BANDA DE SOMBRIOS ALTOS ELFOS

Nagarythe fue antaño uno de los reinos más prósperos y hermosos de las tierras élficas de Ulthuan. Cuando Malekith, el Rey Brujo, y su madre, la hechicera Morathi, reinaron en la tierra de Nagarythe y se consagraron al culto de los dioses del Caos, una parte de su pueblo no les siguió. Más tarde, Malekith lideró una rebelión contra el verdadero Rey Fénix, y aquellos que no se habían depravado con el culto al Caos permanecieron fieles al trono de Ulthuan y emprendieron una guerra secreta, una guerra de sombras contra el Rey Brujo y sus ejércitos.

Cuando el Rey Brujo fue derrotado, se vio forzado a huir con sus seguidores y la mayoría de estos "guerreros sombríos" fueron destruidos, ahogados en el mar que rodeaba su tierra debido a la magia del Rey Brujo.

Los habitantes de Nagarythe que sobrevivieron se convirtieron en una nación errante, pues iban de un lugar a otro y no eran bienvenidos por el resto de Altos Elfos. Estos "Sombríos" (como eran conocidos entre el resto de su raza) se ganaron la reputación de ser unos guerreros fieros, belicosos y crueles. Esta reputación, aunque solo es cierta en parte, separa a los sombríos del resto de su raza. Esto, junto a su actitud adusta y su atuendo generalmente oscuro, hace que los demás Altos Elfos no se sientan tranquilos frente a ellos. En Ulthuan existen inadaptados y proscritos y muchos de estos altivos Elfos buscan fortuna fuera de Ulthuan. Pueden considerarse verdaderamente una raza "en las sombras", ya que se encuentran entre la cruel oscuridad de los Elfos Oscuros y la hermosa luz de los Altos Elfos.

Algunos de los Elfos de Nagarythe han enloquecido a causa de su condición, pero la mayoría de ellos han aceptado su existencia, pues les mueve un deseo de venganza contra el Rey Brujo y su perversa madre. Los sombríos se unen formando bandas y viajan a las tierras de Ulthuan y al mundo conocido para enfrentarse a los Elfos Oscuros (y otras fuerzas del Caos) y el resto del tiempo luchan por su propia supervivencia. Algunos entran al servicio del Rey Fénix y se convierten en exploradores y rastreadores de sus ejércitos. A veces, el Rey Fénix envía a unidades pequeñas de estos guerreros a tierras distantes en misiones especiales para Ulthuan como la recuperación de artefactos ancestrales abandonados por los Altos Elfos en el Viejo Mundo o sabotean las conspiraciones preparadas por los Elfos Oscuros. Cuando son enviados a estas misiones, estas bandas llevan consigo sus adornos militares (estandartes, cuernos de guerra e insignias de unidad que engalanan sus escudos). Esto se debe a que los Sombríos se enorgullecen de su lealtad para con el Rey Fénix. Otras bandas representan a pequeños grupos de guerreros en busca de fortuna… y, aunque leales a Ulthuan, no son bien recibidos en su isla natal. También representan a una familia que tiene una vendetta personal contra un líder concreto de los Elfos Oscuros. Sea por los motivos que sea, las bandas de Sombríos ocasionalmente son vistas recorriendo las tierras del Viejo Mundo para explorar las húmedas junglas de Lustria.

Debido a su naturaleza errante, no resulta raro ver a los Sombríos viajando por las tierras del Imperio y, por esta razón, encajan adecuadamente en las partidas de Mordheim. Sin embargo, el Imperio no es la única tierra que recorren estos incansables guerreros en su ansia de eliminar el mundo de los Elfos Oscuros. Como existen nuevos escenarios, podrás enviar a tus Sombríos a otras tierras como las húmedas junglas de Lustria en "Ciudades de Oro". No es necesario que mantengas a tus Sombríos en una sola ciudad, pues son de naturaleza errante.

Reglas Especiales

Odio hacia los Elfos Oscuros: todos los guerreros de una banda de Sombríos (excluyendo a los espadas de alquiler) sienten odio hacia los Elfos Oscuros.
Vista de lince: los Elfos tienen mucha mejor vista que los humanos. Todos los Elfos de una banda de Sombríos pueden divisar a enemigos escondidos desde el doble de la distancia que el resto de guerreros (consulta la página 27 del reglamento de Mordheim).
Aversión por el veneno: el uso de venenos y drogas variadas es una de las especialidades de los Elfos Oscuros. Los Sombríos desaprueban este uso incluso más que el resto de Altos Elfos. Los guerreros que forman una banda de Sombríos no pueden usar venenos de ningún tipo.
No perdonan: además del odio que sienten por los de piel oscura de su raza, los habitantes de Nagarythe tienen una larga historia de luchas contra las fuerzas del Caos. En partidas multijugador, una banda de Sombríos nunca puede aliarse con una banda de naturaleza caótica (como Poseídos, Skavens, Hombres Bestia, Elfos Oscuros, etc.).
Tolerantes: debido a su naturaleza de proscritos, los Elfos de Nagarythe han aprendido a mitigar su aversión por "razas menores" y, a veces, se unen a ellos. Una banda de Sombríos puede reclutar espadas de alquiler siempre que no sean caóticas o diabólicas (ni Skavens ni Poseídos, Hombres Bestia, Elfos Oscuros, No Muertos, etc.). Siempre rehúyen la compañía de un guerrero especializado en el uso de venenos (no pueden incluir asesinos).

Elección de Guerreros

Una banda de Sombríos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes utilizar para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 12.

Señor de las Sombras: cada banda de sombríos puede incluir un único Señor de las Sombras, ¡ni más ni menos!
Caminantes de la Sombra: tu banda puede incluir hasta tres Caminantes de la Sombra.
Tejedores de Sombras: tu banda puede incluir un único Tejedor de Sombras.
Guerreros Sombríos: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Sombríos.
Novatos Sombríos: tu banda puede incluir cualquier número de Novatos Sombríos.

Experiencia Inicial

Un **Señor de las Sombras** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Caminantes de la Sombra** empiezan con 12 puntos de experiencia.
Los **Tejedores de Sombras** empiezan con 12 puntos de experiencia.
Todos los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Listas de Equipo de los Sombríos

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Sombríos para escoger sus armas.

LISTA DE EQUPO DE LOS SOMBRÍOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	Daga
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Lanza	10 co
Arma de Gromril	2 x coste

Armas de Proyectiles	
Arco	10 co
Arco largo	15 co
Arco élfico	35 co

Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Armadura de ithilmar	60 co
Casco	10 co
Ballesta	25 co
Escudo	5 co

Especial	
Estand. Nagarythe *	75 co
Cuerno de guerra	
De Nagarythe *	25 co
Capa élfica	75 co
Vino élfico	50 co
Piedra rúnica élfica	50 co

* **Solo héroes.** Estos costes especiales representan la relativa abundancia de estos objetos en Ulthuan; cuando quieras adquirir estos objetos en Mordheim, el coste para los Sombríos es el mismo que para otras bandas. No es necesario efectuar tiradas para buscar estos objetos cuando se trata de tu banda de Sombríos inicial.

Tabla de Habilidades de los Sombríos

	Combate	**Disparo**	**Académicas**	**Fuerza**	**Velocidad**	**Especial**
Señor de las Sombras	√	√	√		√	√
Caminante de la Sombra	√	√			√	√
Tejedor de Sombras	√		√		√	√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Señor de las Sombras

Reclutamiento: 70 coronas de oro.

El título de Señor de las Sombras es un título muy honorable entre estos Elfos… Se les concede solo a quienes han luchado tanto tiempo en las sombras que son capaces de gobernar en la oscuridad. A menudo, los capitanes de una banda de Sombríos suelen ser antiguos miembros de la nobleza de Nagarythe y reciben el honorable título de "Señor de las Sombras". Estos guerreros altivos y hábiles suelen organizar bandas pequeñas con sus seguidores ya que prefieren buscar una vida apartada de la dudosa caridad y las miradas desagradables de los habitantes de Ulthuan.

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

Armas / Armadura: los Señores de las Sombras pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Sombríos.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Señor de las Sombras puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-1 Tejedor de Sombras

Reclutamiento: 55 coronas de oro.

La raza de los Altos Elfos tiene aptitudes naturales para la magia y a los que demuestran un mayor desarrollo de estas aptitudes se les enseña a controlar los vientos de la magia a su voluntad. Los Tejedores de Sombras son los magos de Nagarythe. Debido a la naturaleza de su guerra eterna contra los Elfos Oscuros, los magos de Nagarythe tienden a especializarse en la magia de las sombras para ocultar su presencia y confundir al enemigo. De hecho, el título de Tejedor de Sombras se debe a la naturaleza de su magia… y, al igual que un sastre hábil, el Tejedor de Sombras atrapa los hilos de las sombras y los convierte en formas.

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

Armas / Armadura: los Tejedores de Sombras pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Sombríos, pero no pueden lanzar hechizos si llevan armaduras.

Reglas Especiales:

Hechiceros: el Tejedor de Sombras es un hechicero y puede utilizar la lista de Magia de las Sombras.

0-3 Caminantes de las Sombras

Reclutamiento: 45 coronas de oro.

El siguiente en la cadena de mando tras el Señor de las Sombras es el Caminante de las Sombras. Un Caminante de las Sombras suele hacer amigos en la oscuridad y, como no suele estar al mando, da consejo cuando se lo piden. Los Caminantes de las Sombras son veteranos avezados en la guerra contra los Elfos Oscuros. Son expertos rastreadores y cazadores y los mejores tenientes en los que puede confiar el capitán de la banda, el Señor de las Sombras.

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

Armas / Armadura: los Caminantes de las Sombras pueden equiparse con armas elegidas de entre las de la lista de equipo de los Sombríos.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreros Sombríos

Reclutamiento: 35 coronas de oro.

La mayoría de los guerreros de una banda de Sombríos son veteranos de, al menos, una batalla que han perdido algún ser querido por la mano depravada de los Elfos Oscuros.

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

Armas / Armadura: los Guerreros Sombríos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la lista de equipo de los Sombríos, pero no pueden lanzar hechizos si llevan armaduras.

Novatos Sombríos

Reclutamiento: 25 coronas de oro.

Se trata de Sombríos que todavía no se han curtido como guerreros librando alguna batalla. A menudo, suele tratarse de primos jóvenes que acaban de abandonar Ulthuan. Debido a su dura existencia, la transición de Novato a Sombrío suele ser muy rápida.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	5	1	7

Armas / Armadura: los Novatos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Sombríos, pero no pueden lanzar hechizos si llevan armaduras.

Habilidades Especiales de los Sombríos

Los Héroes Sombríos pueden escoger utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

Infiltración

Se trata de la misma habilidad de los Skavens.

Ver en las sombras
Los sentidos del guerrero se han desarrollado mucho por el gran número de años que ha pasado caminando entre las sombras. Si dispone de movimiento para alcanzarlos, el guerrero puede repetir su tirada para efectuar una carga contra oponentes que no puede ver (en lugar de los 10 cm habituales).

Maestro de las runas
El Tejedor de Sombras ha aprendido a aprovechar el poder de las runas de los altos elfos a un nivel que muy pocos magos han logrado (consulta la descripción de las piedras rúnicas élficas). Al usar runas élficas, el mago obtiene un bonificador de + 1 a su tirada para dispersar un hechizo. Además, el mago puede inscribir runas élficas en las armas o la armadura de un guerrero de la banda. Gracias a ello, una vez por batalla este componente de la banda puede repetir una tirada de salvación por armadura no superada o una tirada para parar. Al acabar la batalla, la runa pierde su poder y debe rehacerse. Esta habilidad solo pueden obtenerla los Tejedores de Sombras.

Tirador apostado
Los largos años de guerrilla contra los Elfos Oscuros han enseñado a los Sombríos a atacar saliendo desde las sombras sin ser vistos. Si está escondido, un guerrero con esta habilidad puede disparar o lanzar hechizos y permanecer escondido.

Fuerza inusitada
La Fuerza del Sombrío es realmente inusitada para tratarse de un Elfo y es capaz de realizar hazañas que requieren una fuerza nada común entre los habitantes de Ulthuan. Un guerrero con esta habilidad puede escoger habilidades de la Tabla de Fuerza. Esta habilidad no puede ser adquirida los Tejedores de Sombras y tampoco puede haber más de dos Elfos en la banda con esta habilidad.

Ocultarse en las sombras
Con el tiempo, los Sombríos han aprendido a quedarse inmóviles en un lugar y permanecer totalmente indetectables, incluso para los agudizados sentidos de los Elfos Oscuros. Un guerrero enemigo que trate de detectar a un Sombrío que esté oculto debe reducir a la mitad su atributo de Iniciativa antes de proceder a medir la distancia.

Magia de las Sombras

Los Tejedores de Sombras utilizan una extraña mezcla de magia que difiere de muchas formas de la Alta Magia tradicional de los magos de la Torre de Hoeth.
Nota del autor: varios de los hechizos que se enumeran a continuación especifican que el objetivo debe hallarse a una determinada distancia de "un muro". No se trata literalmente de restringir esta distancia únicamente a los muros, sino que puede tratarse de cualquier elemento de escenografía que pueda ocultar una figura humana.

1D6 Resultado

1 Pozo de Sombras **Dificultad 7**

El área que rodea al mago se llena de repente de sombras retorcidas que hacen que sea prácticamente imposible distinguir a alguien.

Este hechizo permite al mago y a todas las miniaturas que se encuentren en un radio de 15 cm ocultarse, exactamente igual que si hubiese un muro u otro obstáculo que se interpone entre ellos y los enemigos. Les permite ocultarse incluso después de efectuar un movimiento de marcha. La ocultación se interrumpe si un enemigo entra en el área del hechizo. Además, todas las miniaturas que se encuentran bajo este hechizo se

consideran bajo cobertura frente a posibles disparos enemigos. El hechizo dura hasta el inicio del siguiente turno del Tejedor de Sombras..

2 Las Sombras Vivientes Dificultad 7

Las sombras que de repente envuelven al objetivo se retuercen como si estuvieran vivas y atacan a su víctima.

El Tejedor de Sombras puede lanzar este hechizo a toda miniatura enemiga que se halle a una distancia de hasta 30 cm de él y hasta 5 cm de un muro. El objetivo sufre un único impacto de Fuerza 4 que no permite tiradas de salvación por armadura.

3 Alas de la noche Dificultad 6

Unas alas de la noche se despliegan en la espalda del Tejedor de Sombras y lo envuelven. El Tejedor de Sombras desaparece y reaparece en un cercano lugar en sombras.

Este hechizo solo puede lanzarse si el Tejedor de Sombras se encuentra a una distancia de 5 cm de un muro. Instantáneamente, se mueve hasta un lugar a una distancia máxima de 30 cm que también esté a 5 cm de un muro. Si al moverse entra en contacto con una miniatura enemiga, se considera que el Tejedor de Sombras efectúa un movimiento de carga en la primera ronda de combate.

4 Capa de Oscuridad Dificultad 7

El Tejedor de Sombras desaparece engullido por las sombras y ni el guerrero con sentidos más agudos es capaz de percibirlo.

Mientras el Tejedor no ataque (lance hechizos, dispare o se trabe en combate con una miniatura enemiga), tampoco puede ser atacado. Puede interceptar normalmente si el jugador que lo controla así lo quiere (y, si no lo hace, los guerreros enemigos pueden cargar pasando de largo por su lado). El hechizo permanece activo hasta que el Tejedor de Sombras efectúa un ataque a una miniatura enemiga. Recuerda que una miniatura trabada en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga nunca puede decidir no atacar.

5 Vínculo de Sombras Dificultad 9

Los tentáculos de la oscuridad emergen de las sombras para tragarse a una miniatura enemiga dejándola indefensa a merced del Tejedor de Sombras.

El Tejedor de Sombras puede lanzar este hechizo a una miniatura enemiga que esté a una distancia de hasta 60 cm del Tejedor y a 5 cm de un muro. El objetivo no puede moverse a menos que no supere un *Chequeo de Fuerza* con 2D6 al inicio de su turno (antes de la fase de recuperación). El hechizo permanece activo hasta que el Tejedor de Sombras sufra una herida o intente lanzar un nuevo hechizo. Si la miniatura es atacada mientras esté sufriendo los efectos de este hechizo, se considerará como si estuviera aturdida.

6 Escudo de Sombras Dificultad 7

Las sombras se congelan y se convierten en una barrera sólida que se sitúa delante del Tejedor de Sombras o de uno de sus camaradas protegiendo el objetivo de los ataques enemigos.

El Tejedor de Sombras puede lanzar este hechizo sobre sí mismo o sobre un componente de su banda a una distancia de hasta 30 cm. El objetivo obtiene una tirada de salvación por armadura de 5+ que no se ve modificada por la Fuerza del atacante. El hechizo permanece vigente hasta el inicio del turno siguiente del Tejedor de Sombras.