



En Ammenvale

Siempre hay una patrulla de siete Hijos de Asuryan custodiando Ammenvale. A los grupos que demostraron ser útiles se les muestra el lugar y se les asegura que Asuryan los protege de la corrupción. Los visitantes pueden ingresar a las localizaciones B y C, pero no a D o E; consulta el mapa en la página 29. Los personajes tendrán que idear un plan para distraer (o someter) a los guardias si desean ver esas áreas.

En caso de combate, los Hijos libran una batalla en los puentes, protegiendo a Darlorhan a toda costa. Los Hijos heridos disparan y se retiran, cerrando las puertas detrás de ellos para retrasar a los atacantes. Los personajes con llaves saqueadas pueden probar dos por asalto, necesitando un 10+ en 1d10 (menos el número de intentos anteriores). Las tres patrullas de Guardianes del jardín responden cinco asaltos después de que se activa una alarma.

ENCUENTRO ALRIK Y HELECHOROJO

Los grupos que trabajaron para Alrik podrían recibir ayuda del Enano más adelante. Alrik puede reunir un equipo de carboneros para arrasarlo el bosque podrido alrededor de Ammenvale. Sin embargo, si la corrupción de Darlorhan no quedó expuesta al romper el sarcófago de cristal, y no hay un personaje presente para mediar, los Hijos o los Arbóreos ahuyentan al equipo de Alrik. Convencer al obstinado Enano del plan de la corrupción de Herr Kochler y su plan de envenenamiento por Belladona requiere un **Chequeo Difícil (-10) de Carisma**, incluso con una prueba física.

Helechorojo, por otro lado, está ansioso por desacreditar a Herr Kochler. Si el grupo descubre orígenes de Fiebre Esclerictérica en el colmenar o en el bosque podrido, Helechorojo puede ser exonerado (para disgusto de Alrik). El agradecido Elfo acompaña a los personajes que le ayudaron y apoya con su testimonio la refutación de Herr Kochler. El carisma de Helechorojo confiere una bonificación de +20 en cualquier chequeo de **Cotilleo**. Helechorojo podría sugerir una estrategia de contra propaganda si los personajes no piensan en ella.

Resolviendo la Enemistad

Si se informa del paradero específico de Helechorojo, Alrik dejará Forstfast (#3) para buscar al forajido. Pasa un día buscando, acompañado por 4 guardabosques humanos (ver Apéndice). Los grupos que convengan a Alrik de aventurarse en el bosque en busca de Helechorojo podrían mostrarle pruebas de corrupción de primera mano. Sin embargo, es poco probable que Alrik reconozca que el Gremio de Guardabosques es una secta de las Fuerzas Malignas.

Si Alrik detiene a su antiguo rival antes de que el forajido sea exonerado, decide resolver su disputa mediante un duelo judicial, decidido personalmente por el barón Werner Nikse. Unas semanas más tarde, los Personajes escucharán que, justo cuando el duelo estaba listo para comenzar, Helechorojo solicitó tocar una última canción antes de encontrar su destino. La música indujo al barón, a Alrik y a todos los demás asistentes presentes a un sueño, antes de simplemente irse. Se dice que Alrik todavía está furioso por el resultado.

LA TRÍADA IMPÍA

Tres peones mortales sirven a Nurgle sin comprender del todo los papeles que desempeñan. Cuando el grupo regresa al hospicio Shallyano, la Hermana Edelweiss escucha su relato y hace preguntas importantes. Edelweiss puede proporcionar ideas basadas en sus experiencias previas con las tríadas de Nurgle, sin embargo, preferiría que los Personajes deduzcan estas conexiones por sí mismos; incluso para un devoto de Shallya, mostrar descuidadamente conocimiento de un Dios Oscuro es estúpido. Durante cualquier pausa en la acción después de Ammenvale, puedes animar a los jugadores a hacer un balance de todas las facciones y sus posibles conexiones con la plaga.

- **Herr Kochler:** Difunde la plaga y propaganda para cumplir un acuerdo con Pochedumbroso. Incita a los enanos mientras los envenena en secreto. Los acuerdos privados con Serpientedentellada y los Guardianes garantizan que las operaciones contra la plaga puedan continuar.
- **Darlorhan:** Mantiene la presencia demoníaca alrededor de Ammenvale. Sus seguidores causan división entre los elfos. Proporciona indirectamente ingredientes para las operaciones de Herr Kochler.
- **Serpientedentellada:** Distribuye hongos mutagénicos y agrava el conflicto maderero. Desvía sin darse cuenta la atención de Ammenvale y Vesterrup.





COTILLEOS DE LA PLAGA

Durante el transcurso de la Aventura, los Personajes estarán obligados a hacer preguntas entre la gente común de Nordland y el bosque de Laurelorn. Puedes usar las tablas de Cotilleo a continuación para determinar lo que escuchan.

PNJ HUMANOS Y ENANOS

TABLA DE COTILLEOS DE LA PLAGA

1d10	Rumor
1-2	<i>“¡Cuidado con las hadas de la plaga si acampas en el bosque! Abejas grandes e hinchadas propagan la maldición de las hadas después del ocaso. Vi algo en Voervinholm hace dos noches.”</i>
3-4	<i>“Creo que los elfos son los responsables. Han querido controlar el Laurelorn durante años. Según el gremio de guardabosques, ya nos inclinamos ante su reina en los negocios madereros”.</i>
5-6	<i>“Los enanos pueden morir a causa de la plaga. Pero el Maestro del Gremio Kochler indicó que los elfos son inmunes y controlan el suministro de Flor de luna. ¿Coincidencia o conspiración?”</i>
7	<i>“Las ortigas de fuego pueden prevenir las cicatrices de la plaga, pero sólo crecen alrededor de las antiguas ruinas de los Elfos en las colinas, y los Elfos no permiten que nadie las recoja”.</i>
8-9	<i>“El maestro Kochler nos habló de un hongo que cura la plaga, pero que solo crece en la caca de Goblin. Nunca pensé que trabajaríamos con Goblins”.</i>
10	<i>“Sólo el fuego puede purgar la plaga de las hadas. La madera sucia no se venderá de todos modos. Traed los quemadores de carbón y quemad todo el maldito bosque, volverá a crecer”.</i>

Los elfos sufren una penalización de **-10%** cuando cotillean con humanos y Enanos (y viceversa). Los rumores pueden mejorarse con detalles útiles si el resultado es bueno (3+ NE) o adornarse con información errónea si la tirada del dado es muy justa (+/-0 NE).

PNJ ELFOS DEL BOSQUE

TABLA DE COTILLEOS DE LA PLAGA

1d10	Rumor
1-2	<i>“El gremio de guardabosques de Nordland está reclutando en El Protectorado de la Escarcha. Tienen ideas sobre tratar a los Enanos, con Sombra nocturna y hacer amuletos con Cabello de Elfo”.</i>
3-4	<i>“La gente dice que los elfos son inmunes, pero eso no es cierto. Yo mismo padecí la enfermedad el mes pasado. Los síntomas fueron leves y se trataron fácilmente con Campanillas”.</i>
5-6	<i>“Esos Duendes que llaman “hadas de la plaga” o cosas similares son parte del orden natural. Observé un enjambre recogiendo polen de un árbol. Simplemente se ocupan de sus asuntos, aunque parezca que hay más de ellos últimamente”.</i>
7-8	<i>“El barón Nikse respalda en privado a los cazarrecompensas de Alrik. Ahora bien, esta plaga le da al barón una justificación para romper nuestros tratados y acabar con todo Laurelorn”.</i>
9	<i>“Los fantasmas de nuestros antepasados son las verdaderas víctimas aquí. Athanoc dice que el daño al Tejido ya no tiene reparación en el Protectorado de la Escarcha”.</i>
10	<i>“Este conflicto está escalando rápidamente. Nuestros diplomáticos ya no son bienvenidos en Salzenmund. Se informa que Skarloc el Cazador está reuniendo a sus guerreros de camarilla para una guerra con Nordland”.</i>



LUGARES DE LA AVENTURA

Esta aventura tiene lugar en el este del Bosque Laurelorn, llamado el “El Protectorado de la Escarcha” por los elfos. La siguiente sección contiene antecedentes para complementar los eventos ya presentados y se puede usar junto con la información que se encuentra en **Archivos del Imperio: Volumen. 1**. La sección de Encuentros anterior se usa junto con la información que se encuentra aquí. Al tirar para determinar si un PNJ determinado tiene Fiebre Esclerictérica, utiliza el porcentaje de “enfermos actuales” en **Estado de la plaga**. El primer porcentaje incluye a aquellos que estaban enfermos pero que se han recuperado, murieron o fueron expulsados del asentamiento.

1. VOERVINHOLM

Tipo: Aldea mediana

Estado de la plaga: 50% han sido infectados; 25% enfermos actuales

Los aldeanos buscan ladrones y Duendes enloquecidos (cualquier Duende en realidad, o incluso fauna deambulante, ya que no pueden distinguirlos) desde sus ventanas. Los campamentos madereros cerca de esta aldea predominantemente humana están legitimados por tratados con los Eonir, pero fueron abandonados apresuradamente cuando llegó la plaga. Los permisos del Barón siguen clavados en los árboles y las hachas desechadas se han oxidado entre tiendas de campaña vacías. La única tienda es una herrería enana cerrada propiedad de Kleggi Mano de Hierro, que está postrado en cama en estado grave, atendido por vecinos humanos que han desafiado la enfermedad o ya se han recuperado de ella. Su familia se queda con amigos en el pueblo con la esperanza de evitar la infección, ya que los Enanos han demostrado ser particularmente susceptibles.

La mayor parte de las superficies de la herrería y los campamentos madereros están cubiertas de Plaga Roja, el hongo que dio lugar a los primeros casos de Fiebre Esclerictérica, aunque es posible que los Personajes no lo sepan. Nadie abre sus puertas a extraños. Los Felices Hacheros locales intentaron recientemente reclutar al hijo mayor de Kleggi, Foggi, para el Gremio de Guardabosques de Nordland. Sin embargo, el joven herrero se negó porque no se sentía cómodo con la retórica divisiva de los agitadores.

2. TYRVAD

Tipo: Aldea pequeña

Estado de la plaga: 75% han sido infectados; 50% enfermos actuales

Tyrvad está en un cruce de carreteras muy transitado que conecta las dos fortalezas de Nikse. La mitad de los aldeanos se esconden de la enfermedad, mientras que el resto continúa con normalidad. Si se les pregunta, afirman que lo hacen para “mostrarles a los Elfos que no nos dejaremos intimidar”. Tres nuevos campamentos madereros operan cerca a pesar de los avistamientos nocturnos de “hadas de la plaga”. Los Eonir consideran ilegales los campamentos madereros de Tyrvad y sus árboles no están marcados con permisos del Barón.

Los avisos de recompensa para el elfo fugitivo elfo Helechorojo y el jefe Goblin Serpientedentellada están publicados en el cruce de carreteras (muestra a los jugadores el **Documento #1**).

Los Felices Hacheros instan a los aldeanos a no dejar que la “maldición de las hadas” los intimide y hacen un espectáculo de tala de árboles en los campamentos ilegales. Los personajes Elfos son engatusados por lugareños con ojos legñosos: “Oye, orejas puntiagudas, déjame cortarte el pelo...”. Dos Felices Hacheros se unen con entusiasmo a cualquier pelea que pueda resultar de tales burlas.



3. FORSTFAST

Tipo: Fuerte grande

Estado de la plaga: 5% han sido infectados; 2% enfermos actuales

Esta antigua fortaleza fronteriza se encuentra en la orilla este del río Demst. Forstfast está estratégicamente situado río abajo desde el puente donde una antigua carretera de los Elfos cruza desde el corazón prohibido de Laurelorn. Las banderas que ondean en las torres cuadradas de piedra de la fortaleza son fáciles de detectar sobre las copas de los árboles. En la orilla del río, debajo de la fortaleza, hay un pequeño pueblo rodeado por una robusta empalizada de madera reforzada con un pequeño muro de piedra.

Forstfast fue construido por enanos después de que se firmara el Tratado de la Hoja en el año 630 CI. Su objetivo principal hoy en día, es proteger los intereses madereros de Nikse de la intervención de los Elfos Silvanos. La gran extensión de bosque de Laurelorn reclamada por la familia Nikse se llama Margravinato de Forstmark. La mayoría de los soldados guarnecidos en Forstfast son arqueros y cazadores que patrullan Forstmark en destacamentos de veinte.



- **Fortaleza:** La fortaleza cubierta de enredaderas se encuentra actualmente bajo condiciones de cuarentena, vigilada por religiosas Shallyanas, lo que significa que no pueden entrar visitantes. El sheriff Blüchwalder hace cumplir estrictamente estas reglas, que principalmente prohíben a los extraños entrar al pueblo sin permiso de su oficina. Los infractores son enjaulados en el bosque durante la noche y los supervivientes suelen ser liberados a la mañana siguiente. Si un campamento maderero Nikse es atacado por Elfos o Arbóreos, el sheriff envía soldados de Forstfast al lugar. Las órdenes son evitar bajas en ambos lados si es posible mientras se envían diplomáticos a Marrisith, a la Reina de los Laurelorn, en un intento de evitar una guerra abierta.

- **Aldea:** Se revisan los ojos de los visitantes para detectar signos de pus antes de permitirles entrar a la empalizada. La posada El Halfling Hambriento está reservada al máximo de su capacidad, sin embargo, Alrik ofrece su habitación a los personajes si aceptan trabajar para él (Alrik tiene amigos con los que puede alojarse). Frente a la posada se encuentra el Puesto Comercial de Horvid, especializado en herramientas de supervivencia al aire libre. Los Elfos Silvanos a veces intercambian productos exóticos con Horvid.

Actualmente, los vendedores de medicinas y cazarrecompensas usan Forstfast como base. Los herbolarios visitantes recolectan medicinas contra la plaga en el Laurelorn y las venden en Zeleborn, Skogholm y Hargendorf. El mercado de medicamentos aquí es pobre pues la mayoría de los residentes han logrado mantenerse sanos. Alrik Okrisson paga sólo 1 co por dosis de Flor de luna ("Cabello de elfo"). Se puede comprar Sombra nocturna (una cura falsa) por 2 co la dosis.

Los herbolarios suelen contratar escoltas de cazarrecompensas cuando desafían el peligroso bosque élfico para recolectar Flor de Luna. Los cazarrecompensas utilizan las expediciones de recolección de hierbas como pretexto para buscar fugitivos elfos. Muchos de ellos son leñadores sin empleo. El Gremio de Guardabosques de Nordland está difundiendo activamente propaganda anti-élfica y desinformación sobre la plaga en Forstfast. Como resultado, los Elfos Silvanos actualmente evitan el fuerte por miedo a ser arrestados o a que las desesperadas víctimas de la plaga les arranquen mechones de pelo.

El barón Werner Nikse visita Forstfast de vez en cuando para inspeccionar a sus soldados y evaluar la situación de la plaga. Nikse protege sus tierras forestales y apoya los campamentos madereros que los Elfos Silvanos de Laurelorn consideran ilegales. Hace la vista gorda ante los crímenes cometidos contra los Elfos Silvanos mientras simpatiza con los Enanos. Alrik Okrisson trabaja en secreto para el barón. El Barón Nikse apoya al gremio de Guardabosques de Nordland, pero duda en alinearse públicamente con su líder gremial.

4. PUENTE EN RUINAS

Tipo: Monumento élfico

Estado de la plaga: Nada

La antigua carretera de los Elfos desde Tor Lithanel cruza el río Demst por un profundo desfiladero. Múltiples puentes colgantes se entrecruzan en un tejido de tablas y enredaderas. El cruce es particularmente peligroso porque faltan tramos de tablas. Para complicar las cosas, el mago guardián Athanoc ha utilizado hechizos de ilusión para volver invisibles las secciones sólidas y hacer que los espacios parezcan tablas sólidas. Athanoc puede ser invocado verbalmente desde su cueva en la pared cañón abajo.

- **Puente:** El primer personaje que cruce sin el permiso de Athanoc debe realizar tres **Chequeos Normal (+20) de Iniciativa**, o caer 20 metros al río de abajo (sufriendo 1d10+12 Heridas). Tras identificar los tabloncillos ilusorios, los personajes pueden caminar en equilibrio a lo largo de las enredaderas o intentar saltos de 1 a 2 metros sobre los huecos (**WJdR**, página 166). Athanoc puede, por supuesto, revelar un camino seguro que no requiere atletismo. Los caballos pueden cruzar, pero no los carros ni diligencias.
- **Cueva de Athanoc:** cinco aberturas de cuevas penetran en las paredes del cañón entre 8 y 12 metros más abajo. Dos cuevas en el lado opuesto conducen a las habitaciones personales de Athanoc. La cómoda morada está decorada con obras de arte de elfos. Los grimorios de hechizos (Vida, Sombras) se guardan junto a frascos de componentes de materiales arcanos. Descender a las cuevas requiere el talento **Escalar**.

Athanoc responde a los saludos en el idioma Eltharin en 1 minuto. Los peticionarios que utilizan otros idiomas son ignorados a menos que continúen molestando al guardián por más de 5 minutos. Athanoc puede materializarse en el lado opuesto del cañón usando el hechizo Paso de sombras (**WJdR**, página 252). A veces, Athanoc espera hasta que un intruso haya cruzado hasta la mitad de los puentes antes de aparecer, principalmente para divertirse. Los Elfos Eonir son admitidos en el Bosque Dorado casi sin preguntar. Los forasteros que deseen entrar en el Protectorado de Laurelorn deben negociar con los Elfos un paso seguro (consulta la descripción de Athanoc en la página 37).



5. EL BOQUE DORADO

Tipo: Bosque grande

Estado de la plaga: Nada

Al oeste del río Demst, Laureorn es dominio exclusivo de los Elfos. El Tratado de la Hoja sólo permite a los humanos establecerse en el Protectorado de Laureorn con el permiso de la Reina. Durante el día, el Bosque Dorado es un lugar alegre de claros salpicados de sol y cantos de pájaros. Después del atardecer, se convierte en un bosque encantado del que los intrusos rara vez regresan.

Desde el brote de Fiebre Esclerictérica, los herbolarios han buscado cada vez más una cura en el Bosque Dorado. Los elfos utilizan un musgo medicinal llamado Flor de luna para tratar la Peste Negra. Otras especies utilizan la Flor de luna (apodada “Cabello de elfo”) como sedante para la cirugía. Sin embargo, los médicos siempre han creído que la Flor de luna posee propiedades curativas aún no descubiertas. Las reglas para Flor de luna están en el libro de reglas de **WJdR**, página 306. Sus efectos sobre la Fiebre Esclerictérica se encuentran en la página 34 de esta aventura.

- ❖ **Vieja Carretera Élfica:** La carretera desde Kor Immarmor está parcialmente cubierta de maleza, lo que hace que el corazón de Laureorn sea inaccesible al tráfico de carretas. Los jinetes a caballo pueden viajar normalmente. Los personajes tienen un 50% de probabilidades de encontrarse con una patrulla de Elfos Silvanos por cada 2 horas que pasan viajando por la vieja carretera a través del Bosque Dorado.
- ❖ **Árboles lornalim:** Dañar un árbol sagrado lornalim se castiga con la muerte. Las hebras metálicas de la corteza de los lornalims reflejan la luz, lo que le da al Bosque Dorado un ambiente cálido durante el día pero un brillo inquietante durante la noche. Los Hechiceros pueden sentir a *Ghyran* y *Chamon* emanando de los magníficos troncos. Los árboles cercanos a la carretera ya han sido despojados de Flor de luna. Los herbolarios deben aventurarse al menos a 100 metros del camino para encontrar el musgo medicinal, que crece en las hojas.
- ❖ **Arboledas de los Ancianos:** Entre los lornalims hay arboledas que parecen estar muertas o agonizantes. De hecho, son Arbóreos adormecidos (ver Apéndice). Se les conocen como Arboledas de los Ancianos. Los personajes tienen un 50% de posibilidades de adentrarse en dicha arboleda por cada dos horas que pasan buscando en el Bosque Dorado. En el centro de cada uno hay una piedra élfica con las runas de *Ghyran* y *Shyish* inscritas. Estos “cementeros forestales” son terrenos sagrados para los Eonir.

- ❖ **Ríos subterráneos:** a lo largo de la orilla occidental del Demst hay entradas de cuevas a una vasta red de ríos que fluyen bajo el Bosque Dorado. Un grupo de elfos pertenecientes a la stirpe de los Jóvenes (*Harioth*) se refugia en las húmedas cavernas. Eonir llama a estos ríos “Sotobosque” y paga tributo a un espíritu anciano llamado Engidu que reside en lo profundo de su interior.

Durante el día, los espíritus más crueles y caprichosos de Laureorn duermen dentro de los árboles. Los viajeros pueden detectar algún Duende ocasional (página 36), pero por lo demás las únicas amenazas diurnas son los animales salvajes y las patrullas de los Elfos Silvanos. Por la noche, los Duendes se encuentran en grandes grupos de 1d10+5, junto con espíritus más poderosos, y a menudo tienen hambre. Los espíritus hambrientos de la naturaleza pueden manifestarse espontáneamente como Arbóreos y atacar. Los elfos pueden negociar con los espíritus hambrientos si se les ofrecen sacrificios apropiados...

Los Arbóreos en las Arboledas de los Ancianos no despiertan a menos que sufran al menos 1 herida o se les lance un hechizo. Los magos de Eonir solo despiertan intencionalmente a los Arbóreos cuando el bosque está amenazado o cuando un alma elfa atada requiere ser transferida de una cáscara deteriorada a un contenedor más nuevo. Los elfos pueden conversar con los Arbóreos despiertos utilizando un dialecto espiritual primordial de Eltharin. Una Arboleda cerca del **Puente en Ruinas (#4)** contiene almas élficas atadas de la Guerra de la Barba.

Los Elfos Silvanos patrullan el Bosque Dorado atentamente contra los intrusos. Estos guardianes de Laureorn prefieren permanecer invisibles para todos excepto para los personajes de Eonir. Los no elfos que no han sido marcados como “visitantes amistosos” reciben una única advertencia, en forma de una flecha élfica clavada en un árbol cerca de sus cabezas. Aquellos que no presten atención a este disparo de advertencia y abandonen el Bosque Dorado serán asesinados con una andanada de flechas normales (**Habilidad de Arco 49**, alcance 150).

El río Demst es una defensa natural contra las incursiones del este. Los Eonir que atraviesan el Demst en canoas ligeras, hacen pactos con las Náyades para un salvoconducto. Estos “elfos del río” luchan junto a los espíritus del agua cuando las partidas de Hombres Bestias o Goblin amenazan el Bosque Dorado. Los elfos de los ríos también comercian pieles con los humanos de Schlaghügel y Hargendorf. Los otros Eonir consideran a los elfos del río forasteros porque sólo se asentaron en Laureorn hace 1.000 años.



GANCHOS PARA CAMPAÑAS EN LAURELORN

Bosque de Odio es un trampolín perfecto para fantásticas aventuras en Laurelorn. Puede encontrar más información sobre los lugares a los que se hace referencia a continuación en **Archivos del Imperio, volumen I**.

El Poder de la Canción

El juglar Helechorojo conoce canciones antiguas que resuenan con las líneas místicas de Laurelorn. Su canto puede hacer que las líneas místicas parezcan caminos de arco iris, visibles incluso para aquellos sin Clarividencia. Recientemente, Helechorojo ha estado rastreando la corrupción mágica a medida que brota en Laurelorn. Él cree que el Valle de la Desesperación al oeste de Tor Lithanel está esparciendo bucles de magia oscura a través del Tejido, pero no sabe cómo detenerlo. Nadie ha visto nunca el fondo de la temida grieta, mientras tanto, los Jinetes Fantasmales que patrullan el valle insisten en que nada escapa a su atenta mirada.

Sacrificio Indescriptible

Engidu no es el único espíritu anciano que vive junto al río. Los grupos podrían encontrar a una pareja nacida en Tor Lithanel en peregrinación para ofrecerse al Sotobosque. Si se les pregunta, los Elfos afirman que los sacrificios son necesarios para preservar la paz entre los Eonir y los espíritus del bosque y, si los espíritus lo desean, uno o ambos pueden escapar. Sin embargo, los personajes Elfos sabrán que prácticas tan viles normalmente se asocian con los Druchii de Naggaroth. Una investigación más profunda revela un selecto culto de Tor Lithanel que ha caído bajo el hechizo de un hechicero Naggaroth que busca ganarse el favor de un espíritu antiguo y vil.

Los Engranajes de Guerra de Morgrim

Los artefactos Enanos perdidos de la Guerra de la Venganza han permanecido enterrados bajo el bosque durante milenios, incluidos los restos de máquinas de guerra creadas por el ancestral dios Morgrim. Alrik y los otros Enanos de Forstmark han buscado durante generaciones con la esperanza de encontrar estas reliquias ancestrales. Se cree que los engranajes de Morgrim están en algún lugar de las Colinas Nubladas, posiblemente custodiados por las mismas Dríadas y Hombres Árbol que derrotaron al ejército enano hace mucho tiempo. La sola idea es suficiente para hacer hervir la sangre de muchos Enanos.

6. SCHLAGHÜGEL

Tipo: Aldea mediana

Estado de la plaga: Nada

Este idílico pueblo está situado en la orilla occidental del río Demst, violando del Tratado de la Hoja. La familia von Hargenfels colonizó el lugar debido a su proximidad a un antiguo círculo de piedras. A pesar de la invasión del territorio élfico, a Schlaghügel se le ha permitido quedarse. Algunos de los ancianos de la aldea estaban vivos cuando se dedicó la primera cabaña a la diosa Rhya.

- **Aldea:** Los devotos de Taal, Rhya y la Vieja Fe intentan vivir en armonía con el Laurelorn. Los aldeanos colocan ofrendas en el círculo de piedras y comercian con los “elfos del río”, Eonir que traen bajando el Demst en canoas. Un puente colgante cruza el desfiladero del río hacia la orilla este. Los personajes que preguntan sobre la medicina contra la plaga son dirigidos a la cabaña de una lugareña llamada Katja (ver página 25).
- **Círculo de piedras:** En lo alto de una colina boscosa, a 5 kilómetros al oeste de Schlaghügel, hay un antiguo círculo de piedras. Los viajeros son atraídos desde el sendero hacia una espesa niebla por 1d10+5 Duendes (ver Apéndice) que toman la forma de fuegos fatuos. Un **Chequeo Desafiante (+0) de Frialdad**, enfrentado a la **Empatía** de los Duendes de 40, permite a los personajes resistir la tentación de seguir. Cualquiera que lo haga seguramente se perderá durante días; aquellos que fallen por -4 NE o más, ¡es posible que nunca más se los vuelva a ver!

Schlaghügel evitó la plaga a pesar de su proximidad a Ammenvale. A los enfermos de la plaga que acuden para recibir tratamiento se les da “té azul” y se les aconseja que dejen una ofrenda a Rhya en el círculo de piedras. Los personajes no pueden vender medicinas en Schlaghügel, pero Hargendorf está a sólo un día de viaje hacia el norte, en el lado opuesto del río.

Campanillas

La campanilla común (Jacinto salvaje) es una pequeña flor originaria de las Colinas Plateadas. En la primavera, cuando las campanillas crecen abundantemente, los herbolarios solo requieren un **Chequeo Fácil (+40) de Supervivencia** para recolectar dosis iguales a NE cada 2 horas. Durante el resto del año, la Campanilla seca sólo se puede comprar en herbolarios que hayan acumulado un excedente en la primavera. Los personajes que deseen comprar Campanillas pueden adquirirlas a un costo de 10/- por dosis (hay hasta 20 dosis disponibles).



7. AULD TROLDVED

Tipo: Pueblo pequeño (en ruinas)

Estado de la plaga: Nada

Las ruinas cubiertas de maleza de esta antigua capital baronial están ocupadas por Goblins de la tribu Ojo Amarillo, que la utilizan como base de asalto. Empalizadas de madera tosca y plataformas de arqueros están decoradas con cabezas de elfos cortadas. Los bosques alrededor de las ruinas están infestados de Snotlings. Cuando no están merodeando, los Goblins viven en una mina abandonada más cerca de la cima de la colina. La Baronía de Silberhugel ahora se gobierna desde Trolldved, que fue reconstruida en el extremo oriental del lago Trolldso. Su presencia se tolera sólo porque reunir un ejército de tamaño suficiente para expulsarlos fácilmente podría provocar un conflicto más amplio entre el Imperio y los Elfos Silvanos, aunque la situación no puede continuar por mucho tiempo.

- ❖ **Campamento de asalto:** En todo momento, el campamento de asalto está guarnecido por 1d10 × 20 Goblins (WJdR, página 325), una cuarta parte de los cuales tienen monturas de lobo (WJdR, página 315). El hedor a excrementos y vísceras es nauseabundo. Los forasteros reciben una lluvia de flechas, a menos que tengan negocios con el jefe Serpientedentellada.
- ❖ **Parcela maderera:** Al oeste de las ruinas hay diez acres de bosque infestado de Snotlings que Serpientedentellada vendió a Herr Kochler a bajo precio. Por cada 2d10 Snotlings muertos o asustados (WJdR, página 326), los personajes pueden recolectar 1 o 2 Setas rusulas de la locura (WJdR, página 306). Herr Kochler imagina que podría encontrar algún uso para los Snotlings y luego cosechar la madera y los Setas de la locura para obtener ingresos extra. Los Elfos Silvanos exploran esta ladera con frecuencia para vigilar el campamento.

Los Goblins son inmunes a la Fiebre Esclerictérica. De hecho, no se percataron del brote hasta que Herr Kochler llegó a comerciar con los hongos Nariz de monje que crecían en sus montones de estiércol. Aunque el Nariz de monje es una creación de Nurgle, los Goblins no son sectarios de Nurgle. Sencillamente están encantados de haber descubierto un nuevo y sabroso hongo que crece en su propio estiércol. Los personajes que sean vistos luchando contra Goblins por una patrulla de exploración de Elfos Silvanos son bienvenidos en Kor Immarmor (#8) como invitados.

Nariz de monje

Los personajes que deseen obtener Nariz de monje (*Fungi Mucosa*) pueden negociar con Serpientedentellada para acceder al apestoso basurero de los Goblins. Es probable que haya demasiados Goblins en el campamento de asalto para luchar. Aunque antes los Goblins defecaban ocasionalmente en la parcela maderera de Herr Kochler, Serpientedentellada les ha dicho que no lo hagan más para mantener

su monopolio de Nariz de monje. La medida ha tenido un éxito desigual.

Se requiere un Chequeo **Difícil (-10)** de **Buscar** para encontrar Nariz de monje fuera del campamento de asalto, donde los herbolarios se enfrentan al acoso constante de los Snotlings.

Serpientedentellada, jefe de la tribu Ojo Amarillo

La tribu Goblin Ojo Amarillo es una de las varias que llevan ese nombre. Su líder es un astuto negociador llamado Serpientedentellada, una criatura compuesta principalmente de intenciones viles y músculos nervudos. Los personajes que busquen una audiencia con Serpientedentellada pueden evitar ser atravesados por sus sanguinarios merodeadores si la oferta es correcta. El jefe de los Ojo Amarillo es lo suficientemente inteligente como para comprender que involucrar a algunos humanos en su actual conflicto con los Elfos Silvanos de Kor Immarmor podría ser beneficioso para él. Serpientedentellada utiliza el perfil Goblin (WJdR, página 325).

Los personajes que acudan en nombre de Herr Kochler reciben ayuda para limpiar la parcela de madera de Snotlings, ya que se necesita muy poco para convencer a un Goblin de que patee a algunos Snotlings. Serpientedentellada y 20 Goblins desalojan alegremente a sus diminutos primos de la tierra para acelerar la venta (mientras se quedan con las Setas rusulas de la locura). Toda la operación sólo lleva un par de horas.

Serpientedentellada también está dispuesto a intercambiar dos dosis de Nariz de monje por cada cabeza de elfo. Los personajes que sean vistos tratando con Serpientedentellada por una patrulla de los Elfos Silvanos tendrán preguntas que responder tan pronto como abandonen el campamento.





8. RUINAS DE KOR IMMARMOR

Tipo: Ciudad pequeña (en ruinas)

Estado de la plaga: 50% han sido infectados; 25% enfermos actuales

Un ejército enano derrotó y arrasó esta antigua Ciudad de los Altos Elfos hace 2.700 años. El bosque de Laurelorn se tragó las ruinas por completo antes de que los elfos finalmente reclamaran el sitio. Kor Immarmor es una cuenca escalonada construida alrededor de un río. Los Eonir nacidos en el bosque acampan entre los árboles, mientras que los nacidos de la ciudad habitan un distrito parcialmente restaurado junto al río. La mampostería original de la ciudad está en su mayor parte desmoronada y camuflada por la maleza.

- ❖ **Defensas perimetrales:** Los intrusos que se acercan por tierra deben navegar entre zarzas y Ortigas de fuego con un **Chequeo Desafiante (+0) Supervivencia**. Fallar significa que obtienen Estado de *Enmarañado* y uno de *Envenenado* antes de que las ruinas escalonadas sean visibles. 1d10+2 Elfos Silvanos aparecen en los árboles de arriba para interrogar a los intrusos desde su posición de ventaja.
- ❖ **Terrazas cubiertas de maleza:** Las terrazas que descienden al río también están cubiertas de zarzas y Ortigas de fuego (ver arriba). Escondidas entre los escombros se encuentran las chozas que pertenecen a los Elfos de Parientes Menores (Harioth). Otros Eonir los han considerado ocupantes ilegales desde que llegaron de Kislev como refugiados hace apenas dos siglos.
- ❖ **Distrito de Los Parientes Nacidos en la Ciudad:** En la orilla del río, en la base del jardín de la terraza, hay más de 20 edificios de piedra de arquitectura de los Altos Elfos. Más de cien Eonir de los Parientes Nacidos en la Ciudad (Torior) viven aquí en un lugar recluso y protegido. Solo se puede acceder al distrito por río o atravesando las defensas perimetrales. Los edificios notables incluyen un santuario a Asuryan, una sala de reuniones y un molino de grano impulsado por agua. Los elegantes barcos fluviales élficos están amarrados en un muelle.

La colonia de residentes de los Parientes Nacidos en la Ciudad son descendientes de elfos que huyeron de su destrucción durante la Guerra de la Barba. Estos elitistas se consideran a sí mismos “verdaderos elfos”, pero como no hay príncipes entre ellos, Marrisith, la Reina de Laurelorn, reclama el gobierno de Kor Immarmor. El distrito de Los Parientes Nacidos en la Ciudad es un refugio para los devotos radicales de Asuryan que se oponen al sistema de sucesión matrilineal de Laurelorn. Estos disidentes políticos favorecen al Príncipe Aesryn como su gobernante legítimo y apoyarían un intento de golpe por parte del hermano de la Reina.

Los guardias del perímetro de Forestborn son nómadas que duermen en tiendas de campaña con hamacas mientras cumplen con su deber para con la Reina. Kor Immarmor se encuentra en una región peligrosa donde los enfrentamientos con Goblins de Ojo Amarillo ocurren casi a diario. Lord Lindialoc (ver **Archivos del Imperio: Volumen I**) reabastece aquí a sus guerreros de camarilla, pero rara vez se quedan por mucho tiempo. Los guerreros de Lindialoc patrullan la ladera hacia el este, mientras tanto los Hijos de Asuryan patrullan el área del lago Ammen.

Los personajes que llegan a Kor Immarmor con Helechorojo pueden sortear sus defensas perimetrales, pero no se sienten bienvenidos por los Eonir de las Nacidos en la Ciudad. Se asumen que los personajes Eonir (Nacidos en la Ciudad) visitantes son agentes de la reina Marrisith. Los personajes Eonir que se hayan encontrado con los Hijos de Asuryan pueden intentar un **Chequeo Desafiante (+0) de Cotilleo** para recopilar información sobre el culto de Asuryan. Aunque Helechorojo viene aquí con frecuencia, vive un estilo de vida errante que lo excluye de la política.

Los residentes más amigables en las terrazas son los “elfos de los bosques”. Si se aproximan, no tendrán dudas sobre cómo contarles a los Personajes (incluso los que no son Elfos) historias de la antigua villa de Ammenvale. Aunque ninguno de ellos ha estado allí personalmente, advirtieron que los Hijos de Asuryan duplicaron sus patrullas en la zona desde el brote de la plaga. Estos elfos sospechan que la actividad maderera ilegal en Vesterrup fue la responsable de desencadenar la plaga, porque atacó allí primero.

Ortigas de Fuego

Los elfos de Laurelorn importaron originalmente la Ortiga de fuego (*Folia Ignatus*) de Albion. Los guardias de los Nacidos del Bosque advierten a los herbolarios que intentan recoger Ortigas de fuego de las defensas del perímetro de Kor Immarmor. Los Elfos sólo aceptarán cabezas de Goblins a cambio de su codiciada planta (1 dosis por cabeza). Alternativamente, los herbolarios pueden intentar afanarlo sin que nadie se dé cuenta. Los personajes que ingresen a Kor Immarmor con Helechorojo pueden recolectar todo lo que quieran de las terrazas. Las Ortigas de fuego frescas pesan 1 Impedimenta por 3 dosis y debe manipularse con cuidado.



9. VESTERRUPT

Tipo: Aldea pequeña

Estado de la plaga: 100% han sido infectados; 25% enfermos actuales

La aldea independiente de Vesterrup está escondida en las estribaciones entre tres baronías. Originalmente colonizada por forajidos, la ubicación es ideal para evadir a los cazarrecompensas y recaudadores de impuestos. El único acceso por tierra es un sendero que sale de la antigua carretera de los Elfos. Los lugareños cuentan con los elfos del bosque cercanos para disuadir a los visitantes no deseados. Oswald Kochler (página 9, 37) es propietario aquí de un par de campamentos madereros ilegales. Los troncos se transportan río abajo hasta Hargendorf para su venta.

Vesterrup fue el primer asentamiento humano afectado por la plaga. Muchos aldeanos han sufrido cicatrices permanentes alrededor de los ojos, pérdida de cabello y anemia. Kochler los ha convencido de que la plaga es una prueba para separar a los fuertes de los débiles y que debe ser aceptada. No saben que es un sectario de Nurgle, algo de lo que Herr Kochler sólo es consciente de forma intermitente. Los lugareños conocen el bosque podrido en el extremo norte del lago Ammen, pero no han establecido ninguna conexión con la enfermedad.

Colmenar y Cervecería de Herr Kochler

Herr Kochler posee un colmenar apartado del pueblo. El apicultor Otto es un enorme bruto calvo que pasea cuidando las colmenas. Su esposa Gertrude es mezquina y enjuta, con dedos excepcionalmente largos. Adoran a Nurgle pero sólo lo conocen como “Dulce Padre Ur” y consideran a las “abejas” como sus creaciones sagradas. Ambos utilizan el perfil estándar de Mutante (WJdR, página 334). La mutación de Otto (Corpulento) y el rasgo Bruto le dan -2 de movimiento, +15 de Fuerza y +15 de Resistencia. La mutación de Gertrude (Dígitos distendidos) le otorga +10 de Destreza.

- **Colmenas:** 1d10+5 Duendes Enloquecidos (ver Apéndice) están ocultos dentro de las colmenas. Si una colmena resulta dañada u Otto es atacado, salen a luchar.
- **Cervecería:** Gertrude suele hacer aquí hidromiel. Cuatro tarros de miel y ocho barriles de hidromiel están listos para su distribución. El consumo de miel o harina infecta automáticamente al personaje con fiebre Esclerictérica.
- **Esclerictérica** 2 Felices Hacheros (ver Apéndice) están apostados aquí para proteger el colmenar. Llegan afuera 3 asaltos después de que se escuche alguna conmoción.

10. AMMENVALE

Tipo: Villa élfica grande

Estado de la plaga: 100% han sido infectados; 0% enfermos actuales

Ammenvale contiene los experimentos secretos del Archimago Darlorhan y está custodiado por los Hijos de Asuryan (ver Apéndice). Escondida dentro de un bosque retorcido y podrido se encuentra una villa señorial al estilo de los Altos Elfos. Los jardines esmeradamente cuidados forman un claro circular perfecto de 200 metros con la villa en el centro. Los visitantes que posean “la Videncia” pueden observar una cúpula invisible que rodea los jardines. La cúpula, que los Eonir llaman el “Escudo de Asuryan”, parece repeler los vientos de la magia y es mucho más antigua que los edificios que contiene ahora.

Los personajes sólo pueden encontrar el Santuario con la ayuda de un guía, siguiendo a alguien hasta allí o persiguiendo a Duendes enloquecidos. Es probable que los intrusos sean interceptados por una patrulla de Hijos de Asuryan mientras cruzan el bosque podrido. Aunque las leyendas de Eonir recuerdan un santuario prohibido en Asuryan, pocos Elfos han visto Ammenvale de primera mano.

- **Bosque podrido:** El bosque enredado a 3 km de Ammenvale está corrupto por Pochedumbroso, un demonio de Nurgle y sus compañeros portadores de la plaga (ver Apéndice). Cada superficie está infectada con Plaga Roja. Los personajes tienen un 50% de posibilidades por hora de encontrarse con un pariente portador de plaga o un Arbóreo enloquecido (ver Apéndice). Algunos Arbóreos tienen cadenas rotas colgando de ellos, una reliquia de su terrible trato. Un pequeño grupo de Arbóreos enloquecidos escapó y se esconde fuera del bosque podrido. Los Hijos de Asuryan están luchando para proteger estos recipientes de almas supervivientes y comprender qué les ha sucedido.
- **Escudo de Asuryan:** Los hechiceros pueden realizar un **Chequeo Normal (+20) de Percepción** para ver penachos de magia pútrida saliendo de la cúpula invisible. Los hechizos del Saber de Nurgle que se lancen fuera del escudo, pero dentro de un radio de 20 metros de él, obtienen +1 NE. Sin embargo, los demonios o Muertos vivientes que intenten atravesar el escudo se desintegran instantáneamente. Los personajes con puntos de corrupción o mutaciones sienten un dolor persistente mientras están dentro.
- **Santuario del Equilibrio:** Los lanzadores de conjuros notan inmediatamente que los vientos de la magia son débiles dentro del jardín. Sólo los hechiceros de la Luz y los sacerdotes de Asuryan pueden lanzar hechizos dentro del santuario. La “villa” consta de tres grandes edificios de piedra conectados por largos puentes y rodeados de setos. En el centro del santuario hay una cámara que alberga el cuerpo inanimado de Darlorhan.



Santuario del Equilibrio

El santuario ha sido custodiado como lugar sagrado de Asuryan durante más de 2.000 años. Antes de eso, los hechiceros élficos investigaron técnicas para unir almas en un entorno no contaminado y experimentaron con la exótica flora de Laurelorn. La historia del sitio se remonta aún más atrás, desde los propios Antiguos. Sin embargo, los Elfos no pueden garantizar su propósito original. El descuidado trato de Darlorhan con Grubile el Habitado ha convertido la sala que alguna vez protegió el santuario en un sifón para la corrupción de Nurgle.

- A. **Jardines:** Los jardines bien mantenidos son vigilados por tres Hijos de Asuryan en patrullas separadas. Tan pronto como uno ve a un intruso, corre hacia **B** o **C** para informar al guardia que se encuentra allí. Los setos de enebro y lila tienen casi 2 metros de alto y son lo suficientemente densos como para ocultar a un grupo de la vista. Cuatro cisnes nadan en el estanque (2 blancos, 2 negros). Si los cisnes no son alimentados equitativamente, pelean entre ellos provocando un gran escándalo.
- B. **Salón de la Pirámide:** La entrada está cerrada (puerta de seguridad). En el interior hay 8 losas de piedra con Elfos esqueletos sobre dos de ellas. Buscar revela una pequeña gema de magia verde solidificada dentro de cada cráneo. Las escaleras suben a los puentes. En la cúspide del techo, a 20 metros de altura, hay una enorme piedra preciosa de color púrpura hecha de *Shyish* solidificado (BR 4, Heridas 6), que permite lanzar el Saber de la Muerte dentro de la sala. Destruir la gema crea una breve oleada de magia, despertando al Arbóreo en C. La pirámide está custodiada por 1 Guardián. Si el Escudo de Asuryan cae, los esqueletos se despiertan (WJdR, página 328) y destrozan los talleres de la villa (**D**) por orden de Grubile.
- C. **Salón del Sol:** La entrada está cerrada (puerta de seguridad). En el interior, el salón en forma de cúpula está iluminado a través de una claraboya de cristal. Las escaleras suben a los puentes. Agrupados bajo el tragaluz hay 5 Arbóreos dormidos, custodiados por 1 Guardián. Del suelo de tierra crecen Sombras nocturnas (6 dosis) y hongos Nariz de monje (4 dosis). Si el Escudo de Asuryan cae o la gema púrpura en **B** es destruida, el Arbóreo despierta y defiende el santuario de los intrusos.

- D. **Villa:** La entrada a nivel del suelo (puerta de seguridad, cerrada con llave) da acceso a los cuartos de la villa, que se extienden por los dos primeros pisos. Los Guardianes solo restauraron la cocina y tres dormitorios. El resto de las habitaciones están vacías, polvorientas y ocupadas por ratas. Las huellas de los zapatos a través del polvo del piso superior se pueden seguir hasta una puerta secreta que conduce a los talleres.

Los talleres del tercer piso no se utilizan desde hace milenios. Las puertas de los puentes están cerradas (puertas normales). Una gruesa capa de polvo cubre mesas y bancos de trabajo, y las telarañas se aferran a todo. Los libros fueron destruidos por Darlorhanor y trasladados a Tor Lithanel, dejando los estantes vacíos. Los instrumentos élficos anticuados no funcionan pero podrían repararse. Hay tres talleres dentro de la misma sala de columnatas y cada uno requiere **Chequcos de Buscar** independientes:

- **Taller de Alquimia:** Los ingredientes alquímicos hace tiempo que se evaporaron o se secaron hasta convertirse en polvo inútil. La búsqueda perturba a tres arañas gigantes (WJdR, página 315). Si el personaje que busca falla en un **Chequeo Desafiante (+0) de Percepción**, las arañas provocan Estados de Sorpresa mientras atacan.
- **Taller de Botánica:** Todos los ejemplares de plantas se han convertido en polvo. Sin embargo, las armas de esporas de Darlorhan sobreviven en un estado inactivo y pueden reactivarse mediante la exposición a la magia. Un **Chequeo Normal (+20) de Percepción** exitoso descubre un armario oculto y cerrado con llave (BR 3, Heridas 8) que contiene frascos de vidrio revestidos con una sustancia parecida a una pelusa, incluidos 8 rojos (Plaga Roja), 5 amarillos (Fiebre Esclerictérica) y 2 verdes. (Cerebro Podrido). Si el armario es destruido superando 2 Heridas su límite, se rompen 1d10 frascos, produciendo una nube de esporas nocivas. Consulta **Propagando Enfermedades** en la página 32 para conocer las consecuencias de alterar las esporas latentes.
- **Taller de Embalsamamiento:** un esqueleto de elfo yace sobre un banco de trabajo, con los brazos cruzados sobre el pecho. Dentro del cráneo hay una gema verde que se puede encontrar con un **Chequeo de Buscar**. La gema es magia cristalizada que contiene el alma del hechicero y puede usarse como fuente de energía para lanzar hechizos del Saber de la Vida.





- E. **Cámara de Cristal:** La esbelta torre central está cubierta de enredaderas. No hay entrada a nivel del suelo, sin embargo, las puertas de los puentes están desbloqueadas (puertas normales). Dentro de la torre se encuentra el cuerpo inanimado de Darlorhan encerrado en cristal. Encima de su sarcófago de cristal se encuentra el Braser del Sol. Sutiles filamentos conectan el sarcófago con otras partes del complejo. El sarcófago está medio cubierto de enredaderas que se han colado por las ventanas de la torre.

Este aparato, dejado por los legendarios Antiguos, genera el Escudo de Asuryan y ahora funciona con la energía del alma de Darlorhan. El líder de la patrulla de Guardianes espera órdenes telepáticas aquí, junto con otro Hijo de Asuryan que lleva una trompeta para dar la alarma. Pueden intentar Chequeos de **Percepción** para escuchar la conmoción del exterior. Las acciones de los personajes pueden tener consecuencias de gran alcance (ver “Disminuir el campo de fuerza” en la página 31).

- **Sarcófago de cristal:** El cristal puede sufrir 10 heridas antes de romperse. Los ojos lechosos de Darlorhan se abren si el primer golpe no es suficiente. El campo de fuerza cae casi inmediatamente después de que el cristal se rompa y los puentes comienzan a colapsar.
- **Braser del Sol:** Los Guardianes alimentan el braser con gemas de magia blanca cristalizada. Si se retira, el campo de fuerza cae después de 1 hora pero los puentes no colapsan.
- **Filamentos sutiles:** Estos hilos plateados son parte de una red de transferencia de almas que ya no está en uso. Cortar un hilo hace que la magia púrpura surja a través del complejo, despertando el Arbóreo de C.
- **Enredaderas de la Plaga:** Las enredaderas adheridas permiten a Grubile hablar a través del cuerpo de Darlorhan desde el Reino de Nurgle. Quemarlas o eliminarlas solo silencia temporalmente a Grubile hasta que finalmente vuelvan a crecer.

PIEDRAS DE PODER

Los hechiceros elfos pueden crear piedras preciosas hechas de magia pura y solidificada. Las piedras de poder se utilizan normalmente para almacenar energía mágica, encantar objetos o unir almas y elementales. Usar una Piedra de Poder como ingrediente para un hechizo del Saber correspondiente confiere +3 NE al chequeo de **Lanzamiento**. Otras reglas de Piedras de Poder se tratan en el libro de consulta de *Los Vientos de la Magia*.

Las piedras de poder verdes (Vida) en Ammenvale se crearon hace mucho tiempo y, por lo tanto, se deshacen después de un solo uso. Las piedras blancas (Luz) y violetas (Muerte) se pueden usar 1d5 veces porque fueron creadas más recientemente. Ten en cuenta que las Piedras de Poder de creación élfica son mucho más duraderas que las fabricadas por los Colegios de la Magia.

CONCLUSIONES Y COMPLICACIONES

La escena culminante de la aventura probablemente ocurrirá en Ammenvale. Sólo desactivando la protección demoníaca se puede curar el bosque podrido y curar la Fiebre Esclerictérica. Sin embargo, la influencia de Nurgle es profunda. Curar esta plaga sienta un terreno fértil para que florezcan otras plagas. Las relaciones entre humanos y elfos se tensan después de la enfermedad. En los Reinos del Caos, el demonio de Nurgle Grubile escucha con alegría los informes del experimento en desarrollo.

Los aventureros mortales tienen un papel que desempeñar en el resultado del experimento. Sin embargo, en la hora del triunfo de los héroes, de repente se verán desafiados por nuevas complicaciones. Las semillas de la corrupción habrán seguido brotando incluso después de que Pochedumbroso y Oswald Kochler sean derrotados. Aunque el alma de Darlorhan estaba mucho más allá de la salvación, ya habrá servido admirablemente a Nurgle como conducto de ideas divisivas y virulentas. La guerra entre Nordland y el Protectorado de Laurelorn podría ser ya inevitable.

Es posible una amplia gama de escenarios de resultados, la mayoría de los cuales pueden ocurrir solos o en conjunto. El desenlace de la aventura podría desarrollarse durante días (o incluso semanas) después de su clímax. En una pausa dramática apropiada después de Ammenvale, los jugadores pueden usar una Empresa para distribuir medicinas a las víctimas de la plaga necesitadas. Los grupos podrían luego regresar al Bosque Dorado para un nuevo gancho de campaña, incluso cuando las persistentes manchas de Nurgle se pudran y fomenten la discordia a su alrededor.



FRUSTRANDO EL ESCUDO

El Escudo de Asuryan se puede reducir quitando el Braserio del Sol o rompiendo el Sarcófago de Cristal. Los Vientos de la magia inundan el Santuario cuando cae el campo de fuerza, produciendo un aumento mágico de 10 asaltos que otorga a cualquier chequeo de canalización o lanzamiento un bono de +5 NE. Con el cierre del portal demoníaco, la corrupción de Nurgle deja de fluir hacia el Bosque Podrido y los demonios se vuelven inestables. Sin embargo, la flora en descomposición sigue infectada con la Plaga Roja durante semanas.

- **Hijos de Asuran:** Si Darlorhan se transforma en un Engendro del Caos, los Hijos supervivientes admiten que fueron engañados y se ponen del lado de los Personajes. Su prioridad es garantizar que los demás experimentos en el taller permanezcan intactos.
- **Puentes que se Derrumban:** La destrucción de la Cámara de Cristal hace que todos los puentes colapsen (los puentes interiores se desmoronan en 5 asaltos; los puentes exteriores duran 10 asaltos). Los personajes en un puente que se derrumba deben saltar a un lugar seguro o caer 10 metros.
- **El asalto de Pochedumbroso:** Pochedumbroso y siete Portadores de la Plaga asaltan el Santuario sin escudo para destruir el taller. Si no encuentran oposición, llegan a la villa en 5 asaltos y derriban el edificio 1 minuto después.
- **Aliados Arbóreos:** Los Arbóreos no afectados que despierten de la localización C podrían ayudar a los personajes. Cada uno ataca a un demonio, dejando que el grupo se encargue de Pochedumbroso. Los combates de los Arbóreos se pueden resolver de forma abstracta. Cada Arbóreo tiene un 60% de posibilidades de ganar su batalla después de 1d10+2 asaltos, ya que los Demonios sucumben a la Inestabilidad Demoníaca.
- **Enfermedades Liberadas:** Si se abren los frascos del taller de Darlorhan, o si la localización D es destruida por el ataque de Pochedumbroso, se podrían liberar nuevas enfermedades (ver “Propagando Enfermedades” a continuación).

Dejar el Campo de Fuerza Intacto

Los demonios de Nurgle continuarán rondando el Bosque Podrido mientras el campo de fuerza permanezca activo y los Duendes enloquecidos seguirán propagando la Plaga Roja. Los hijos de Nurgle son muchos, y los Portadores de la Plaga derrotados son fácilmente reemplazados por otros del reino de Nurgle en unos pocos días. Las siguientes consecuencias son imperiosas y, si no se evitan, ocurrirán después de la Empresa del grupo de distribuir medicamentos para las Shallyanas.

- **¡Plaga!:** La **Plaga Roja** y la **Fiebre Esclerictérica** se extenderán por toda Nordland y más allá a menos que se quemé el Bosque Podrido y se distribuyan ampliamente los medicamentos (ver más abajo). Middenheim y Salzenmund cierran sus puertas a todos por miedo a la plaga. Se culpa a los elfos por este ataque, incluso cuando las cabezas más frías intentan determinar la verdad de la situación. Miles de personas mueren antes de que finalmente se controle el brote, pero los brotes continúan durante años.
- **¡Guerra!:** Las tensiones políticas escalarán hasta convertirse en guerra entre Nordland y los Elfos Silvanos a menos que Oswald Kochler sea derrotado (ver más abajo). Un ataque sorpresa de los Elfos Silvanos y los Arbóreos derriba Skogholm, lo que lleva al barón Nikse a desplegar un ejército en Forstfast. Los personajes que permanecen en la zona quedan atrapados en un fuego cruzado mortal entre combatientes con órdenes de disparar a matar.

Derrotando al Culto de Nurgle

Se puede encontrar a Pochedumbroso en el Bosque Podrido rastreando a las desafortunadas Shallyanas de Vesterrup, o siguiendo a Duendes enloquecidos hasta la mancha. Las ramas de Pochedumbroso están adornadas con cabezas y miembros cortados de monjas Shallyanas, y está acompañado por varios Portadores de la Plaga. Disfrazado de espíritu de la naturaleza, Pochedumbroso podría intentar parlamentar con los Personajes y persuadirlos para que investiguen Ammenvale. Destruir a Pochedumbroso otorga 80 PE. Incluso si se destruye a Pochedumbroso, un equipo de carboneros tendrá que pasar tres días quemando árboles podridos y sacrificando Duendes enloquecidos y Arbóreos para evitar que la Plaga Roja se propague. Quemar el Bosque Podrido cuenta como un esfuerzo grupal y otorga **1 punto de Resiliencia** por personaje.

Herr Oswald Kochler no puede ser derrotado simplemente matándolo; debe ser desacreditado públicamente. Los personajes pueden exponer las mentiras de Kochler realizando **Chequeos Enfrentados de Carisma** en Forstfast para debatir sobre él. La evidencia de respaldo puede otorgarles un modificador de +20. Además, se debe llevar a cabo una Empresa de *Fomentar la discordia* (WJdR, página 200) en los asentamientos visitados previamente por el maestro del gremio. Si las mentiras de Kochler salen a la luz en Forstfast y otros asentamientos, se le considera “derrotado” y el sentimiento anti-élfico disminuye un poco. Derrotar a Herr Kochler evita temporalmente una guerra total (ver arriba) y otorga 80 PE. Se podría pedir a los personajes que testifiquen ante un juez itinerante de Salzenmund.



Derrotar al culto Asuryan

Los Hijos de Asuryan sólo pueden ser liberados de la influencia de Grubile si su maestro Darlorhan queda expuesto como un Engendro del Caos. Los tentáculos que brotan de su cuerpo convulsionado atacan al azar, mientras tanto, la forma risueña de Grubile se vuelve apenas visible donde estaba el sarcófago. Incluso si los personajes huyen, el Engendro será aplastado bajo el colapso de las piedras después de 5 asaltos. Dejar descansar a Darlorhan otorga 80 PE. Los grupos que maten a más de tres Hijos de Asuryan sin exponer a Darlorhan como Engendro serán perseguidos por otra patrulla de Kor Immarmor.

Distribuyendo Medicina

En cada sesión, los personajes pueden ganar entre 5 y 25 PE adicionales por recolectar, vender y regalar medicinas legítimas. El suministro de las tres medicinas contra la plaga (Flor de luna, Ortiga de fuego y Campanilla) a las tres ciudades afectadas (Zelehborn, Hargendorf y Skogholm) produce una mejora notable en las tasas de recuperación y mortalidad. Por salvar estos cientos de vidas, la diosa Shallya otorga **1 Punto de Destino** por personaje. La actividad maderera se reanuda en Forstmark a niveles reducidos, pero la Plaga Roja no se detiene por completo a menos que se queme el Bosque Podrido (ver arriba).

EXPERIENCIA Y PUNTOS DE CORRUPCIÓN

Los jugadores reciben entre 75 y 125 PE base por sesión, más bonos:

● Recolectar medicinas	10 PE
● Vender medicinas	5 PE
● Regalar medicinas	10 PE

Bonos únicos por la historia:

● Llevar a Olof a la justicia	20 PE
● Destruir el colmenar	30 PE
● Destruir a Pochedumbroso	50 PE
● Derrotar a Oswald Krampf	50 PE
● Sacrificar a Darlorhan	75 PE

Fuentes de Puntos de Corrupción:
(Tirada de Frialdad para resistir)

● Llevar a Engidu un sacrificio	1 PC
● Propagar enfermedades de Nurgle	1 PC
● Propagar propaganda de Nurgle	1-2 PC
● Distribuir Sombra nocturna	1 PC
● Distribuir Nariz de monje	1 PC

Puntos de Destino y Resiliencia

● Distribuir medicina ampliamente	1 PD
● Quemar el Bosque Podrido	1 PR

Distribuyendo Curas Falsas

Sombra nocturna y Nariz de monje son curas falsas promocionadas por el Gremio de Guardabosques de Nordland. Los personajes que distribuyan estas hierbas sin saber si son útiles, y especialmente si saben que no lo son, están ayudando a los planes de Grubile. Las personas involucradas en la transacción deben realizar Chequeos de Corrupción como se describe en la página 10. Las repercusiones de comerciar con estos remedios inútiles son las siguientes.

- **Sombra nocturna:** Los personajes que distribuyeron Sombra nocturna en Skogholm serán responsables de la muerte de enanos inocentes varios días después.
- **Nariz de monje:** los personajes que distribuyeron Nariz de monje en cualquier Pueblos de la Plaga harán que la Fiebre Esclerictérica mute en Plaga Biliosa una semana después.

Propagando Enfermedades

Propagar intencionalmente la Fiebre Esclerictérica, incluso a los enemigos, es un acto de malevolencia de Nurgle. Los perpetradores deben realizar un Chequeo de **Exposición Moderada a la Corrupción** (WJdR, página 183).

Liberar nuevas enfermedades del taller de Ammenvale (intencionalmente o no) cuenta como **Exposición Menor** para todo el grupo si los experimentos están expuestos a la magia, lo cual será si la protección cae y los experimentos son perturbados. Estas enfermedades pueden ser cualquier cosa que el DJ desee. Las infecciones pestilentes inéditas suministradas a Darlorhan durante la Guerra de la Barba probablemente hayan encontrado otras formas de llegar al mundo desde entonces, y pueden ser viruelas y plagas familiares, o pueden ser algo nunca antes visto en el Imperio. Se anima al DJ a ser creativo a la hora de difundir las bendiciones de Nurgle por toda la región.

Difundir Información Errónea

La propaganda de Nurgle del Gremio de Guardabosques de Nordland sirve a Grubile al desestabilizar la sociedad de Nordland y aumentar la vulnerabilidad a las enfermedades. Los personajes que difundan estas mentiras públicamente deben tirar inmediatamente por Corrupción, con la gravedad decidida por el DJ. Culpar a todos los Elfos de la plaga o combinar Flor de Luna con cabello real de Elfo cuenta como **Exposición Menor**. Distribuir los folletos de Herr Kochler o defender curas falsas y el negacionismo de la plaga cuenta como **Exposición Moderada**.



APÉNDICE I

FIEBRE ESCLERICTÉRICA

REGLAS

Origen: Fallar un chequeo **Normal (+20) de Aguante** a menos de 2 metros de una persona infectada. El chequeo es **Desafiante (0)** para los Enanos y **Fácil (+40)** para los elfos. El contacto directo con fluidos oculares infectados penaliza el chequeo con un **-20** adicional. Algunas víctimas, generalmente aquellas que están bajo el cuidado de Shallyanas, usan vendas en los ojos para contener el terrible derrame de pus, lo que evita infligir este castigo a otros.

Incubación: 4d10 horas

Duración: 1d10+4 días

Síntomas: Consulta **WJdR**, página 188 para conocer los efectos de los síntomas. La secreción ocular es un síntoma nuevo.

- **Humanos y Halflings:** Secreción ocular (Moderada), Fiebre Persistente (Normal)
- **Enanos:** Secreción ocular (Fuerte), Fiebre, Persistente (Desafiante), Plaga (Moderada)
- **Elfos:** Secreción ocular (Leve), Persistente (Fácil)

Permanente: si la fiebre persiste más allá de su duración inicial, las víctimas pierden mechones de pelo (lo que resulta especialmente molesto para los enanos) y se vuelven pálidas y con un aspecto enfermizo. Si la fiebre persiste más de dos ciclos, las víctimas pierden más cabello y sufren una pérdida permanente de 5 de dureza.

NUEVO SÍNTOMA: SECRECIÓN OCULAR

Tus ojos legñosos producen flujos constantes de líquido que oscurecen la visión. La consistencia del líquido puede variar desde lágrimas acuosas hasta pegajosas, según la gravedad. Por cada nivel de gravedad, recibes una Estado de Cegado (Leve = 1, Moderada = 2, Fuerte = 3). Los Estados de Cegado se pueden eliminar temporalmente gastando una acción en limpiarte los ojos con un paño. Sin embargo, tres asaltos después, los fluidos comienzan a llenar tus ojos nuevamente, a un ritmo de un Estado por asalto. Las telas utilizadas de esta manera son, por supuesto, altamente infecciosas para los demás.

Tratamiento

No existe cura para la Fiebre Esclerictérica, sin embargo, los síntomas individuales se pueden controlar con varios medicamentos que se encuentran en Laurelorn.

- **Flor de Luna (“Cabello de Elfo”):** Evita que la fiebre persista más allá de su duración actual. El musgo seco se hierve y se inhalaba su vapor. Se encuentra en el Bosque Dorado (#5).
- **Jacinto salvaje (“Campanilla”):** Reduce la secreción ocular en un nivel de gravedad. El extracto de flor concentrado se consume en el “té azul”. Se encuentra en Schlaghügel (#6).
- **Folia Ignatus (“Ortiga de fuego”):** Previene la caída del cabello y la anemia. Las hojas frescas se cocinan en una sopa medicinal. Se encuentra en las Ruinas de Kor Immarmor (#8).

La mayoría de las curas falsas que se promueven no tienen ningún efecto. Las curas falsas promocionadas por el Gremio de Guardabosques de Nordland en realidad empeoran la enfermedad.

- **Belladona (“Sombra nocturna”):** Empeora el síntoma de la plaga en Enanos de Moderada a Severo. El extracto se consume en té. Se encuentra en Forstfast (#3) y Ammenvale (#10).
- **Fungi Mucosa (“Nariz de Monje”):** La cosecha actual de hongos muta la enfermedad a Plaga Biliosa, aunque esto puede cambiar con el tiempo según el DJ lo considere oportuno. La Plaga Biliosa usa las mismas reglas anteriores de Fiebre Esclerictérica, además las víctimas obtienen el Rasgo de Prejuicio. Si la enfermedad persiste, actualiza a Animadversión en el segundo ciclo y Odio en el tercer ciclo. Se encuentra creciendo en Auld Trolldved (#7) y Ammenvale (#10).



APÉNDICE II

MONSTRUOS Y PNJS



ALRIK OKRISSON

Enano Cazarrecompensas general

Alrik es el enano más enojado de Skogholm y posiblemente de todo el bosque de Laurelorn. Durante siglos ha intentado, sin éxito, vengar los rencores de sus antepasados por la Guerra de la Barba. Alrik ha detenido a algunos de los forajidos más famosos de Laurelorn, pero atrapar a los elfos en el maldito bosque es casi imposible. Desaparecen antes de que pueda recargar su ballesta y se liberan fácilmente de sus grillettes. Un descarado juglar llamado Helechorojo ha popularizado canciones que representan al cazarrecompensas como un bufón.

Hace cuarenta años, una rodilla artrítica y problemas de visión obligaron a Alrik a semi-retirarse. Helmut, el padre del barón Nikse, se acercó al Enano con una oferta. Si Alrik reclutaba cazarrecompensas para librar a Forstmark de forajidos, la familia Nikse pagaría todas las recompensas. Alrik aceptó el trato del barón y, al cabo de una semana, el equipo de Alrik arrestaba a once convictos. Aunque muchos de los cargos contra los Elfos son falsos, la familia Nikse sigue patrocinando a Alrik.

Alrik es extremadamente educado con los personajes Elfos porque quiere parecer razonable. No pertenece al Gremio de Guardabosques de Nordland, pero admira al maestro del gremio Kochler y ha ayudado al mercader a difundir rumores sobre los Elfos.

Alrik ha oído hablar del bosque podrido al norte de Vesterrup, pero no recibe compensación por las recompensas fuera de Forstmark. Desde el brote de la plaga, Alrik ha intentado arrestar a Helechorojo acusado de difundir la “maldición de las hadas” a través de su música. Alrik reside actualmente en Forstfast ya que Skogholm está en cuarentena.

ALRIK OKRISSON CAZARRECOMPENSAS (PLATA 3)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
3	60	41	33	54	28	30	42	32	58	16	18

Rasgos: Armadura 2 (7), A distancia (Ballesta) +9 (60), Arma (Hacha) +7.

Habilidades: Sobornar 26, Carisma 26, Cotilleo 30, Regatear 30, Intuición 38, Aguante 64, Cuerpo a cuerpo (Básico) 70, Percepción 34, Supervivencia (42), A distancia (Ballesta) 61, Rastrear 38.

Talentos: Disparo infalible, Resistencia a la magia, Puntería, Visión nocturna, Incansable, Resuelto, Golpe conmocionador, Robusto, Disparo certero.

Accesorios: Capa, Ropas, Ballesta con 12 virotes, Daga, Cabello de Elfo, Arma de mano (Hacha), Monedero, Manta, Raciones para 1 día.



DARLORHAN, SEÑOR DE LAS SOMBRAS

Llamado “La Muerte Cegadora” por los Enanos)

El archimago élfico Darlorhan tiene más de 4.000 años. En la época anterior a la Guerra de la Barba, vivió como un ermitaño experimentando con la flora exótica de Laurelor. Aunque la reclusión de Darlorhan le valió el epíteto de “El Señor Ermitaño”, fue uno de los pocos magos capaces de unir a los árboles las almas de los elfos fallecidos para preservarlas del Caos. Darlorhan eligió el sitio de Ammenvale para su trabajo porque estaba protegido por un campo anti-Caos de origen antiguo.

Durante los últimos años de la Guerra de la Barba, Darlorhan desató una enfermedad mortal sobre los invasores Enanos. En el momento de desesperación del Eonir, el mago, sin saberlo, había llegado a un acuerdo con poderes oscuros para completar su investigación. Hoy en día, el cuerpo de Darlorhan se conserva en cristal en Ammenvale, donde el Escudo de Asuryan se sustenta en su esencia mágica. Aunque su cuerpo no puede moverse ni hablar, el Señor Ermitaño aún puede dar instrucciones a sus devotos guardianes mediante telepatía. Sin embargo, la voz que escuchan es en realidad la de Grubile el Habitado, un demonio mayor de Nurgle.

DARLORHAN, ARCHIMAGO CAÍDO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	20	20	20	20	20	20	30	65	10	10	7

Habilidades: Sabiduría académica (Caos 80, Historia 90, Magia 90).

La línea de estadísticas anterior puede usarse para representar a Darlorhan en caso de que lo despierten. Puede usar este perfil durante 1d10 minutos, tiempo durante el cual gritará, llorará, balbuceará y explicará cualquier cosa que los personajes se hayan perdido. Después de 1d10 minutos, su larga exposición al Caos lo abruma de repente y se convierte en un Engendro del Caos.

DARLORHAN, RECIPIENTE DE GRUBILE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
6	65	0	55	65	10	10	10	5	25	0	38

Rasgos de combate: Armadura 3 (9), Tamaño (Grande), Arma (Fauces horrendas) +10.

Rasgos: Infectado, Influencia corruptora (Moderada)



TORENDIL HELECHOROJO

Juglar Elfo Silvano (Eonir)

Torendil es una personalidad famosa en el este de Laurelorn, donde se le conoce comúnmente como “Helechorojo”. Los orígenes del joven juglar son tan misteriosos como su talento con el laúd. Ningún Elfo está seguro de sus Parientes de nacimiento, sólo que nació en Kor Immarmor y que su abuela fue una maga famosa en la Guerra de la Barba. Helechorojo deambula por Laurelorn tocando en las posadas de Nordland y recopilando noticias de cualquier cosa que pueda amenazar el bosque o sus parientes.

En la actualidad, Helechorojo se esconde de los cazarrecompensas de Alrik en el Bosque Dorado. Aunque la música del juglar es realmente mágica, no está aliado con el “Señor de la Muerte” como afirma Alrik. Helechorojo comparte información con el guardián del puente, Athanoc. Esta antigua elfa conoció a la abuela de Helechorojo cuando fue aprendiz de Darlorhan. Helechorojo ha oído hablar de Ammenvale, pero no traicionará a los Guardianes del Equilibrio. En el fondo, tiene miedo de saber la verdad sobre su abuela.

Helechorojo compartirá sus conocimientos sobre el “Señor de las Sombras” con los personajes que lo protejan de los cazarrecompensas de Alrik. La sección *La Guerra de la Barba* en la página 4 se puede utilizar como base para la historia de Helechorojo. No sabe nada de la corrupción Nurgliana de Darlorhan. Aunque Helechorojo sospecha algún tipo de encubrimiento por parte del culto de Asuryan, solo se lo confiesa a los personajes Eonir que se han ganado su confianza. Después de guiar a los personajes a Kor Immarmor, Helechorojo se inclina por regresar al Bosque Dorado.

TORENDIL HELECHOROJO - ANIMADOR EX GUARDA RURAL (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	55	46	35	30	48	54	57	42	41	37	12

Rasgos: Armadura 1 (4), Arma (Daga) +6, A distancia (Arco élfico) +9.

Habilidades: Atletismo 45, Escalar 60, Esquivar 64, Animar (Cantar) 67, Cotilleo 47, Regatear 47, Intuición 58, Sabiduría académica (Bestias 52, Magia 47), Cuerpo a cuerpo (Básico), Supervivencia 52, Percepción 68, Actuar (Baile) 64, Forzar cerraduras 67, Tocar (Laúd) 77, A distancia (Arco) 61, Prestidigitación 77.

Talentos: Sentidos desarrollados (Vista), Charlatanería, Levantarse de un salto, Visión nocturna, Errante, Clarividencia, Zancadas (Bosques), Vigilancia, Cortés, Muy resistente.

Accesorios: Mochila, Capa, Ropas, Daga, Arco élfico con 12 flechas élficas, Laúd mágico, Monedero, Manta, Raciones para 1 día, Yesquero.

LAÚD DE HELECHOROJO

El laúd que lleva Helechorojo está bien hecho, pero durante gran parte de su existencia no tuvo nada especial. Después de una actuación particularmente conmovedora en el Bosque Dorado hace algunos años, un espíritu del bosque quedó tan fascinado por la música de Helechorojo que se instaló dentro de su laúd. Al tocar, Helechorojo puede convencer al espíritu para que lance cualquier hechizo del Saber de la Vida con un NL de 6 o menos como si hubiera realizado el Chequeo de Lanzamiento con 0 NE. En manos de cualquier otra persona, es probable que el espíritu huya y el laúd se vuelva inerte.



ATHANOC

Hechicero Guardián de Laurelorn

Athanoc, Hechicero Guardián de Laurelorn

Athanoc es uno de los pocos refugiados de Laurelorn supervivientes de la Guerra de la Barba. Llegó de Kor Vanaeth (ahora Altdorf) y vivió con otros refugiados en las cuevas junto al río. En esa época, el puente estaba hecho de piedra. Athanoc es ahora un ermitaño con pocas ataduras. El severo guardián viste pieles marrones sobre túnicas grises y lleva un bastón de lornalim. Está aburrido de ser el guardián, pero no confía en nadie más para esa responsabilidad.

ENGIDU

Anciano del Sotobosque

Engidu es un ser antiguo, poseedor de habilidades y motivaciones ajenas incluso a los Elfos que mejor lo conocen. No tiene un perfil, pero puede manifestarse como un Arbóreo (página 40) si así lo desea. Si los Personajes intentan luchar contra Engidu mientras se muestra como Arbóreo, puede contemplar el intento durante uno o dos asaltos antes de abandonar a su desafortunado anfitrión. Se vengará de manera creativa y duradera. Por ejemplo, puede pedirle al espíritu del río Demst que garantice que sus aguas nunca vuelvan a calmar la sed de cualquiera que lo haya atacado, o invocar pactos antiguos para garantizar que la madera del Laurelorn se convierte en ceniza con el toque de las víctimas. Sólo hay que considerar que este tipo de madera se utiliza en edificios, armas y barcos en todo el Imperio para darse cuenta de los inconvenientes que esto podría causar. Romper tal maldición podría ser una aventura en sí misma.

ATHANOC,

HECHICERO GUARDIÁN DE LAURELORN

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	64	43	33	30	62	50	34	58	60	34	15

Rasgos: Arma (Bastón de Athanoc) +8.

Habilidades: Criar animales 71, Canalización (Qhaysh) 70, Esquivar 70, Hablar idioma (Lengua de batalla) 71, Hablar idioma (Magia) 71, Cuerpo a cuerpo (Básico) 70, Cuerpo a cuerpo (Arma de asta) 66, Percepción 84, Movimiento silencioso (Rural) 60, Rastrear 79.

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Afinidad animal, Percepción de combate, Presencia imponente, Detectar artefacto, Manos rápidas, Celo ferviente, Reflejos rápidos, Suerte 3, Sentir magia, Magia pueril, Leer y Escribir, Clarividencia, Sexto sentido, Golpe poderoso, Imperturbable, Muy resistente, Hechicero de guerra.

Hechizos: Hechizos de Magia menor: Dardo, Drenar, Escuchar, Abrir cerradura, Sonidos, Aviso.

Hechizos arcanos: Rayo, Explosión, Sangre corrosiva, Escudo mágico, Enmarañar, Vuelo, Manifestar demonio menor, Octograma, Teletransporte, Custodia.

Accesorios: Bastón de Athanoc (BF + 5, Mágico, Irrompible), Capa, Corteza corrompida, Monedero.



HIJOS DE ASURYAN

Los Hijos de Asuryan están formados por 42 guerreros de élite que han dedicado sus vidas a la idea de Asuryan. La mitad de ellos se encuentran actualmente en Ammenvale y Kor Immarmor. El resto guarda el templo de Asuryan en Tor Lithanel o patrulla otros sitios arcanos a lo largo de Laureorn. Las patrullas de guardianes tradicionalmente incluyen siete Hijos de Asuryan (o “Aesasur”) que dominan el arco y el glaive. La iniciación requiere hacer un juramento al Rey Fénix.

La Reina de Laureorn reconoce el legado del grupo, pero en secreto los considera traidores potenciales a los Eonir. Sin la guía de los videntes de Lileath, los Hijos han recurrido a la voz de Darlorhan en busca de guía. Con el tiempo, el culto se ha vuelto cada vez más patriarcal. Sus miembros desconocen que Darlorhan es un títere de Nurgle. Los hijos de Asuryan rara vez hablan, prefiriendo las señales con las manos para comunicarse entre sí. La negociación verbal con los intrusos está a cargo del líder de la patrulla y suele ser breve.

HIJOS DE ASURYAN (*)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	50	40	35	40	50	40	40	40	50	30	15
5	55	40	40	45	55	40	40	40	55	30	16

(*) La línea superior corresponde a los Hermanos y la inferior a los

Líderes de patrulla

Rasgos: Arma (Bastón de Athanoc) +8.

Habilidades:

Hermano: Atletismo 45, Frialdad 60, Esquivar 50, Aguante 50, Sanar 50, Hablar idioma (Eltharin 43), Mando 40, Sabiduría académica (Teología 50), Cuerpo a cuerpo (Básico 55, A dos manos 60), Supervivencia 45, Percepción 53, Rezar 40, A distancia (Arco 55), Rastrear 53.

Líder de patrulla: Atletismo 45, Carisma 40, Frialdad 70, Esquivar 55, Aguante 60, Sanar 55, Intimidar 50, Intuición 65, Hablar idioma (Lengua de batalla 45, Eltharin 43), Mando 45, Sabiduría académica (Teología 55), Cuerpo a cuerpo (Básico 60, A dos manos 65), Supervivencia 45, Percepción 58, Rezar 45, A distancia (Arco 60), Rastrear 58.

Talentos:

Hermano: Sentidos desarrollados (Vista), Etiqueta (Sectarios), Visión nocturna, Leer y Escribir, Errante, Clarividencia, Lengua secreta (Rural).

Líder de patrulla: Como un Hermano más Visiones sagradas

Accesorios: Daga, Arco (El líder de patrulla tiene un Arco élfico), 10 flechas (5 normales y 5 élficas), Glaive (Cuenta como Gran hacha), Antorcha, Capa con capucha (blanca y negra), Media máscara (blanca), Pintura facial (negra), Llavero para Ammenvale (8 llaves).

HERR OSWALD KOCHLER, MAESTRO DEL GREMIO DE GUARDABOSQUES

Herr Kochler es un destacado mercader de madera y concejal de la ciudad de Salzenmund, propietario de campamentos madereros cerca del pueblo de Vesterrup en Laureorn. Recientemente fundó el Gremio de Guardabosques de Nordland para representar a los leñadores y protestar contra las cuotas de tala impuestas por los elfos. Kochler no duda en trabajar con Goblins para llegar a un acuerdo lucrativo. Mientras recorre Laureorn para difundir información errónea y defender políticas anti-Elfos, Kochler es escoltado por un grupo de leñadores adúladores con intereses personales.

El favor de Nurgle fue otorgado a los mercaderes años antes del brote actual. La enfermedad dejó a Kochler con zonas calvas en su cabello negro y rizado, que cubre con un sombrero grande y llamativo. Su piel está pálida y húmeda y con frecuencia se frota las manos como si anticipara algo. Herr Kochler difunde información errónea sobre la plaga para incriminar a los Eonir y provocar un conflicto más amplio en Laureorn. Los guardabosques adecuadamente elocuentes son introducidos en el culto de Kochler con un “apretón de manos con gratificación” que hace que los destinatarios sean inmunes a la Fiebre Esclerictérica, pero también inicia un proceso de podredumbre interna.

HERR OSWALD KOCHLER

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	41	31	38	37	42	39	35	35	39	52	15

Rasgos: Apretón de manos con gratificación (Especial), Inmunidad (Fiebre Esclerictérica), Bloqueos mentales, Prejuicios (Elfos).

Apretón de manos con gratificación: La mutación física de Herr Kochler es única. Las palmas de sus manos pueden excretar un moco caótico que confiere al contacto lo siguiente: Inmunidad (Fiebre Esclerictérica) y Corrupción (Moderada – Mental).

Habilidades: Criar animales 45, Sobornar 67, Carisma 67, Consumir alcohol 52, Frialdad 42, Conducir 49, Tasar 50, Jugar 45, Cotilleo 67, Regatear 67, Hablar idioma (Gremial 50, Nórdico 50, Reiklandés 40), Cuerpo a cuerpo (Básico 46), Orientación 57, A distancia (Arco 34), Lengua secreta (Gremial 50).

Talentos: Charlatanería, Sobornador, Negociador, Condenado, Desfalcar, ¡A correr! Recio, Imitador, Leer y Escribir, Intelectual.

Accesorios: Daga, Arma de mano (Hacha), Colmenar (Vesterrup), Campamento maderero (Vesterrup), Parcela de madera (Auld Trolldved), Casa (Salzenmund), Almacén (Hargendorf), 2 Carromatos, Licencia del gremio (Mercaderes), Estatuto del gremio (Guardabosques), 26 Panfletos (Documento #2), Demanda, Bandolera, Material de escritura, Nariz de monje (1 dosis), Monedero con 56 co 38/-, Caja fuerte con 200 co (Salzenmund).



LOS FELICES HACHEROS

El gremio de Guardabosques de Nordland ya ha superado el centenar de miembros. La mayoría de ellos son leñadores y cazadores que fueron criados desde la infancia para temer a los elfos. El maestro del gremio Kochler elige a mano a los guardabosques más elocuentes para su camarilla personal, a la que llama “los felices hacheros”. Estos rudos hombres de la frontera son excelentes sectarios de Nurgle porque sus personalidades son joviales por fuera pero odiosas por dentro. El gremio también incluye a una docena de trabajadores de aserraderos y mercaderes de madera.

Los Felices Hacheros ignoran felizmente que sirven a Nurgle porque el “apretón de manos con gratificación” de Herr Kochler les otorga inmunidad contra la Fiebre Esclerictérica. Parecen sanos y vigorosos con cabelleras frondosas. Sin embargo, los Felices Hacheros son portadores de corrupción de otro tipo. Mientras las manchas del Caos consumen lentamente sus almas, los sectarios difunden mensajes de odio y violencia en Laurelorn. La confusión y la agitación resultantes en última instancia conducen a más enfermedades y generan nuevas formas de contagio.

FELICES HACHEROS

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	45	30	45	40	30	40	30	30	30	35	15

Rasgos: Corrupción mental, Prejuicios (Elfos).

Habilidades: Criar animales 35, Atletismo 50, Carisma 40, Consumir alcohol 50, Frialdad 35, Esquivar 45, Conducir 45, Aguante 50, Animar (Relatar 40, Provocar 45), Tasar 33, Cotilleo 45, Regatear 38, Intimidar 50, Sabiduría académica (Nordland 40), Cuerpo a cuerpo (Básico 55, Pelea 55, A dos manos 50), Supervivencia 40, A distancia (Arco 33).

Talentos: Atractivo, Pelea callejera, Condenado, Leer y Escribir, Buenas espaldas, Cortés, Muy fuerte, Guerrero nato.

Accesorios: Daga, Arma de mano (Hacha con 1 Cualidad), Chaqueta de cuero, Gran hacha, Puño americano, Mechón de pelo de Elfo, Monedero con 3d10 peniques.

GUARDABOSQUES

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	35	35	35	45	30	35	30	35	30	30	14

Habilidades: Criar animales 40, Atletismo 40, Carisma 33, Consumir alcohol 50, Frialdad 35, Conducir 40, Aguante 50, Tasar 38, Cotilleo 35, Regatear 33, Intimidar 50, Sabiduría académica (Nordland 40), Cuerpo a cuerpo (Básico 40, Pelea 45), Supervivencia 40, A distancia (Arco 40), Oficio (Carpintero o Curtidor 35).

Talentos: Condenado, Puntería, Intelectual, Robusto, Errante, Tenaz, Muy resistente.

Accesorios: Daga, Arma de mano (Hacha), Chaqueta de cuero, Arco con 10 flechas, 50% de posibilidades de Mechón de pelo de Elfo, Monedero con 3d10 peniques.





POCHEDUMBROSO, HERALDO DE GRUBILE

El Portador de plaga que trajo la Fiebre Esclerictérica es un cílope grotesco de barriga cubierta de quistes fúngicos. Pochedumbroso nació de las almas afligidas de los árboles de los pantanos que se ahogan. En el reino de los mortales, Pochedumbroso posee las cáscaras de los árboles, que comienzan a pudrirse en cuestión de días y a desarrollar gruesas manchas de moho. Otros Portadores de la Plaga se reúnen alrededor raspando con entusiasmo el moho de Pochedumbroso para propagar la infección.

Los subordinados demoníacos de Pochedumbroso no pueden aventurarse lejos de Ammenvale sin perder estabilidad, pero los Duendes Enloquecidos de los alrededores esparcen sus esporas de moho. El heraldo de Grubile es más resistente, ya que se aventuró hasta Vesterrup para transmitir la fiebre. En estas excursiones, Pochedumbroso esparce las esporas de Grubile y corrompe nuevos Duendes al servicio de Nurgle. Los sectarios humanos no necesitan la guía de Pochedumbroso, porque el mortal Oswald Kochler tiene un talento antinatural para la demagogia caótica.

POCHEDUMBROSO, HERALDO DE NURGLE

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	65	50	50	55	45	45	50	55	80	30	23

PORTADOR DE PLAGA

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	45	30	40	45	25	25	30	30	70	15	19

Mientras posee la cáscara de un árbol, Pochedumbroso usa el perfil Arbóreo y pierde el Rasgo Inestable

Rasgos: Corrupción (Moderada), Demoníaco 8+, Enfermedades (Plaga Roja, Fiebre Esclerictérica), Miedo 3, Cuernos +7, Infestado, 7, Zancada del pantano (solo Pochedumbroso), Inestable, Veneno (Espada de la Plaga), Arma +9.

Accesorios: Espada de la Plaga. El Arbóreo anfitrión de Pochedumbroso está adornado con cabezas y miembros cercenados de monjas Shallyanas.

NUEVO RASGO DE CRIATURA: INFLAMABLE

Esta criatura es particularmente susceptible al daño del fuego. Si un ataque o efecto que golpea a esta criatura tiene la posibilidad de darle un Estado de Ardiendo, no hay necesidad de realizar ningún Chequeo, simplemente lo da. Si esta criatura pierde alguna herida debido a un Estado de Ardiendo, la cantidad se duplica.

ARBÓREO

En el bosque de Laurelorn, espíritus incorpóreos de varios tipos habitan en las cáscaras de los árboles muertos. Estas cáscaras animadas con ramas en lugar de extremidades son una parodia de los humanoides. Los espíritus de la naturaleza poseen árboles temporalmente para luchar contra los intrusos. Si estos Arbóreos son asesinados, los espíritus de la naturaleza dispersos pueden sobrevivir. Otro tipo de Arbóreo son las vasijas del alma, creado por los ritos funerarios de los Eonir (nacidos en el bosque) para proteger del Caos a las almas élficas difuntas. Las vasijas del alma normalmente son inanimadas, pero pueden despertarse mediante magia o daño. Las almas élficas preservadas son meras sombras de lo que eran antes y desaparecen en el Aethyr cuando se mata al Arbóreo.

ARBÓREO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	50	20	50	55	35	40	20	40	60	20	42

Rasgos: Armadura 3 (9), Arbóreo, Intrépido, Inflamable, Mágico, Tamaño (Grande), Arma (Extremidades de madera) +9.

Habilidades: Aguante 70, Cuerpo a cuerpo (Pelea) 70, Percepción 30.

Accesorios: Colonia de ardillas

ARBÓREO ENLOQUECIDO

Aunque Grubile todavía tiene que encontrar una manera de conceder verdaderamente los regalos de Nurgle a los Arbóreos del Laurelorn, no es por falta de intentos, y su heraldo ha tenido un éxito limitado. Pochedumbroso ha infestado a varios Arbóreos con parásitos, alimañas y otras pequeñas criaturas imbuidas de la vil influencia de Nurgle. Sus incesantes rasguños, expulsiones de vómitos y horrendos chillidos han dejado a estos desafortunados seres privados de sus sentidos. Sólo saben que su bosque está siendo atacado, aunque no saben de quién. Pochedumbroso se les aparece a estos Arbóreos Enloquecidos como uno de los suyos y se abalanzarán a cualquier intruso que quiera entrometerse en los planes de su maestro.

ARBÓREO ENLOQUECIDO

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
5	50	20	50	55	25	40	20	20	20	20	34

Rasgos: Armadura 2 (8), Arbóreo, Corrupción, Intrépido, Inflamable, Infectado (Fiebre Esclerictérica), Mágico, Tamaño (Grande), Arma (Extremidades de madera) +9.

Habilidades: Aguante 70, Cuerpo a cuerpo (Pelea) 70, Percepción 30.

Accesorios: Parásitos y Alimañas horribles diversas



DUENDES

Ciertos espíritus de la naturaleza de Laurelorn son lo suficientemente sustanciales como para hacer que la energía mágica se solidifique, permitiéndoles manifestarse físicamente. Los Duendes son diversos en apariencia y habilidad. Las formas comunes incluyen luces de pantano brillantes, elfos alados en miniatura y personas como palos espinosos. Ocasionalmente, los Duendes montan pájaros o grandes insectos voladores. Estas pequeñas criaturas se reúnen en gran número, generalmente cerca de Hombres Árbol, Arbóreos o Driadas. Los Duendes tienen un temperamento caprichoso, pero pueden desarrollar afinidad por los Elfos Silvanos y algunos Hechiceros. Cuando los Duendes son asesinados, sus cuerpos se disuelven y sus espíritus vuelven de donde vinieron. Como resultado, sólo pueden ser examinados de cerca si se los captura vivos.

DUENDE											
M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	48	19	10	30	62	50	25	63	41	1

Rasgos: Arbóreo, Rápido, Mágico, Tamaño (Minúsculo), Trepador de paredes, Veneno (2), Arma (Garra) +3.

Habilidades: Carisma animal 46, Esquivar 68, Hablar idioma (Reiklandés) 40, Cuerpo a cuerpo (Garra ramificadas) 54, Percepción 38, Movimiento silencioso (Rural) 70.

Talentos: Charlatanería, ¡A correr!, Sentir magia, Visión nocturna, Errante, Clarividencia.

DUENDES ENLOQUECIDOS

En circunstancias normales, los Duendes son peligrosos y caprichosos, espíritus de la naturaleza salvaje que no aman a los mortales, cuyas civilizaciones invaden sus hábitats. La influencia de Nurgle en la región alrededor de Ammenvale ha tenido un efecto nocivo en muchos de los Duendes que viven allí, y aunque no se han corrompido en el sentido en que lo son los seguidores del Caos, se han vuelto cada vez más hostiles y portadores de infección. Los Duendes Enloquecidos que se encuentran en la madera podrida parecen insectos hinchados, a menudo abejas, cubiertos por una fina capa de moho rojo. Aquellos que miren de cerca verán a las criaturas con barbas y rostros de elfo debajo de sus largas y rizadas antenas. Estos espíritus nocturnos propagan la Fiebre Esclerictérica al pasar la Plaga Roja a nuevos árboles alrededor de las aldeas de Nordland. Algunos humanos y enanos han comenzado a asociarlos con la plaga.

DUENDE ENLOQUECIDO											
M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	48	19	15	30	52	50	20	43	41	1

Rasgos: Arbóreo, Rápido, Infectado (Fiebre Esclerictérica), Mágico, Tamaño (Minúsculo), Trepador de paredes, Veneno (2), Arma (Garra) +3.

Habilidades: Carisma animal 46, Esquivar 58, Hablar idioma (Reiklandés) 40, Cuerpo a cuerpo (Garra ramificadas) 54, Percepción 38, Movimiento silencioso (Rural) 70.

Talentos: Charlatanería, ¡A correr!, Sentir magia, Visión nocturna, Errante, Clarividencia.



VENDIENDO MEDICINA

Los comerciantes pueden vender medicinas contra la plaga en los Pueblos Comerciales marcados con un círculo en el mapa. La venta de medicinas puede tratarse como una Empresa (WJdR, página 195) que se realiza durante las pausas de la acción (por ejemplo, después de abandonar el Bosque Dorado o Ammenvale). Los personajes pueden dividirse para vender en diferentes Pueblos Comerciales durante este tiempo de inactividad o elegir una Empresa diferente. Las medicinas también se pueden vender durante el juego normal cuando el grupo visite un Pueblo Comercial.

1. Verificar la Demanda: Tira contra el % de demanda para determinar si se encuentra un comprador local.

2. Regatear el Precio: El vendedor elige preguntar precio/dosis.

Se requiere un **Chequeo de Regatear** si es superior al precio de matriz indicado (máximo +25%).

3. Cerrar el Trato: Los comerciantes pueden vender 2d10 dosis por cada Empresa (o 4d10 dosis en las grandes ciudades).

Distribuir medicamentos es importante para salvar vidas.

Los personajes siempre pueden regalar medicamentos para los que no encuentran compradores. Después de una Empresa, el grupo puede reagruparse en una ubicación de aventura previamente acordado para reanudar el escenario.

MEDICINA		MERCADO				
		Zeblehorn	Hargendorf	Skogholm	Salzenmund	Middenheim
Flor de luna (‘Cabello de Elfo’)	Demanda	60%	90%	30%	60%	90%
	Precio/Dosis	3 co	5 co	2 co	7 co	8 co
Jacinto Salvaje (‘Campanilla’)	Demanda	90%	30%	60%	30%	60%
	Precio/Dosis	1 co	5/-	10/-	1 co	1 co 10/-
Folia Ignatus (‘Ortiga de Fuego’)	Demanda	30%	60%	90%	60%	30%
	Precio/Dosis	2 co	4 co	6 co	5 co	7 co
Belladonna (‘Sombra Nocturna’)	Demanda	60%	30%	90%	30%	30%
	Precio/Dosis	2 co	1 co	3 co	2 co	2 co
Fungi Mucosa (‘Nariz de Monje’)	Demanda	90%	30%	60%	30%	0%
	Precio/Dosis	2 co	10/-	1 co	1 co	-

PUEBLOS COMERCIALES

Los comerciantes interesados querrán saber dónde un medicamento genera mayores beneficios. Este es un **Chequeo Desafiante (+0) de Cotillo**, ya que todos están abiertos a discutir la disponibilidad de medicamentos. La precisión con la que se disciernen la demanda y el precio depende de los NE, mientras que si fallan, los personajes podrían ver información completamente falsa. Los medicamentos se pueden vender en pueblos más pequeños, pero sólo en dosis únicas y por la mitad del precio que en los Pueblos Comerciales más cercanos.

ZELEBHORN

En Zelebhorn hay actualmente un puesto de control militar y un campo de aislamiento. Los soldados de Nordland y Middenland inspeccionan a los viajeros en busca de síntomas y hacen regresar a cualquiera que los presente. Los viajeros que se dirigen al sur son redirigidos al campo de aislamiento donde deben permanecer durante 3 días sin síntomas. Los aserraderos de la ciudad están cerrados debido a la plaga. Dos Felices Hacheros (página 10) merodean promoviendo curas falsas y enseñando insultos anti-élficos a los trabajadores inactivos del molino.

El campo de aislamiento ha convertido a Zelebhorn en un pueblo comercial de medicamentos contra la plaga. Algunos de los viajeros ricos confinados aquí incluso pagarán por curas no probadas. Hay más charlatanes en el campo que verdaderos médicos. El sastre local obtiene una buena ganancia vendiendo vendas para los ojos a 2/- y guantes a 4/- el par.



HARGENDORF

Este pueblo portuario amurallado es la capital de la Baronía de Hargenfels. La gente del pueblo da la bienvenida a los mercaderes Eonir y tolera la diversidad religiosa, sin embargo, la plaga ha obligado a los habitantes de Hargendorf a ponerse en cuarentena. A las afueras hay un animado mercado de hierbas y un campo de cuarentena. Un par de Shallyanas exhaustas ayudan al renombrado médico, el Doktor Greiss. El mercado de hierbas está gestionado por una red de contrabando relacionada con la familia Hargenfels.

El Doktor Greiss es un ocupado hombre de ciencia que no tiene paciencia para la curandería. Describirá los síntomas y tratamientos (página 33) de la Fiebre de Laurelorn a cualquiera que le lleve Flor de luna. Mientras compraba Flor de luna en Forstmark la semana pasada, los matones del Gremio de Guardabosques lo ahuyentaron. La misión Shallyana que se aventuró hacia el sur para encontrar una cura aún no ha regresado.

SKOGHOLM

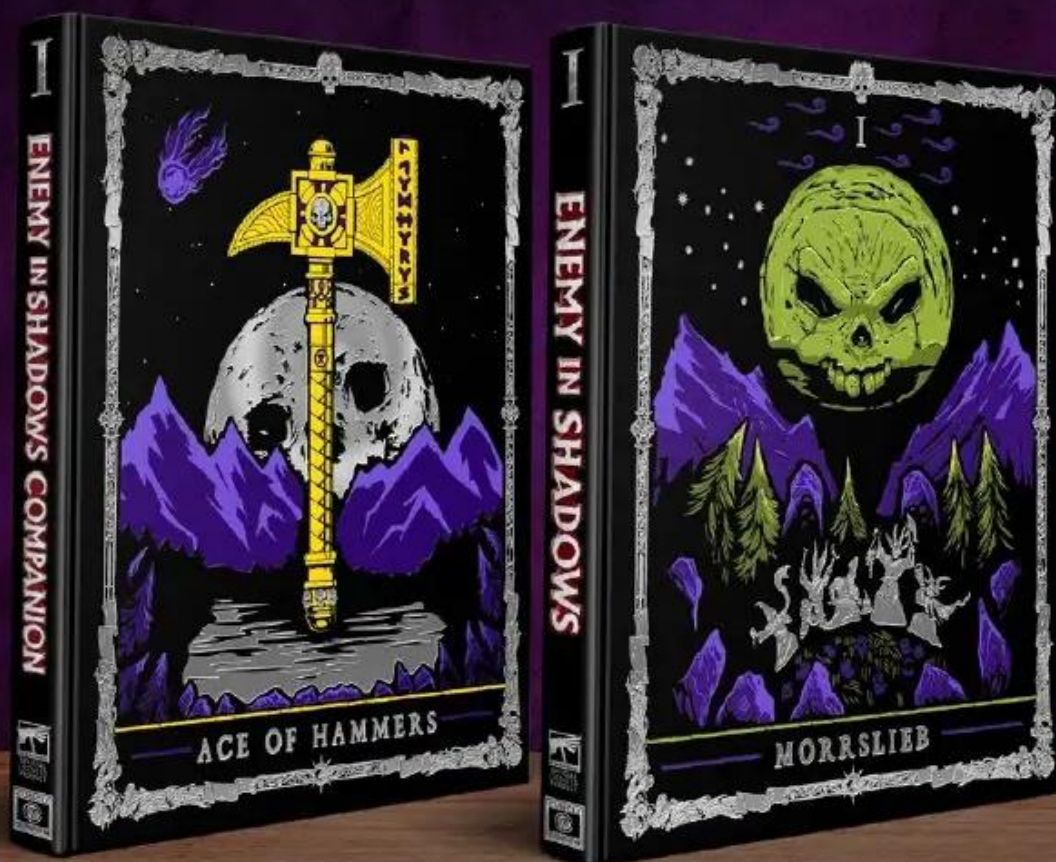
La más pequeña de las dos fortalezas fronterizas de Nikse fue construida por albañiles Enanos y es mantenida por sus descendientes. Dentro del fuerte hay una aldea de casas bajas con amplios barrios subterráneos. Los túneles secretos se extienden por kilómetros bajo el bosque hasta llegar al bosque élfico. Alrik Okrisson vive en Skogholm pero actualmente opera su red de cazarrecompensas desde Forstfast. Los elfos del bosque que han sido víctimas de los cazarrecompensas están planeando un ataque de represalia contra Skogholm en ausencia de Alrik.

Skogholm está en cuarentena porque su población Enana ha sido devastada por la plaga. Casi cincuenta Enanos muertos han estimulado la demanda de medicinas para la plaga, y los Enanos tienen suficiente oro escondido para pagarlas. El mercado de medicinas está gestionado por un boticario supersticioso llamado Modrek que constantemente hace guardas de protección y murmura oraciones a Grunni y Valaya.

CIUDADES COMERCIALES

Después de la aventura, se pueden obtener ganancias aún mejores en Salzenmund o Middenheim si un comerciante pertenece a un gremio relevante (Mercaderes, Boticarios o Médicos).

AVENTÚRATE EN LAS SOMBRAS CON EL EXCLUSIVO
EL ENEMIGO EN LAS SOMBRAS
EDICIÓN COLECCIONISTA



El Enemigo en las Sombras es la primera parte de la legendaria campaña El Enemigo Interior,
solo para

Warhammer Fantasy Roleplay

Disponible ahora, junto con una gran cantidad de otros juegos y expansiones en

www.cubicle7games.com





El forajido Helechorojo es un agente del Señor de la Muerte,
acusado de difundir la Plaga Roja y la Fiebre Esclerictérica con
su música mágica.

Se pagará una recompensa de

10 coronas de oro

por la cabeza de Helechorojo, o

20 coronas de oro

por capturarlo vivo.

Las recompensas se pueden cobrar de

Alrik Okrisson en Forstfast.



El jefe Goblin Serpientedentellada está acusado de crímenes contra el Imperio y los Enanos, incluyendo Vejaciones a Goblins.

Se pagará una recompensa de

10 coronas de oro

por la cabeza de Serpientedentellada, o

20 coronas de oro

por capturarlo vivo.

Las recompensas se pueden cobrar de

Alrik Okrisson en Forstfast.

¡Ciudadanos Capacitados

Los dioses ponen a prueba nuestra resolución. Tu fuerza
a la tiranía de los elfos - ¡Toma

Las familias de Forstmark no pueden tolerar - y
El sureste de Laurelorn es, según su asentamiento

Los Elfos nos han engañado antes para que firmemos tratados
¡Los dioses sólo nos librarán de la

El gremio presentará una petición al barón Nikse en nombre de los
cuando el Maestro del

El gremio está creciendo rápidamente pero sigue aceptando
dispuesto a cambiar pelo por pelo, ¡únete a los Felices Hacheros! ¡No

Gremio de

De Nordland!

importa ahora más que nunca. Enfréntate
las hachas una vez más!

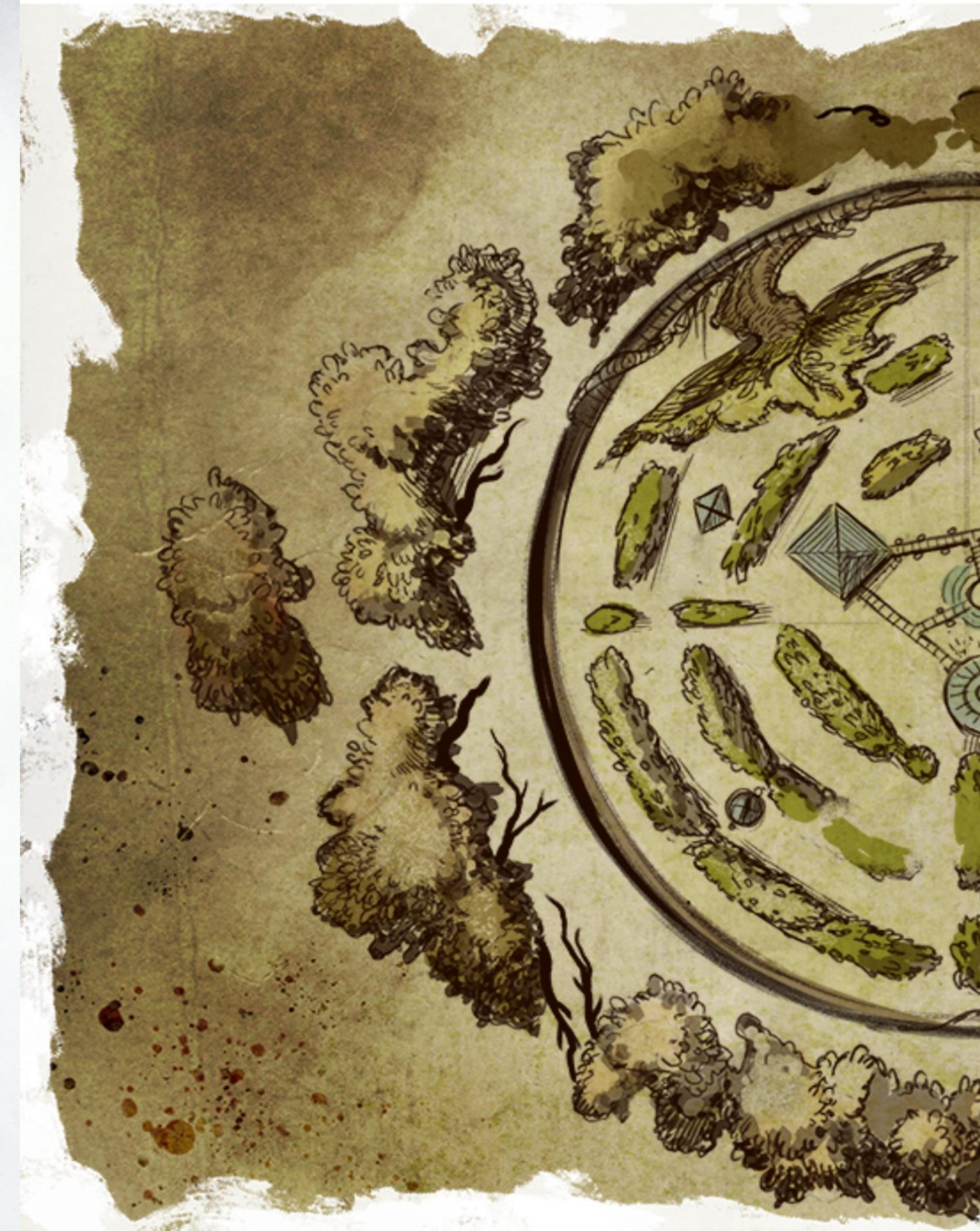
no tolerarán - esta pérdida de sus medios de vida.
original, nuestro legítimo bosque para madera.

desfavorables - no debemos dejarnos engañar otra vez.
plaga si no tememos negociar!

guardabosques de Nordland. Instamos a todos a que lo firmen
Gremio llame a su puerta.

nuevos miembros. Si tienes espíritu de lucha, ríes ante la adversidad y estás
tengas miedo, ayúdanos a liberar el bosque de Nordland!

Guardabosques









Heiligdorf

Heblingen

Beilen

SALZENMUND

OLDENLITZ

GRAFENRICH

BEECKERHOVEN

Ruinas de Kor Immarmor

Las Colinas Plateadas

Posada la Rueda Rota

Protectorado de la Escarcha

Tyrvad

Voervinholm

Zelebhorn

Kronvca

Nordland