BANDA DE ELFOS OSCUROS

Muchos no se atreven a hablar de los hermanos diabólicos de los Altos Elfos, los Druchii o Elfos Oscuros, nombre por el que mejor se les conoce, los Elfos Oscuros. Se trata de una raza en la que el dolor y el placer se llevan hasta sus últimas consecuencias. Siembran la destrucción y la desesperación a su paso y se les teme incluso más que a los bárbaros Orcos, a las corruptas fuerzas del Caos o a los No Muertos. Las víctimas más afortunadas de los Elfos Oscuros son las que reciben una muerte rápida, pues de todos es conocido que los Elfos Oscuros recorren el Viejo Mundo a la búsqueda de esclavos. Estos esclavos trabajan hasta la muerte en sus minas, son descuartizados en los altares de Khaine (su dios oscuro) o son torturados sin piedad por las doncellas de Khaine, las Elfas Brujas. Los Elfos Oscuros se deleitan causando dolor a otros y disfrutan viendo sufrir a sus víctimas.

A pesar de que los Elfos Oscuros tienen esta reputación de crueles, son magníficos exploradores y aventureros (en estos campos solo rivalizan con ellos sus primos Altos Elfos).

La codicia por conseguir los artefactos preciosos y arcanos de los slann atrae a los Elfos Oscuros a Lustria. Viajan cautelosamente a bordo de sus arcas negras, con las que se adentran en la jungla. Los Elfos Oscuros tienen una gran habilidad para atacar con sigilo y tender emboscadas y las junglas de Lustria son un terreno muy apropiado para practicarla. La mayoría de las bandas no sabe que está siendo atacada hasta que ya es demasiado tarde.

Reglas Especiales

Odio a los Altos Elfos: *los Elfos Oscuros llevan luchando desde hace siglos con los Altos Elfos. Las guerras entre estas dos razas han sido largas y sangrientas y, por esta razón, los Elfos Oscuros odian a los guerreros altos elfos (incluidos los Altos Elfos como espadas de alquiler).*
Visión excelente: *numerosas leyendas hablan de la excelente visión de los Elfos, tanto los Druchii como los de Ulthuan. Los Elfos pueden distinguir enemigos ocultos al doble de distancia que un guerrero normal (el doble de su atributo de Iniciativa en cm).*
Armas de pólvora: *los Elfos Oscuros no pueden utilizar armas de pólvora, ya que las encuentran demasiado toscas, ruidosas y poco fiables.*

Elección de Guerreros

Una Banda de Elfos Oscuros debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda nunca podrá superar los 12.

Príncipe Oscuro: una Banda de Elfos Oscuros debe estar dirigida por un Príncipe Oscuro.
Señor de las Bestias: tu banda puede incluir un único Señor de las Bestias.
Espadas Oscuras: tu banda puede incluir hasta dos Espadas Oscuras.
Hechicera: tu banda puede incluir una única Hechicera.
Corsarios: tu banda puede incluir cualquier número de Corsarios.
Sombras: tu banda puede incluir hasta cinco Sombras.
Bestias Gélidas: tu banda puede incluir hasta dos Bestias Gélidas si también incluye un Señor de las Bestias.

Experiencia Inicial

Un **Príncipe Oscuro** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Espadas Oscuras** empiezan con 12 puntos de experiencia.
Una **Hechicera** empieza con 12 puntos de experiencia.
Un **Señor de las Bestias** empieza con 8 puntos de experiencia.
Los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Incremento de Atributos

Los atributos de los guerreros elfos oscuros no pueden incrementarse más allá de los límites máximos que se muestran en los perfiles elfos (ver reglamento de Mordheim).

Lista de Equipo de los Elfos Oscuros

Las siguientes listas son utilizadas por las Bandas de Elfos Oscuros para escoger sus armas.

LISTA DE EQUPO DE LOS ELFOS OSCUROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co
Látigo Señor Bestias	10 co
Armas de Proyectiles	
Ballesta de repetición	35 co
Pistola ballesta	35 co
Armaduras	
Casco	10 co
Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Rodela	5 co

LISTA DE EQUPO DE LOS SOMBRAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Armas de Proyectiles	
Ballesta de repetición	35 co
Armaduras	
Casco	10 co
Armadura ligera	20 co

LISTA DE EQUIPO ESPECIAL

Arma elfa oscura *	20 co
Veneno negro *	15 co
Capa dragón marino	50 co

* Solo pueden llevarlas héroes
** solo pueden llevarlas héroes y corsarios

Tabla de Habilidades de los Elfos Oscuros

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Príncipe Oscuro	√	√	√		√	√
Hechicera			√		√	√
Espada Oscura	√				√	√
Señor de las Bestias	√				√	√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Príncipe Oscuro

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Los líderes de los Elfos Oscuros normalmente proceden de la nobleza elfa oscura y dirigen las Bandas de Elfos Oscuros en busca de oro, esclavos y artefactos arcanos para llevarlos a su hogar, Naggaroth. Son asesinos fríos e implacables y se ganan el respeto de sus tropas mediante el asesinato y el terror. Además, suelen alcanzar esta posición después de eliminar a nobles

rivales que se han cruzado en su camino. Debido a su considerable astucia, son enemigos peligrosos que personifican los rasgos crueles de la raza Druchii.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	5	4	3	3	1	6	1	9

Armas / Armadura: un Príncipe Oscuro puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

Reglas Especiales:
Jefe: cualquier guerrero a 15 cm del Príncipe Oscuro puede utilizar el atributo de liderazgo de este cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-2 Espadas Oscuras

Reclutamiento: 40 coronas de oro
Los espadas oscuras son los guerreros de elite de los ejércitos elfos oscuros y, a menudo, están vinculados a una familia noble en particular. Los espadas oscuras llevan una vida con una estricta disciplina marcial en la que cada guerrero se especializa en el manejo de un arma específica y en un estilo de combate. Para estos guerreros, su forma de vida se basa en perfeccionar el arte de matar y los enemigos no pueden esperar compasión de ellos. Los espadas oscuras suelen unirse a grupos incursores en Lustria como guardias pagados o para mejorar sus habilidades de combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	5	4	3	3	1	6	1	8

Armas / Armadura: *los Espadas Oscuras pueden armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.*

Reglas Especiales:
Especialistas en combate: los Espadas Oscuras tienen un código de estricta disciplina para el combate cuerpo a cuerpo. Estos guerreros no pueden utilizar armas de proyectil de ningún tipo.

0-1 Señor de las Bestias

Reclutamiento: 45 coronas de oro
Los Altos Elfos sienten una gran afinidad por dragones, grifos y otras nobles criaturas. Los Elfos Oscuros son famosos por su crueldad y tienen a señores de las bestias que se encargan de amaestrar a muchas bestias despiadadas. A diferencia de los Altos Elfos, que tratan a las bestias como compañeros, los señores de las bestias son maestros malvados.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	2	1	6	1	8

Armas / Armadura: un Señor de las Bestias puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

Reglas Especiales:
Bestias gélidas: el Señor de las Bestias puede ir acompañado por un máximo de dos Bestias Gélidas, que son reclutadas como secuaces y siguen las reglas descritas para ellos.

0-1 Hechicera Elfa Oscura

Reclutamiento: 55 coronas de oro

Los Elfos Oscuros no cuentan con hechiceros aparte del Rey Brujo y todos los practicantes del arte de la magia son mujeres. Se dice que todos los Elfos Oscuros que sienten afinidad por la magia son asesinados para cumplir alguna oscura profecía. Las hechiceras elfas oscuras son bellezas misteriosas y de cabellos negros como el azabache que son respetadas incluso por los poderosos príncipes oscuros, que requieren a menudo sus servicios.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	2	1	6	1	8

Armas / Armadura: una Hechicera puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros. Recuerda que no pueden lanzar hechizos si llevan armadura.

Reglas Especiales:

Hechicero: la Hechicera Elfa Oscura es un "hechicero" que conoce hechizos de magia oscura que se detallan más adelante.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Corsarios

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Elfos Oscuros son guerreros crueles y brutales y este rasgo es particularmente marcado en el caso de los corsarios, los incursores de las arcas negras. Son maestros en el manejo de la espada y el hacha, así como de la ballesta de repetición (el arma de proyectil distintiva de los Elfos Oscuros). Cuando un arca negra explora la costa de Lustria, los corsarios son los primeros en lanzar grupos incursores.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	2	1	6	1	6

Armas / Armadura: los Corsarios pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros. Además, pueden equiparse con capas de dragón marino, aunque no sean héroes.

0-5 Sombras

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los sigilosos exploradores elfos oscuros se apoyan en sus ballestas de repetición para hostigar y disparar al enemigo. Además, prefieren tender emboscadas en lugar de atacar abiertamente. Los sombras son exploradores jóvenes y con poca experiencia que ven las expediciones a Lustria como una oportunidad para mejorar sus habilidades.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	5	1	8

Armas / Armadura: los Sombras pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista deequipo de los Sombras.

Reglas Especiales:
Sigilo natural: lo primero que aprende un explorador elfo oscuro es a moverse sin ser visto o escuchado. Si un Elfo Oscuro está oculto, las miniaturas enemigas sufren un -1 en su atributo deIniciativa al determinar si pueden detectarlo.

0-2 Bestias Gélidas

Reclutamiento: 30 coronas de oro
Los Elfos Oscuros capturan y crían a muchas criaturas exóticas para que luchen por ellos y para que sirvan de entretenimiento a los Elfos Oscuros en peleas entre mascotas. Uno de estos animales fue descubierto en Lustria. La bestia gélida no se parece mucho al gélido común. Su hábitat natural son los pantanos y las ciénagas. El tamaño de las bestias gélidas es mayor que el de los perros de guerra y aunque tienen una estructura similar, en el resto de aspectos son totalmente reptilianos. Sus mandíbulas están llenas de hileras de dientes afilados y, si son provocadas, las bestias gélidas son criaturas muy agresivas. Los Elfos Oscuros capturan y adiestran a estas criaturas para que luchen en batallas en todo el Viejo Mundo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	0	4	4	1	1	1	4

Armas / Armadura: las Bestias Gélidas son animales y no necesitan armas. Para defenderse les bastan sus garras y enormes mandíbulas.

Reglas Especiales:
Animales: las Bestias Gélidas son animales y se les aplican todas las reglas existentes para animales. No ganan experiencia.
Señor de las Bestias: las Bestias Gélidas son criaturas brutales, desagradablemente viscosas y de difícil control. Si el Señor de las Bestias es aniquilado, las Bestias escaparán de la banda inmediatamente y deberán borrarse de la hoja de control de la banda. Si por alguna causa el Señor de las Bestias no puede participar en la batalla, las Bestias tampoco podrán hacerlo.
Estupidez: las Bestias Gélidas pueden utilizar el atributo de Liderazgo del Señor de las Bestias si se encuentran a una distancia máxima de 15 centímetros de él. En ningún caso pueden utilizar el atributo de Liderazgo del jefe de la banda ni tampoco beneficiarse del atributo de Liderazgo del Señor de las Bestias si este se encuentra a 15 cm del jefe de la banda.
Piel escamosa: Las Bestias Gélidas tienen una piel escamosa muy resistente y por ello disponen de una tirada de salvación por armadura de 6+.
Miedo: las Bestias Gélidas causan miedo.

Habilidades Especiales de los Elfos Oscuros

Los héroes elfos oscuros pueden usar la siguiente tabla de habilidades en lugar de la tabla de habilidades de los Elfos Oscuros.

La furia de Khaine

Los Elfos Oscuros están poseídos por una intensa sed de sangre que les convierte en un torbellino en combate cuerpo a cuerpo. El guerrero elfo oscuro puede efectuar un movimiento de hasta 10 cm si deja a todos sus oponentes *fuera de combate*. Si entra en contacto con otro enemigo, empezará un nuevo combate. Este nuevo combate se resolverá en el turno siguiente y se considerará que la miniatura está efectuando una carga.

Constitución fuerte

Este guerrero elfo oscuro es muy fuerte para ser Elfo y gracias a ello puede realizar proezas con su fuerza. Puede elegir habilidades de la Tabla de Habilidades de Fuerza. Una Hechicera nunca

puede disponer de esta habilidad y solo dos guerreros de la banda pueden tener esta habilidad al mismo tiempo.

Infiltración
Un Elfo Oscuro con esta habilidad puede infiltrarse. Se trata de la misma habilidad que tienen los Skavens.

Agilidad élfica
Son pocos los guerreros que puedan igualar la rapidez y agilidad de los Elfos. Un guerrero elfo con agilidad élfica puede evitar combates y ataques con armas de proyectil con un resultado de 6. Si además de esta habilidad el Elfo dispone de esquivar o echarse a un lado, el resultado necesario pasará a ser de 4+ según la habilidad que deba aplicarse a ese ataque. Por ejemplo, un Elfo un con agilidad élfica y echarse a un lado, evita los ataques cuerpo a cuerpo con un resultado de 4+ y los ataques con proyectiles con un 6.

Experto en venenos
Un guerrero elfo oscuro con esta habilidad es maestro en mezclar diferentes venenos. Si el héroe no efectúa una búsqueda de objetos raros, puede preparar 1D3-1 dosis de veneno negro. Cabe la posibilidad de que no prepare ninguna dosis de veneno porque no pueda acceder a un lugar estable donde prepararlo. El veneno debe utilizarse en la siguiente batalla y no puede cambiarse o venderse a otras bandas, ya que los Elfos Oscuros guardan celosamente sus secretos.

Magia de los Elfos Oscuros

Los Elfos Oscuros son expertos en la práctica de la magia, pero de forma diferente a la de sus archienemigos los Altos Elfos. Mientras que la magia de los Altos Elfos es básicamente defensiva y se practica para hacer el bien, los Elfos Oscuros utilizan la Magia Oscura con fines destructivos.

1D6 Resultado

1 Rayo de Condena **Dificultad 9**

La hechicera susurra un encantamiento ancestral y conjura un rayo de energía oscura que sale despedido de su mano.

El Rayo de Condena puede lanzarse contra una miniatura enemiga que se encuentre en la línea de visión. El Rayo de Condena tiene un alcance de 45 centímetros y causa un impacto de Fuerza 5. Si la miniatura designada es herida, la siguiente miniatura en un radio de alcance de 15 cm sufrirá con un resultado de 4+ un impacto de Fuerza 4 (se le restará un punto a la Fuerza del primer impacto). El rayo seguirá causando efecto hasta que ya no queden más objetivos dentro de su alcance o hasta que la Fuerza de sus impactos quede reducida a 1. Una miniatura solo puede ser impactada por el rayo de condena una vez por turno. Efectúa las tiradas de salvación por armadura normalmente.

2 Palabra de Dolor **Dificultad 8**

La hechicera invoca la maldición del Rey Brujo para lanzarla sobre una miniatura enemiga reduciendo sus ganas de combatir.

El hechizo puede lanzarse sobre una miniatura enemiga a una distancia máxima de 30 cm. La víctima debe repetir todas las tiradas con éxito en combate cuerpo a cuerpo o con armas de proyectiles y todas las tiradas para herir. Si la víctima quiere efectuar una carga, deberá superar un *Chequeo de Liderazgo* primero. *La Palabra del Dolor* continúa vigente hasta el inicio del siguiente turno de los Elfos Oscuros.

3 Ladrón de Almas Dificultad 9

Cuando la hechicera toca a una miniatura enemiga, absorbe toda la energía vital de su víctima y su cuerpo recupera fuerza y vigor.

Si se lanza con éxito, la Hechicera ha de efectuar una tirada para impactar contra una miniatura enemiga con la que se encuentre en contacto. Si el ataque tiene éxito e impacta en el enemigo, este sufre una herida sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. La Hechicera se alimenta de esta energía vital y suma una Herida a su perfil. Nota: la Hechicera solo puede tener una Herida adicional gracias al uso de este hechizo (Herida adicional que pierde al término de la batalla).

4 Espada Llameante Dificultad 8

La hechicera invoca a la magia oscura para envolver un arma en llamas negras.

La Hechicera escoge el arma de combate cuerpo a cuerpo de uno de los integrantes de su banda que se encuentre a una distancia máxima de 15 cm y la envuelve en llamas. Un arma con estas llamas funciona como un arma normal de su tipo, pero también suma +2 a la Fuerza de su portador. Los impactos efectuados con un arma bajo el hechizo Espada Llameante ignoran las tiradas de salvación por armadura. El hechizo continúa vigente hasta la siguiente fase de disparo de la Hechicera.

5 Espasmo Agónico Dificultad 10

La hechicera canaliza la magia oscura hacia su enemigo, que sufre horribles convulsiones.

El *Espasmo Agónico* tiene un alcance de 15 cm y debe lanzarse sobre la miniatura enemiga más próxima. La miniatura afectada deberá tirar en la Tabla de Heridas. Si es lanzado con éxito, la Hechicera cae inmediatamente al suelo derribada.

6 Vuelo de Bruja Dificultad 7

La hechicera invoca a los vientos de la magia y consigue volar por el aire.

La Hechicera puede moverse inmediatamente hasta cualquier lugar a una distancia de 30 cm y, a efectos de juego, este movimiento se considera una carga. Si entra en contacto con un enemigo que huye durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, la Hechicera logrará causarle 1 impacto automático y el oponente volverá a huir.