

Warhammer Quest



• ELFA BRUJA •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• ELFA BRUJA •

Perteneciente a los Elfos Oscuros de Naggaroth, enemigos de los Elfos de Ulthuan desde siglos, nadie les puede odiar más que las Elfas Brujas quienes sirven a Khaine, el Dios del Asesinato. Las Elfas Brujas son las más crueles, malvadas y salvajes de todos los Elfos oscuros, se dice que incluso se bañan en sangre de sus enemigos... por no mencionar las numerosas e indescriptibles prácticas y rituales ceremoniales.

Los Elfos Oscuros, sin embargo, a pesar de su comportamiento y vestimentas, son en gran parte indistinguibles de sus familiares Altos Elfos o Elfos Silvanos – seguramente podrían engañar sobre sus orígenes a cualquier humano.

La situación debe ser necesariamente extraña para contratar a alguien tan sanguinaria como una Elfa Bruja entre las filas de heroicos Aventureros, pero quizás este Elfo Oscuro haya cambiado sus ideales y siga los dictados de sus principios... o quizás ella simplemente quiere ser llamada Heroína mientras oculta sus verdaderos motivos y argumentos.

Las habilidades de la Elfa Bruja pueden ser muy útiles en las profundidades de las mazmorras, ya que nadie puede igualar su salvajismo en batalla cuando ella entra en shock y el frenesí controla su cuerpo, logrando un estilo de lucha descontrolado. ¡Infortunio es lo que les aguarda a quienes se interpongan su camino!

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, la Elfa Bruja, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero. Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas básicas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión de la Elfa Bruja, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al Aventurero en el sistema del juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieras, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por la Elfa Bruja. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir a la Elfa Bruja. ¡Recuerda que tienes que devolver a la caja el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el de la Elfa Bruja! Recuerda también, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieras, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo a la Elfa Bruja al grupo de Aventureros. Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar.

Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego.

Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% más de ellos.

Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.

• EMPEZANDO COMO ELFA BRUJA •

El perfil de una Elfa Bruja es el siguiente:

Heridas	1D6+7
Movimiento	5
Habilidad de Armas	4
Habilidad de Proyectiles	3+
Fuerza	3
Resistencia	3
Iniciativa	6
Ataques	1
Destrabarse	4+



HERIDAS

La Elfa Bruja comienza con 1D6+7 Heridas. Recuerda que si sacas un 1, al tirar por las Heridas, puedes repetir la tirada, pero si sacas otro 1, debes conformarte con él.

ARMAS

La Elfa Bruja porta unas espadas gemelas bañadas en un líquido corrosivo y venenoso, una vaina propia de los Elfos Oscuros, tal es así que en caso de infringir Heridas a un oponente, podrá causar un daño adicional de +2 Heridas de daño, a excepción de Skavens, No Muertos y cualquier clase de Demonio.

ARMADURA

Ninguna. La Elfa Bruja no porta ninguna protección (sin importar de que clase sea) escudos, cascós, botas, etc. Sólo lleva el Amuleto de Sangre.

HABILIDADES ESPECIALES: FRENESÍ

La Elfa Bruja está sujeta a Frenesí. Reglas explicadas en el Libro de Jugar a Rol para el enano. Al principio de cada turno, tira 1D6 si lo deseas. En caso de obtener un 4+, la Elfa Bruja entra en frenesí y dobla sus ataques normales (sólo cuerpo a cuerpo) para el resto del combate. Mientras esté en trance por sentir ese frenesí, la Elfa Bruja nunca podrá destrabarse del combate, sólo podrá acercarse al oponente más cercano y atacarle cuerpo a cuerpo, una vez lo haya derrotado podrá desplazarse hasta el siguiente más cercano para luchar, y así sucesivamente, hasta que los Monstruos a la vista hayan sido escapado o muerto. Una vez la Elfa Bruja derrota al oponente, puede incrementar su Frenesí en uno, tras untarse la sangre del mismo por su cuerpo de una manera un tanto sensual pero inquietante.

ODIO A ALTOS ELFOS

Al vivir al servicio de Khaine, tienen mayor odio a los Altos Elfos que el resto de los Elfos Oscuros. Se ven afectadas por las reglas de odio a cualquier Alto Elfo.

ELFAS BRUJAS, EQUIPO Y TESORO

La Elfa Bruja es tratada como un Elfo para los objetos de Tesoro y otros efectos. Obviamente no puede usar armaduras mágicas, pero puede llevarlas para venderlas.

• REGLAS AVANZADAS •

En partidas avanzadas, puedes mantener a tu Elfa Bruja de partida en partida, constituyendo un Aventurero que progresá y evoluciona con cada experiencia de las misiones. Esta sección del Manual te permite conocer las reglas avanzadas para la Elfa bruja, como sus atributos hasta el Nivel de Batalla 10, o incluyendo reglas especiales para visitar Asentamientos, entrenamiento y otros.

La Elfa Bruja comienza con Nivel de Batalla 1 como Novata, puedes buscar la Tabla de Niveles de Batalla al final del Manual. Todas las reglas para Warhammer Quest se aplicarán en las partidas avanzadas, a no ser que se mencione lo contrario de forma específica.

1

INCREMENTO DEL FRENESÍ

La oportunidad de incrementar el frenesí de la Elfa Bruja aumenta por cada Nivel de Batalla adquirido como se muestra a continuación:

Novata	4+
Campeona	3+
Heroína	2+
Señora	1+

AMULETO DE SANGRE

El Amuleto de sangre es un amuleto relleno de sangre de los anteriores oponentes de la Elfa bruja, ella prefiere verlo como un desafío. El amuleto está encantado con oscuras magias de Elfos Oscuros mediante rituales siniestros. Como resultado este Amuleto puede reducir el daño que reciba la elfa bruja, ya sea de caer a un pozo, de magia, de ataques o disparos. Lanza 1D6 por turno y consulta la siguiente tabla:

1 No produce efectos este turno.

2-3 Previene 1D3 de daño hecho este turno.

4-5 Previene 1D6 de daño hecho este turno.

6 Previene de todo daño este turno.

• ENTRENAMIENTO •

El Entrenamiento de una Elfa Bruja es desarrollado gracias al contacto con los Elfos Oscuros, quienes siempre se encuentran en la Asentamientos de gran tamaño. Nunca habrá Elfos oscuros en asentamientos pequeños, ya que es difícil que se oculten en podredumbres donde todo el mundo se conoce. Ella es capaz de subir de Nivel de Batalla como cualquier Aventurero debiendo tirar 2D6 en las siguientes tablas para conocer su progreso.

HABILIDADES

Una vez se incremente un Nivel de Batalla se debe tirar 2D6 para conocer que habilidad aprenderá la Elfa Bruja en su entrenamiento. Una vez tire los dados, deberá observar si debe aprender una habilidad física o por el contrario, tiene la posibilidad de aprender un hechizo nuevo, para ello deberá consultar la tabla correspondiente ya que no puede elegirlos ella misma. Si el resultado fuese uns, deberá volver a tirar los dados.

2 La Elfa Bruja aprende hechizos.

3 Golpe de Reacción.

La Elfa Bruja gana un ataque extra de inmediato en cuanto un oponente es colocado frente a ella. Si hay más de un Monstruo, entonces la Elfa Bruja escogerá a cuál ataca. Este singular ataque ignora toda psicología y puede ser incluso anterior a ataques de emboscada, pero no causa golpes mortales.

4 La Elfa Bruja aprende hechizos.

5 Buscar Debilidad.

La Elfa Bruja aprende a buscar un punto débil y ataca con su daga envenenada en el mismo, ignorando modificadores por armadura en combate cuerpo a cuerpo.

6 La Elfa Bruja aprende hechizos.

7**Esquivar.**

La Elfa Bruja aprende a esquivar ataques, cuando es golpeada, lanza un dado de 6+ implica que el ataque no impacta y es fallido.

8**La Elfa Bruja aprende hechizos.****9****Salto.**

La Elfa Bruja puede saltar una obstrucción, sea un Monstruo, Aventurero o cualquier otro objeto, siempre y cuando no ocupe más de una casilla. Esta parte de su movimiento, le permitirá alcanzar diferentes niveles. Ella debe desrabarse de un monstruo para poder saltarlo.

10**La Elfa Bruja aprende hechizos.****11****Seducción.**

La Elfa Bruja paga un 10% menos en todas sus compras en los Asentamientos de lo normal gracias a su actitud seductora y formas persuasivas. Además, una vez por Asentamiento podrá volver a tirar los dados si ella no está contenta ni le agrada el primer resultado.

12**La Elfa Bruja aprende hechizos.****HECHIZOS**

Las Elfas Brujas aprenden una terrible y siniestra magia al servicio del Dios Asesino y a medida que desarrollen sus habilidades serán capaces de aprender a realizar hechizos cuando estén listas. No podrán realizar hechizos automáticamente si no los han aprendido anteriormente, de esta forma podrán gastar Poder cada turno al hacer una tirada por turno, como si fuera un Hechicero.

Para realizar el hechizo, la Elfa Bruja deberá lanzar 1D6 y obtener un resultado mayor a 7. Para ello deberá sumar a su resultado su poder actual. Las Elfas Brujas solo pueden realizar un hechizo por turno, pero a medida que desarrollen sus habilidades, podrán ir lanzando más:

Novata	1 hechizo por turno
Campeona	1 hechizo por turno
Heroína	2 hechizos por turno
Señora	3 hechizos por turno

Antes de aprender un hechizo las Elfas Brujas deberán lanzar 2D6. Las Elfas Brujas a diferencia del Hechicero no tienen libertad para aprender los hechizos que prefieran. Aprender hechizos dependerá del capricho de las Brujas que les enseñan. Sólo aprenderán hechizos cuando ellas sientan que están preparadas para ello. Si un hechizo ya lo conoces, vuelve a lanzar hasta que el resultado conlleve uno Nuevo.

2 Espasmo Mortal.

Pura magia oscura brota de los ojos de la Elfa Bruja golpeando al oponente con un espasmo mortal dañándole de gravedad al entrar en contacto.

La primera miniatura golpeada en línea recta a la Elfa Bruja sufre 1D6 Heridas más Fuerza y Dados de Daño de la Elfa Bruja.

Si esto acaba con el monstruo, un yanto de estragos retumbará causando disminución en la Fuerza y Dados de daño (si los otros monstruos pueden causar 2D6 con un gran impacto por ejemplo, no impactará) a todas las miniaturas adyacentes.

3 Descarga de la Perdición.

Chispas negras generan una terrible tormenta desde las manos de la Elfa Bruja.

La descarga de la perdición arroja en linea recta de la Elfa Bruja, golpeando todo lo que haya en adelante hasta llegar a la pared a toda miniatura que se encuentre.

Sean compañeros u oponentes, sufrirán 1D6 Heridas por cada Nivel de Batalla que la Elfa Bruja posea.

4 Viento Afilado.

La Elfa Bruja invoca un estruendo de espadas afiladas, que cortan y destrozan todo lo que hay a su paso hasta acabar con el objetivo.

Sólo afecta a un oponente que se encuentre en linea directa con la Elfa Bruja, si hubiese cualquier oponente entre la Elfa Bruja y el primer objetivo, también se verá afectado.

El Viento Afilado causa un número de D6 impactos igual a la Habilidad de Armas de la Elfa Bruja. De ese total se resta la HA del oponente y el numero resultante será las heridas que el Viento Afilado causa, menos cualquier modificador por armas o armaduras.

5 Mano oscura de la Destrucción.

La Elfa Bruja toca a un objetivo haciendo que se pudra y corrompa a medida que le señala con su dedo como si de un pincel se tratase.

La Mano Oscura causa a un monstruo adyacente 1D6 Heridas por cada Nivel de Batalla que la Elfa Bruja posee, sin modificadores por Resistencia o armadura, a excepción de armadura mágica.

6 Arrebata Almas.

Un alma de magia oscura y marchita asalta a los monstruos en la estancia.

El Arrebata Almas afecta a todos los Monstruos que estén en su linea de vision frontal a la Elfa Bruja. Cada Monstruo en ese area sufrirá 1D6 Heridas sin modificadores alguno, y por cada 2 Heridas infligidas en total, la Elfa Bruja recupera 1 Herida. Este hechizo no tiene efecto en No Muertos.

7 Sangre Sanadora.

La Elfa Bruja se untá y baña en sangre de oponentes caídos, de forma que se cura y recupera asimismo.

La Elfa Bruja gasta un turno entero al untarse sangre por su cuerpo de algún enemigo que ha derrotado, no podrá usar la sangre de ningún otro.

Al final del turno recupera 1D6 Heridas por Nivel de Batalla que posee, y una aflicción es perdida (como el veneno que causa -1 Resistencia, o pérdida de alguna parte del cuerpo, etc).

8 Vuelo de Bruja.

Estallando en profundas y siniestras carcajadas comienza a flotar en el aire de forma que puede volar a donde ella deseé.

En el lugar de desplazarse normalmente, la Elfa Bruja puede escoger cualquier casilla iluminada por la Linterna y que haya sido explorado flotar hasta allí. La Elfa Bruja no puede moverse más lejos, ya que es su movimiento para volar aquel lugar.

9 Maldición de Nagash.

Una corriente de espíritus grises y blancos surgen del grito de Guerra de la Elfa Bruja apoderándose de su objetivo al agarrotarlo de terror desde sus rodillas.

El objetivo escogido sufre una terrible maldición, sintiendo que no puede moverse ni lanzar hechizos o usar armas ya que siente un terrible pavor. La miniatura escogida siente que puede pelear cuerpo a cuerpo, con 1 de Impacto y 1 de Fuerza.

La maldición termina una vez ha pasado tantos turnos como niveles de batalla tenga la Elfa Bruja, y el monstruo afligido puede llegar a escapar por el hechizo si al tirar 1D6 saca un 7 o más al sumar al resultado su Iniciativa. Para criaturas sin iniciativa, considerar que tienen un 1. Los No Muertos no se ven afectados por este hechizo de todos modos.

10 Transformación de Kadon.

Los rasgos de la Elfa Bruja comienzan a deformarse y derretirse hasta que llega a convertirse en... otro.

La Elfa Bruja puede convertirse en cualquier monstruo que ella decida de la Mazmorra siempre que tenga el mismo o inferior nivel. Ella volverá a su forma amenos que el hechizo sea lanzado por turno, mientras sea un Monstruo no será atacado por ningún oponente a menos que ella ataque.

Ella pasará a tener el Perfil del Monstruo deseado, no tendrá equipamiento, sólo podrá usar una habilidad o hechizo que sea natural del monstruo además de la habilidad de mantener la transformación de Kadon activa, como su mente y recuerdos.

11 El Horror Oscuro de Arnizipal.

Invoca una nube corrosiva de oscuridad que desata sobre sus adversarios.

El oscuro horror comienza a 2 casillas adjuntas a la Elfa bruja. Esta nube corrosiva hace un daño igual que el Nivel de Batalla de la Elfa Bruja más 1D6, sin modificadores por armadura para cualquier miniatura. El Horror Oscuro se desplazara a la deriva 1D6 casillas de la Elfa Bruja, todo lo que se encuentre en esa área de 2x2 al finalizar cara desplazamiento de la nube será dañado.

11 El Horror Oscuro de Arnizipal.

Invoca una nube corrosiva de oscuridad que desata sobre sus adversarios.

El oscuro horror comienza a 2 casillas adjuntas a la Elfa bruja. Esta nube corrosiva hace un daño igual que el Nivel de Batalla de la Elfa Bruja más 1D6, sin modificadores por armadura para cualquier miniatura. El Horror Oscuro se desplazara a la deriva 1D6 casillas de la Elfa Bruja, todo lo que se encuentre en esa área de 2x2 al finalizar cara desplazamiento de la nube será dañado.

La nube se continuará desplazando tantos turnos como Nivel de Batalla tenga la Elfa, y desaparecerá cuando no pueda ir más allá. Si el horror oscuro encuentra pasillos o corredores por los que desplazarse, su efecto seguirá a través de ellos.

12 Vórtice del Caos.

La Elfa Bruja abre un Vórtice del Caos, aullando de locura mientras que la ira y el frenesí recorren su cuerpo.

El Vórtice se abre en la misma casilla en la que está situada la Elfa Bruja. Cualquier oponente cercano será absorbido por el portal turno por turno y desaparecerá. Cada vez que un monstruo sea absorbido, tira 1D6:

1-2 El Monstruo es atrapado por las fuerzas del caos y sube un nivel más siendo expulsado del Portal de nuevo.

3-4 El Monstruo sufre 1D6 heridas al ser absorbido por el Caos.

5-6 El Monstruo es absorbido por el portal y desaparece de la sección del tablero.



• VISITANDO POBLACIONES •

Cuando os adentráis en Asentamientos, incluso si los otros conocen vuestra auténtica procedencia de Aventurero, debéis no llamar la atención. Por lo que sólo os lavareis el pelo apelmazado en sangre e intentar no hacer esto en público, también deberéis cambiaros de ropa (fundiendo con la mirada a cualquier mirón).

¡Aunque seas técnicamente un Elfo, no puedes entrar en los barrios élficos, ya que es probable que el desenlace sea algo inoportuno, por no decir sangriento.

Es probable que con el tiempo y los actores heroicos incluso logre redimirse y romper con la distancia entre los Elfos y su procedencia de Elfa Oscura, pero esta distancia es tan grande que llevará mucho tiempo, es raro que la vieran como uno más cuando hay un odio declarado públicamente.

Sin embargo, hay un comerciante Elfo Oscuro en el mercado, que de vez en cuando, tiene artículos en venta que pueden ser muy interesantes para la Elfa Bruja.

MERCADER ELFO OSCURO

La Elfa Bruja puede encontrar al Mercader Elfo Oscuro en donde haya algo de alboroto y empujones, de hecho, es probable que en ese mismo instante, este vendiendo otros objetos típicos y astutos de los elfos oscuros a otro compatriota.

El mercader elfo oscuro sólo puede ser encontrado por la Elfa Bruja y el Corsario. Lanza los dados de forma normal como si se encontrase de una Localización Especial.

Que alivio encontrarte finalmente con otro Elfo Oscuro cara a cara en mitad de los malditos humanos y enanos menudos y diminutos.

El mercader se siente cómodo y antes de comenzar hacer negocios, os acomodáis y charláis un rato sobre bastantes cosas del Viejo Mundo, Naggaroth, Ulthuan, e incluso algunas ciudades del Imperio.

En realidad empiezas a dejar a disfrutar de su compañía, pero bien es cierto que nadie más disfruta hablando sobre la tortura de agua en el potro en una cámara de torturas. Inevitablemente esta conversación acabará sobre batallas y guerras, hasta que por fin el Mercader Elfo Oscuro te ofrece los siguientes objetos a la venta:

OBJETOS	STOCK	PRECIO
Frasco Veneno Negro	7	400
Ballesta de Repetición	7	1.500
2D6+6 Flechas de Recámara	9	120
1D6 Flechas Afiladas	10	120
Récamara de la Disputa	8	160
Espadas en Hoz (2)	8	600

Veneno Negro

Este veneno mortal fabricado en el corazón de la Oscura Naggaroth. Es una toxina rápida que funciona deteriorando en escasos minutos el corazón después de haber sido inyectado.

Un Frasco de Veneno Negro lleva bastante para bañar una espada 1D6 veces. Cada petaca durará una aventura entera. Para ser golpeado con una espada cubierta en Veneno Negro, un enemigo sufre 1D3 Heridas de Daño Fatal, resuelto tras la Fase del Monstruos, sin modificadores alguno.



Flechas Afiladas

La punta afilada de estas flechas es aserrada y tan puntiaguda como una miniatura. Usándolas al atacar a un enemigo con armadura, la armadura es ignorada al resolver el daño hecho. Si se ataca a un oponente sin armadura, las Flechas Afiladas causan un daño extra de 1D3. En cambio este tipo de flechas no tienen efecto alguno sobre armaduras mágicas, ni reglas especiales que aplicar a los monstruos.

Recámara de la Disputa

Parece ser una recámara normal para una ballesta, pero si se echa un vistazo con más detenimiento, se revela un pequeño compartimento para envenenar la cabeza de las flechas o incluso un arma. Son suficientes recámaras para toda una Aventura, pudiendo ser llenadas con Veneno Negro. Un bañado (suficiente para introducir hasta una espada o cuchillo por aventura) es suficiente para llenar la recamara para toda una aventura.

Espadas en Hoz

Las armas preferidas de las salvajes Elfas Brujas de Naggaroth, cada cuchillo tiene una forma ovalada como si fuera una hoz. Ellas las cubren con líquido corrosivo y venenoso si la Elfa Bruja lo compra, solo ellas tienen el secreto de corromper sus aceros.



Ballesta de Repetición

El arma a distancia especializada inventada por Elfos Oscuros, este arma permite realizar varios disparos antes de tener que ser recargada. Atacando con la Ballesta de Repetición, tira los dados para saber si el disparo es apto. Si el tiro es acertado, lánzalos de nuevo para golpear de nuevo. Repite la tirada hasta fallar (obteniendo un 1). Recargar la Ballesta de Repetidor requiere 1 D3 turnos sin hacer nada más que desplazarse.

Flechas de Recámara

Parecen ser flechas normales, pero una pequeña observancia revela un pequeño compartimento en el que pueden ser envenenadas, por lo tanto conviene rellenarlas con veneno para que puedan ser usadas durante una aventura.

TEMPLO DE KHAINE

Si la Elfa Bruja decide visitar el Templo a Khaine, deberá tirar los dados para la siguiente tabla:

1-3 Día sin eventos

Pasas los días en el Templo de Khaine dedicándole plegarias a tu Dios. Te sientes mejor, pero en realidad no has hecho nada en todo el día.

4 Maestro Asesino

Un Maestro Asesino está dentro del templo rezando a Khaine. El ofrece entrenar a la Elfa Bruja por 1D6x20 monedas de oro.

Gracias al entrenamiento, durante la próxima Aventura cualquier atributo del perfil podrá incrementarse en uno excepto Ataques, Movimiento y Dados de Daño.

5 Baño de Sangre

Tira los dados para la Tabla de Baño de Sangre.

6 Danza de Sangre

Tira los dados para la Tabla de la Danza de Sangre.

BAÑO DE SANGRE

1 Rejuvenecer

La sangra del foso rejuvenece a la Elfa Bruja. Gana 1D3 Heridas permanentemente.

2 Fortuna de Khaine

La Elfa Bruja es bendecida por Kain. Ella recibe +1 Suerte permanentemente.

3 Belleza Radiante

Los rasgos finos de la Elfa Bruja son bendecidos con tal belleza por Khaine, cualquier monstruo que la ataque durante la primera ronda no peleará si obtiene un 5+.

4-6 Espadas Encantadas

Khaine bendice las espadas de la Elfa Bruja con habilidades mágicas. La primera vez sus espadas pasaran a ser consideradas como armas mágicas. En las siguientes ocasiones tira 1D6:

1 Fuego de Khaine

Los enemigos son cegados por una oscura nube que surge de la más oscura profundidad. Si encantas sólo una espada, sufrirán -1 al impactar, en caso encantar las dos, sufrirán un -2 para impactar.

2 Protección de Khaine

Khaine concede a las espadas poderes protectores. Si solo una es encantada, la Elfa Bruja consigue +1 Resistencia, las dos +3.

3 Rapidez Diabólica

La Elfa Bruja siente ligereza en sus espadas y son más fáciles de manejar. Siendo Campeona logra +1 Ataque, siendo Heroína +3.

4 Previsión de Khaine

La Bruja Elfa se siente más afortunada por Khaine que antes. Puede volver a tirar un ataque fallado por Aventura por espada encantada.

5 Detener

La Elfa Bruja logra detener ataques con sus espadas. Logra detenerlos con un 6+ en caso de una espada y en caso de encantar las dos, 5+.

6 Bebedora de Sangre

Por cada 5 heridas que la Elfa Bruja causa recuperará 1 Herida, serán 2 en caso de encantar las dos espadas.

DANZA DE SANGRE

Paga 1D6x50 monedas de oro como ofrenda a Khaine y tira 1D10 para la siguiente tabla:

1-2 Nada

Khaine ignora tus suplicas.

3 Sangre de Lujuria

Khaine instruye grandes sentimientos de odio en la Elfa Bruja, hacienda que sea todavía más sádica durante los siguientes días. La Elfa bruja añade +1 en sus tiradas de Frenesi solo para la siguiente Aventura.

4 Presagio

Khaine concede una vision del future a la Elfa Bruja. Durante la próxima Aventura la Elfa Bruja puede esquivar un ataque de cualquier oponente. Por ejemplo, contra el ataque de un enemigo con su espada o de todos los ataques de un monstruo o incluso una bola de fuego. Deberá hacerlo cuando el daño ha sido hecho.

5 Fortuna de Khaine

Puedes volver a tirar dados para la tabla Amuleto de Sangre para la proxima Aventura.

6 Fuerza de Mente

Gracias a las comunicaciones con Khaine, la Elfa bruja se fortalecerá y endurecerá. Durante la próxima Aventura, si la Elfa Bruja ve reducida sus heridas a 0, se volverá a levantar y continuará peleando como si nada con 1 Herida. Sólo una vez para la siguiente Aventura.

7-8 Nada

Khaine ignora tus suplicas.

9 Fuerza de Sangre

Khaine imbuye en el cuerpo de la Elfa Bruja un gran poderío. Para la próxima Aventura ella tiene +1 Habilidad a usar.

10 Sellos de Sangre

La Elfa Bruja se dibuja sellos mágicos marcando todo su cuerpo, incrementando el miedo de todas las razas. Tira los dados y según tu nivel de batalla todos los monstrous de esa clase te tendrán miedo durante 1D6 Aventuras.

**11****Tempestad de Espadas**

La Elfa Bruja logra un conocimiento de como golpear a sus oponentes con una gran maniobra. Una vez por Aventura lanzara un dado para impactar a cada monstruo adyacente. No podrá realizar un golpe mortal con esta habilidad.

12**Poder Siniestro**

Cuando la Elfa Bruja termina su danza, se siente más unida a su arma y más fuerte que nunca. Añade +1 a sus Ataques, Iniciativa y Habilidad de Armas permanentemente.

• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

Los Elfos Oscuros en general, y las Elfas Brujas en particular, son considerados despiadas y sádicas. Sin embargo, a diferencia de los Altos Elfos, que tienden a ser arrogantes y distantes, la Elfa Bruja es salvaje, es un animal de carnicería. Se tarda mucho tiempo en coger confianza a la Elfa Bruja, y cualquier signo de traición podría ser vengado bajo pena de muerte.

En combate, son criaturas agiles y feroces, la sed de sangre que les caracteriza hace que entren en un estado de frenesí sólo asemejado al de los animales salvajes, pierden el control sobre si mismas para ser las victoriosas en batalla.

Los elfos en general, y específicamente las Elfas Brujas, se mueven por motivos desconocidos completamente para el resto de la humanidad. Su impulso y codicia es lo que la mueve a actuar, y normalmente su único objetivo es la de saciar su ganas de matar para satisfacer a su Dios Khaine.

TEST DE ATRIBUTOS

La Elfa Bruja es muy similar, en cuanto a habilidades a los Elfos, pero está adaptada a su perfil oscuro y siniestro, además de poder lanzar hechizos como si un Hechicero fuese. Es un personaje equilibrado pero despiadado en la batalla.



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DE LA ELFA BRUJA.

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Daños Dado	R	Heridas I	A	Voluntad	Suerte	Habilidades Trabajo
1	0	Novata	5	4	3+	3	1D6	4	D6+7	7	1	2	0
2	2,000	Campeona	5	4	3+	3	1D6	4	D6+7	7	1	2	0
3	4,000	Campeona	5	4	3+	3	1D6	4	2D6+7	7	2	3	1
4	8,000	Campeona	5	4	3+	3	1D6	4	2D6+7	8	2	3	1
5	12,000	Heroína	5	5	3+	3	2D6	4	3D6+7	8	3	4	2
6	18,000	Heroína	6	5	2+	3	2D6	4	3D6+7	9	3	4	2
7	24,000	Heroína	6	5	2+	3	2D6	5	4D6+7	9	3	4	2
8	32,000	Heroína	6	6	2+	3	2D6	5	4D6+7	9	4	4	2
9	45,000	Señora	6	6	1+	3	3D6	5	5D6+7	10	4	4	2
10	50,000	Señora	6	1+	3	3D6	5	5D6+7	10	4	4	3	10

GAMES WORKSHOP®
PRODUCT

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP
Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell

ELFA BRUJA.
BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher
RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Product Code: 0017
Part No.: 102619



ELFA BRUJA

Heridas: 1 D6 + 7
 Movimiento: 5
 Habilidad de Armas: 4
 Habilidad de Proyectiles: 3 +
 Fuerza 3
 Resistencia: 3
 Iniciativa: 6
 Ataques: 1

Equipo: Amuleto de Sangre.

Arma: La Elfa Bruja posee unas espadas gemelas bañadas en un líquido corrosivo y venenoso. Al infringir una herida a un oponente, puede causar un daño adicional de +2 Heridas.

Armadura: Ningun tipo de protección, ni cascos, ni escudos, ni botas, etc.

Trabado: Destrabado con un resultado de 4+.

Reglas Especiales

Consulta el reverso de la esta Carta.

HA DEL ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5



REGLAS ESPECIALES

Frenesí:

La Elfa Bruja están sujetas al Frenesí. Al principio de cada turno, tira un 1D6 si lo deseas. En caso de obtener 4+, la Elfa Bruja entra en frenesi y doble sus ataques normales (sólo cuerpo a cuerpo) para el resto del combate. Sin embargo, mientras esté en trance por sentir ese frenesí, la Elfa Bruja nunca podrá destrabarse del combate.

Sólo podrá atacar al Monstruo más cercano y una vez lo haya derrotado, atacará al siguiente más cercano, hasta que todos los Monstruos a la vista hayan sido derrotado o hayan escapado. Una vez la Elfa Bruja derrota a su enemigo, tiene la posibilidad de incrementar su Frenesí en uno, tan pronto frota su sangre por su cuerpo de una manera un tanto inquietante pero de forma erótica.

Tesoros:

La Elfa Bruja es tratada como un Elfo para los objetos de tesoro y otros efectos. Obviamente no puede usar ninguna armadura mágica, pero puede guardar los objetos para venderlos en caso de ser deseados.



AVENTURERO

TECNICAS

- 2 La Elfa Bruja aprende un Hechizo.
- 3 Golpe de reacción. Gana un ataque extra de inmediato cuando un enemigo está situado en frente. Si hay más de un monstruo, la Elfa Bruja escogerá a quien ataca. Este ataque, ignora toda psicología y anterior a ataques de emboscadas, y no causa golpes mortales.
- 4 La Elfa Bruja aprende un Hechizo.
- 5 Buscar Debilidad. Aprende a buscar un punto débil y ataca con su daga afilada, ignorando toda armadura en combate cuerpo a cuerpo.
- 6 La Elfa Bruja aprende un Hechizo.
- 7 Esquivar. La Elfa Bruja aprende a esquivar ataques, cuando golpean, una tirada de 6+, supone que el ataque es fallido.
- 8 La Elfa Bruja aprende un Hechizo.
- 9 Salto. Puedes saltar un monstruo, objeto o Aventurero, siempre y cuando no ocupe más de una casilla. Será parte del movimiento, permitiendo alcanzar diferentes niveles. Deberás destrabarte para saltar monstruos.
- 10 La Elfa Bruja aprende un Hechizo.
- 11 Seducción. La Elfa Bruja paga un 10% menos para todas las compras en Asentamientos de lo normal gracias a su actitud persuasiva. Una vez por Asentamiento puedes volver a tirar dados en Eventos si no le guste el resultado.
- 12 La Elfa Bruja aprende un Hechizo.

HECHIZOS

- 2 Espasmo Mortal. Pura magia oscura brota de los ojos de la Elfa Bruja golpeando al oponente con un espasmo mortal dañándole de gravedad.
- 3 Descarga de la Perdición. Tus manos generan unas chispas negras generan una terrible tormenta.
- 4 Viento afilado. La Elfa Bruja invoca un estruendo de espadas afiladas, que cortan y destrozan todo lo que hay a su paso hasta acabar con el objetivo.
- 5 Mano Oscura de Destrucción. Tocas a un objetivo haciendo que se pudra y corrompa a medida que le señala con su dedo como si de un pincel se tratase.
- 6 Arrebata Almas. Un alma de magia oscura y marchita asalta a los monstruos en la estancia.
- 7 Sangre Sanadora. Te untas y bañas en sangre de oponentes caídos, para recuperarte así mismo.
- 8 Vuelo de Bruja. Mientras ries de forma siniestra flotas en el aire para volar a donde desees.
- 9 Maldición de Nagash. Una corriente de espíritus grises y blancos surgen del grito de Guerra de la Elfa Bruja apoderándose de su objetivo al agarrotarlo de terror desde sus rodillas.
- 10 Transformación de Kadon. Los rasgos de la Elfa Bruja comienzan a deformarse y derretirse hasta que llega a convertirse en... otro.
- 11 Horror Oscuro de Arnízpal. Desatas una nube corrosiva de oscuridad sobre los adversarios.
- 12 Vórtice del Caos. Abres un Vórtice del Caos, arrullando mientras tu ira y frenesí recorren tu cuerpo.

ESPADAS GEMELAS

Espadas gemelas en curva, bañadas en líquido corrosivo y venenoso. En caso de lograr infringir Heridas a un oponente, puede causar un daño adicional de +2 Heridas excepto a Monstruos Skavens, No Muertos y Demonios.



AMULETO DE SANGRE

Amuleto lleno de sangre de los anteriores oponentes. Está encantado con artes oscuras propias de los Elfos Oscuros como siniestros rituales. Reducirá el daño que reciba la Elfa Bruja, ya sea de caer a un pozo, de magia, de ataques o disparos. Lanza 1D6 por turno:

- 1 No produce efectos este turno.
- 2-3 Previene 1D3 de daño hecho este turno.
- 4-5 Previene 1D6 de daño hecho este turno.
- 6 Previene de todo daño este turno.

PERFIL ELFA BRUJA

Nivel Batalla 2 Heridas: 1D6+7 H. Armas/Proyc: 4/3+
Fuerza/Dados: 3/1 Resistencia: 4
Iniciativa: 7 Ataques: 1

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	4	4	5	5	5	6

HABILIDADES: 2

Nivel Batalla 3 Heridas: 2D6+7 H. Armas/Proyc: 4/3+
Fuerza/Dados: 3/1 Resistencia: 4
Iniciativa: 7 Ataques: 2

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6

HABILIDADES: 3

Nivel Batalla 4 Heridas: 2D6+7 H. Armas/Proyc: 4/3+
Fuerza/Dados: 3/1 Resistencia: 4
Iniciativa: 8 Ataques: 2

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6

HABILIDADES: 4

Nivel Batalla 5 Heridas: 3D6+7 H. Armas/Proyc: 5/3+
Fuerza/Dados: 3/2 Resistencia: 4
Iniciativa: 8 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

HABILIDADES: 5

Nivel Batalla 6 Heridas: 3D6+7 H. Armas/Proyc: 5/2+
Fuerza/Dados: 3/2 Resistencia: 4
Iniciativa: 9 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

HABILIDADES: 6 La Elfa Bruja logra +1 de Movimiento fijo, es decir, 6.

Nivel Batalla 7 Heridas: 4D6+7 H. Armas/Proyc: 5/2+
Fuerza/Dados: 3/2 Resistencia: 5
Iniciativa: 9 Ataques: 3

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

HABILIDADES: 7

Nivel Batalla 8 Heridas: 4D6+7 H. Armas/Proyc: 6/2+
Fuerza/Dados: 3/2 Resistencia: 5
Iniciativa: 9 Ataques: 4

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

HABILIDADES: 8

Nivel Batalla 9 Heridas: 5D6+7 H. Armas/Proyc: 6/1+
Fuerza/Dados: 3/3 Resistencia: 5
Iniciativa: 10 Ataques: 4

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

HABILIDADES: 9

Nivel Batalla 10 Heridas: 5D6+7 H. Armas/Proyc: 6/1+
Fuerza/Dados: 3/3 Resistencia: 5
Iniciativa: 10 Ataques: 4

HA ENEMIGO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
IMPACTAR	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

HABILIDADES: 10

En nivel 8, el Barbaro consigue +2 en su tirada Berserker.