

El Elfo Silvano



Los Enanos y los Elfos tuvieron la época dorada de sus respectivas civilizaciones mucho antes de que los Imperios de los hombres surgieran, y ambas son razas longevas y nobles. Pero aquí acaban las similitudes, ya que mientras los Enanos son gruñones y serios, los Elfos son alegres, frívolos, altivos y desdeñosos con respeto a otras razas. Era inevitable que sus diferencias les llevaran a una terrible y feroz guerra.

Aunque la guerra ha acabado, ni los Elfos ni los Enanos han llegado a perdonar o a olvidar nada, y hoy en día existe una permanente desconfianza entre las dos razas.

Los Elfos son altos, delgados, de piel pálida y comportamiento altivo. Su constitución delgada oculta su fuerza y resistencia, ya que los Elfos son poderosas criaturas, y letales en combate. Sus armas y armaduras son de las mejores del Mundo de Warhammer, creadas a partir de los mejores materiales, utilizando técnicas desconocidas por el Hombre, y engastadas con piedras preciosas.

Los Elfos generalmente se mantienen apartados del mundo de los Hombres. La mayoría de los Elfos han abandonado el Viejo Mundo y tienen su hogar en el Reino Élfico de Ulthuan.

Unos cuantos Elfos todavía viven en los Bosques de Loren. Estos Elfos Silvanos no están tan apartados de los reinos de los Humanos como sus parientes Altos Elfos. En épocas de gran necesidad y amenaza al Imperio o al Reino de Bretona, los Elfos Silvanos envían grandes ejércitos para luchar junto a sus aliados.

Los aventureros Elfos Silvanos son escasos pero no inusuales. La pasión de los Elfos por las gemas y las joyas, y su odio hacia las razas malignas como los Orcos y los Goblins pueden empujarles a embarcarse en las mayores aventuras. El Elfo de Warhammer Quest pertenece a ese tipo de aventurero: decidido a recuperar tesoros perdidos, explorar nuevos reinos y librar al mundo de esos odiosos monstruos que manchan su belleza.

Equipamiento

ARMA

Espada y Arco: El Elfo va armado con una espada y un arco de manufactura élfica lo que les confiere una calidad asombrosa. Cada uno de ellos causa 1D6+3 Heridas.

EQUIPO

Poción de Curación: Restaura todas las Heridas de un Aventurero. La Poción sólo puede utilizarse una vez, y después debe descartarse.

ARMADURA

El Elfo no lleva ninguna armadura.

Reglas Especiales

El Elfo no queda trabado nunca en combate.

Cuando un oponente logra impactarle, el Elfo puede intentar esquivar el golpe, haciendo que falle por completo. Tira 1D6. Con un resultado de 6, el Elfo esquiva el golpe.

En cada turno, el Elfo puede disparar su arco o atacar en combate cuerpo a cuerpo con su espada. La espada y el arco causan 1D6+3 Heridas cada uno cuando impactan.

Asentamientos

Al llegar a una población, el Elfo puede visitar todos los lugares habituales para los Aventureros como la *Taberna*, el *Mercado*, el *Laboratorio del Alquimista*, la *Casa de Apuestas* y el *Templo*. Además el Elfo podrá visitar el *Barrio Élfico*.

BARRIO ELFICO

En una población, el Elfo puede visitar a sus congéneres y comprar en el *Barrio Élfico* artículos especiales no disponibles en ninguna otra parte. En los mercados de los Elfos puede buscar hierbas y especias raras que pueda necesitar para sus pociones y ungüentos. Sólo los Elfos pueden visitar el *Barrio Élfico*, si esta localización especial está disponible en la población. Además mientras tenga dinero para adquirirlos y estén disponibles el Elfo puede comprar lo siguiente:

Elemento	Reglas Especiales	Coste
1D6+2 Flechas de Vuelo Seguro	Cuando se utilizan estas flechas el Aventurero puede agregar un +1 al impactar en las tiradas de proyectil. Cada flecha sirve para un solo disparo. Una vez utilizada debe desecharse. Las Flechas de Vuelo Seguro sólo sirven para los Elfos, si son utilizadas por cualquier otro Aventurero se comportan como flechas normales. (<i>Disponibilidad – 8</i>)	20
Botas Élficas	Estas botas son ligeras y sumamente cómodas. Mientras el Elfo lleva puestas estas botas añadirá un +1 a su Movimiento. Estas botas sólo pueden ser llevadas por un Elfo. El encantamiento de estas botas permanece durante una aventura. (<i>Disponibilidad – 7</i>)	100
Arco Élfico	Este Arco Élfico es un arma finamente tallada, y su manufactura es exquisita, posee una gran fuerza, superando de lejos a cualquier otro arco. Mientras es usado por un Elfo el arco tiene Fuerza 6 y puede realizar tres disparos por turno. Este arco solo puede ser usado por un Elfo. (<i>Disponibilidad – 10</i>)	2000
Capa Élfica	Esta Capa Élfica está hecha con un material muy resistente pero a la vez parece de seda. Cada vez que tu Aventurero es golpeado llevando una Capa Élfica puede ignorar la primera Herida causada por el golpe. Sin embargo por cada golpe que recibe la capa se va dañando, tira 1D6 cada vez que la capa absorba un golpe, con un resultado de 1, la Capa se rasga y queda inutilizada. Sólo un Elfo puede vestir esta capa y sólo aguanta un golpe por turno. (<i>Disponibilidad – 7</i>)	100
Yelmo Élfico	Mientras es llevado por un Elfo el Aventurero suma un +1 a su Resistencia. Además cuando es golpeado el Aventurero puede elegir si desvía el golpe con la cabeza, tira 1D6 en la tabla siguiente: <div><div>1</div>El Yelmo Élfico absorbe todo el daño del golpe pero se destruye en el proceso. <div>2-4</div>El golpe se resuelve normalmente. El Yelmo no resulta dañado. Suma +1 a la Resistencia de tu Aventurero. <div>5-6</div>El golpe rebota en el Yelmo y no le causa ningún daño.</div> Sólo un Elfo puede llevar un Yelmo Élfico. (<i>Disponibilidad – 8</i>)	1000
Cuerda Élfica	La cuerda Élfica está entretejida de una forma exquisita. Después de usarla tira 1D6 con un resultado de 1 la Cuerda se rompe y debe desecharse. Sólo un Elfo puede utilizarla. (<i>Disponibilidad – 2</i>)	75

Escudo Élfico	El arte de realizar Escudos Élficos es una práctica no terrenal. Mientras un Elfo utilice un Escudo Élfico, el Aventurero puede ignorar el primer golpe infligido en cada turno a menos que la tirada para impactar sea un 6 natural, en cuyo caso el escudo no tiene efecto. Sólo un Elfo puede usar un escudo Élfico. (Disponibilidad – 8)	700
1D6 Pan del Camino	Antes de comenzar un viaje o una aventura los Elfos siempre parten con una buena remesa de este nutritivo pastel. Cada uno de ellos restaura una Herida al Aventurero que lo consume. Al finalizar la aventura si te sobra Pan del Camino tira 1D6, con un resultado de 1, el Pan se pone malo y debes tirarlo, de 2 a 6 puedes conservarlo para la siguiente aventura. (Disponibilidad – 2)	10
Hierbas Curativas	Al pagar 1D6 x 100 MO, el Elfo consigue bastantes hierbas como para hacer 1D6 Pociones de Curación, cada una de las cuales sana 1D6 Heridas. (Disponibilidad – 2)	1D6x100
Armadura Élfica	Esta Armadura parece sumamente delicada si la comparamos con las placas de hierro amantilladas de las armaduras Humanas o Enanas, pero es de hecho una protección muy eficaz. Logra esto desviando las armas en vez de absorber el golpe, disipando de este modo la fuerza que recibe. El portador de esta Armadura aumenta en +1 su resistencia, además si cualquiera de los dados de Heridas que tire el Monstruo es un 1 ó un 2 ignora estos golpes y ya no pueden ser modificados. (Disponibilidad – 10)	3000

EL MAESTRO ARMERO

Mientras esté en el *Barrio Élfico*, el Elfo puede visitar al *Maestro Armero*. Los Elfos llevan miles de años trabajando los metales y pueden reparar las armaduras, cascos y escudos que queden más desvencijados después de la última aventura. El costo de las reparaciones es de 1D6 x 100 mo. Cada artículo debe tirarse y pagarse por separado. Una vez el Oro está pagado, tira 1D6, con un resultado de 2 o más el objeto se ha reparado y puede usarse de nuevo. Con un resultado de 1, el objeto es irreparable y el dinero empleado se pierde.

Tabla de Experiencia

ELFO SILVANO															
Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	Dados	R	H	I	A	S	Hab	Voluntad	Trabado
1	0	Novato	4	4	4+	3	1	3	1D6+7	6	1	0	Esq	3	Auto
2	2.000	Temerario	4	5	4+	3	1	3	2D6+7	6	2	1	1	3	Auto
3	4.000	Temerario	4	5	4+	4	1	3	3D6+7	7	2	2	1	4	Auto
4	8.000	Temerario	4	5	3+	4	1	4	3D6+7	7	2	2	2	4	Auto
5	12.000	Maestro	5	5	3+	4	2	4	4D6+7	8	3	3	2	4	Auto
6	18.000	Maestro	5	6	3+	4	2	4	4D6+7	8	3	3	3	4	Auto
7	24.000	Maestro	5	6	2+	4	2	4	4D6+7	9	3	3	3	4	Auto
8	32.000	Maestro	5	6	2+	4	2	4	5D6+7	9	4	3	4	4	Auto
9	45.000	Señor	5	7	2+	4	3	4	5D6+7	9	4	3	5	5	Auto
10	50.000	Señor	5	7	1+	5	3	4	6D6+7	9	4	4	6	5	Auto

Nuevas Habilidades

El aumento de experiencia del Elfo puede conducirle al aprendizaje de nuevas habilidades. Atendiendo a la tabla de niveles, mostrada anteriormente, cuando el Elfo vaya a adquirir una nueva habilidad, lanza 2D6 y compara el resultado con la siguiente tabla. Si el resultado es una habilidad ya poseída se deberá repetir la tirada hasta conseguir una nueva habilidad.

- 2 Saltar:** El Elfo puede saltar una casilla en cualquier dirección como parte de su movimiento habitual. Cualquier obstáculo en la casilla se ignora, pero sigue considerándose una casilla movida.
- 3 Tiro Certero:** Una vez por turno, el Elfo puede repetir un ataque fallido con armas de proyectiles.
- 4 Ataque Mortífero:** Una vez por aventura, el Elfo puede sumar +3 a todas las tiradas para impactar de un turno.

- 5 **Herbolario:** Una vez por turno el Héroe podrá intentar curarse a sí mismo o curar a otro Aventurero. Tira 1D6:

1	El herido sufre 1D6 Heridas adicionales
2-3	No pasa nada
4-5	El herido recupera 1D6 Heridas
6	El herido recupera 2D6 Heridas

Pero esto no es todo, ya que si consigues esta habilidad varias veces podrás fabricar pociones distintas, lanza otro 1D6 y mira en la tabla siguiente:

- | | |
|---|---|
| 1 | Poción de Curación |
| 2 | Antídoto. Permite recuperar un punto de Fuerza perdido a causa de Venenos con un resultado 4+. |
| 3 | Poción de Fuerza. +2 a la Fuerza durante un turno excepto si se obtiene un 6 en cuyo caso los efectos duran toda la aventura. |
| 4 | Poción de Velocidad. +1 Ataque durante un turno excepto si se obtiene un 6 en cuyo caso los efectos duran toda la aventura. |
| 5 | Poción de Celeridad. +1 a la Iniciativa durante un turno excepto si se obtiene un 6 en cuyo caso los efectos duran toda la aventura. |
| 6 | Poción de Combate. +1 al impactar durante un turno excepto si se obtiene un 6 en cuyo caso los efectos duran toda la aventura. |
-
- | | |
|----|--|
| 6 | Celeridad de Disparo: +1 Ataque por turno con un arma de proyectiles. |
| 7 | Disparo Poderoso: Todos los ataques con arco causan +2 Heridas. |
| 8 | Evadir Ataque: Si el Elfo es impactado, tira 1D6. Con 5+, puede evadir el ataque moviéndose a una casilla vacía adyacente. Si no puede hacerlo, sufrirá el ataque normalmente. Si queda adyacente a otro Monstruo, este no atracará ese turno. El Monstruo al que ha evadido el ataque avanzará a la casilla que ocupaba el Elfo, excepto si está trabado por otra miniatura. |
| 9 | Empalamiento: Si el Elfo renuncia a todos sus ataques menos a uno y consigue impactar a un Monstruo que se encuentre entre él y la pared tira 1D6 después de calcular las Heridas. Con un 5+, el Monstruo queda clavado a la pared, por lo que no podrá hacer nada más durante el resto del turno. |
| 10 | Hipnosis: Si no hay enemigos activos, el Elfo podrá auto curarse 1D6 Heridas si no hace nada más en ese turno. |
| 11 | Guardabosques: Entre aventura y aventura, el Elfo puede preparar 1D6 pociones de curación. |
| 12 | Bloquear Ataque: Al ser impactado, tira 1D6. Con un resultado de 6, habrá bloqueado el ataque, que no le causará herida alguna. |