

·HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS·

PERFIL / ATRIBUTOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: **1**

Clase de Aventurero: **B. G** Raza: **Elfo**

| M | HA | HP | F | R | Daño | I | A | FV | Destr. | Suerte |
|---|----|----|---|---|------|---|---|----|--------|--------|
| 4 | 5 | 6+ | 3 | 3 | 1D6 | 6 | 1 | 2 | 3+ | - |

TABLA DE COMBATE

| Enemigo: | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|--------------------------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Hab. Armas del Atacante: | | 1 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 6 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 7 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| | 8 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| | 9 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| | 10 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |

HERIDAS

1D6+7. Solo se puede repetir la tirada una única vez.

Heridas Iniciales

HABILID. / HECHIZOS

Poder Inicial

Danza de la Muerte.

La agilidad natural del Bailarín Guerrero y su gran afinidad con sus armas le convierten en un guerrero temible. En combate, el Bailarín Guerrero es una visión grácil pero terrible, que salta y gira en el aire con garbo, pero que tras de si sólo deja un rastro de muerte y destrucción.

La Danza de la Muerte permite al Bailarín Guerrero mover, luchar, volver a mover, e incluso es posible que pueda volver a luchar, todo en el mismo turno! El Bailarín Guerrero debe contar el numero de casillas que mueve cada turno, especialmente cuando queda trabado en combate. Si en combate, el Bailarín Guerrero derrota al Monstruo de un solo golpe, puede efectuar su barrido letal como es normal (Consultar Carta de Equipo).

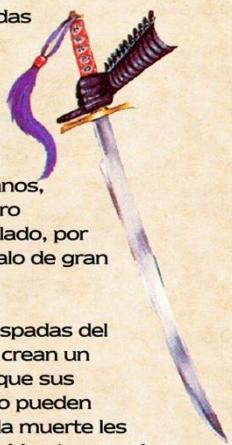
Si no quedan Monstruos cerca para herir con su Barrido Letal, la Danza de la Muerte entra en acción. Con esta habilidad, podrá mover hacia el Monstruo más próximo los cuadros que todavía no hubiese movido para seguir su barrido letal. Este proceso podrá repetirse hasta que falle el barrido o no derribe al Monstruo de un golpe o no haya monstruos o no tenga mas movimiento.

MONEDAS DE ORO

NOTAS (Equipamiento, Tesoros, Armaduras, Armas, etc.)

ESPADAS DE ORIÓN

Espadas concedidas por Orion, el Rey de los Bosques Elficos.



Aunque el metal es poco utilizado por los Elfos Silvano, estas son del acero más puro y templado, por lo que fue un regalo de gran honor.

En combate las espadas del Bailarín Guerrero crean un resplandor de acero que sus enemigos tan solo pueden detectar cuando la muerte les anuncia que han sido atravesados por ellas.

ESPADAS DE ORION

Si el Bailarín Guerrero mata a un Monstruo de un solo golpe con las Espadas de Orion, estas efectuaran un barrido letal siempre. Generalmente un barrido letal no puede atravesar un cuadro bloqueado por un muro, puerta u otro guerrero. Pero como el Bailarín Guerrero está armado con dos espadas, podrá seguir su barrido letal más allá del cuadro que lo boquea, cambiando rápidamente el arma con que ataca. Por tanto, el barrido letal seguirá el proceso habitual mas alla del cuadro bloqueado. Si el barrido letal queda bloqueado una vez mas, se detiene.

Si el Bailarín Guerrero está utilizando algo que le impida utilizar ambas espadas, como por ejemplo el Farol, u otra arma a dos manos, no podrá aplicar esta regla.

CINTURÓN DE ARIEL

Cinturón mágico, concedido al Bailarín Guerrero por Ariel, la Reina de los Bosques Elficos. Posee el poder de absorber Heridas e incluso de desviar los impactos que alcancen al Aventurero.



El Bailarín Guerrero lanza un dado al inicio de cada turno:

- 1 El cinturón no tiene efecto ese turno.
- 2-3 El cinturón incrementa en +1 la Resistencia del Bailarín Guerrero durante ese turno.
- 4-5 El cinturón incrementa en +2 la Resistencia del Bailarín Guerrero durante ese turno.
- 6 El cinturón protege al Bailarín Guerrero de un único ataque este turno, ignorando el impacto elegido.

Warhammer Quest



• BAILARIN GUERRERO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• BAILARÍN GUERRERO •



En lo más profundo del gran Bosque de Loren, en Bretonia, vive el reino de los Elfos Silvanos de Athel Loren. Esta gran extensión de tierra boscosa, es el hogar de las colonias élficas que quedaron atrás cuando el Rey Fénix ordenó, a su gente, regresar a Ulthuan, hace cuatro mil años.

Los Elfos Silvanos son liderados por Orión y Ariel, reencarnaciones vivientes de los dioses Kurnous, el cazador salvaje, e Isha, la madre tierra. Son conocidos como el Rey y la Reina del bosque, y todos los Elfos Silvanos les rinden homenaje.

Los claros sagrados de Athel Loren, son los escenarios de rituales arcanos, donde los bailarines interpretan los relatos de los Elfos Silvanos. Estos bailarines, no sólo son entrenados para las danzas rituales de adoración, sino, también para las mortales danzas de guerra.

Estos Bailarines Guerreros son famosos y temidos en todo el mundo.

Los Bailarines Guerreros son una casta selecta, ordenados al nacer, educados y entrenados en aislamiento. Los Elfos Silvanos son altos y esbeltos, y entre una raza, conocida por su gracia y elegancia, los Bailarines Guerreros destacan. Ellos son excepcionalmente ágiles y rápidos, y poseen unas habilidades asombrosas. En combate, son elegantes y mortales, transformando la destrucción y la muerte en un arte.

En general, los Elfos Silvanos, han adquirido una astucia intuitiva, desarrollando un saludable suspicacia hacia los extraños y un gran recelo hacia lo no natural. Evitan el contacto con otras razas y son despiadados con los que invaden su reino. Sin embargo, el bosque no es totalmente autosuficiente: el metal, en particular, es difícil de obtener. Por esta razón, los Elfos Silvanos, necesitan comerciar con extranjeros y confiar en ellos, cuando se aventuran al exterior del reino.

Los Elfos Silvanos, que buscan el exterior de Athel Loren, pueden dividirse en dos tipos. Primero están los Nómadas, pequeños grupos de Elfos Silvanos viajeros, que comercian con otras culturas. Estos grupos pueden ser encontrados, a través del Viejo Mundo, frecuentemente acampados cerca de una población, donde podrán comerciar por el día, regresando a su campamento oculto, al caer la noche.

El segundo tipo son los solitarios "viajeros", Elfos individuales que desean experimentar en el mundo exterior. Debido al aislamiento de su educación, algunos Bailarines Guerreros, a menudo, se convierten en viajeros, que recorren el mundo, para experimentar sus maravillas.

Los Bailarines Guerreros, a veces, se unen a individuos de otras razas, con una mentalidad similar a la suya, con los que acabará forjando una relación de gran amistad.

En Warhammer Quest, tú eres uno de estos Bailarines Guerreros que quieren viajar por el mundo. Entrenado en el arte de la lucha, quieres, ahora, probar tus habilidades al límite. Encontrar una banda de Aventureros para compartir con ellos la búsqueda de aventura, riqueza y gloria.

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Bailarín Guerrero, en tus juegos de 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 Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas 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 del Bailarín Guerrero, a través de los Niveles de Combate, incluyendo cualquier hechizo, habilidades o reglas especiales. Y la sección final incluye unas guías para usar al Bailarín Guerrero en el sistema del juego de Rol.

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, del juego de Warhammer Quest, por el Bailarín Guerrero. Simplemente, permite, a uno de los jugadores elegir al Bailarín Guerrero.

Las reglas, que vienen a continuación, explican cómo utilizar al Elfo Bailarín Guerrero en tus juegos. ¡Recuerda devolver, el contador del Aventurero original, a la caja, y reemplazarlo por el del Bailarín Guerrero!

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 quieres, también puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Bailarín Guerrero al grupo de Aventureros. Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar. Las cartas y tablas, 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 serán de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o seis Aventureros, entonces tendrás que incrementar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tú tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrás 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 más, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en cualquier otro caso que se dé.

• EMPEZANDO COMO BAILARÍN GUERRERO •

Cualquier jugador puede empezar el juego como Bailarín Guerrero, simplemente cámbialo por uno de los otros Aventureros.



El perfil del Bailarín Guerrero es el siguiente:

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

Heridas

El Elfo Bailarín Guerrero empieza el juego con 1D6+7 Heridas. Cuando tires para ver cuántas Heridas, recuerda que puedes repetir la tirada si te sale un 1, aunque tendrás que quedarte con el segundo resultado, ¡aunque sea otro 1!

Equipo

El Bailarín Guerrero lleva el Cinturón de Ariel. Las reglas para este objeto especial mágico, están incluidas en su carta de equipo y en las reglas de más abajo.

Armas

El Elfo Bailarín Guerrero porta las Espadas de Orión. Causan 1D6 + su Fuerza de Daño (1D6+3).

Armadura

El Elfo Bailarín Guerrero nunca lleva armadura, pues podría impedirle luchar con su estilo único.

Trabado

El Bailarín Guerrero puede destrabarse del combate con un 3+.

REGLAS ESPECIALES Y EQUIPO

Antes de dejar el reino sagrado de Athel Loren, el Bailarín Guerrero es llamado a presentarse ante el Rey Orión y la Reina Ariel, para darle dos regalos que le ayuden en tiempo de necesidad: el Cinturón de Ariel y las Espadas de Orión.

Cinturón de Ariel

Este cinturón mágico fue regalado, al Bailarín Guerrero, por Ariel, reina de los Elfos Silvanos.

El Cinturón tiene el poder de absorber daño, e incluso, desviar impactos, que de otro modo, el Bailarín Guerrero, recibiría. Tira 1D6, por el Bailarín Guerrero, al inicio de cada turno:

- 1 El Cinturón no tiene efecto, este turno.
- 2-3 El Cinturón añade +1 a la Resistencia del Bailarín Guerrero por este turno.
- 4-5 El Cinturón añade +2 a la Resistencia del Bailarín Guerrero por este turno.
- 6 El Cinturón protege al Bailarín Guerrero de un único ataque, este turno. Él puede elegir ignorar un único golpe que le impacte.

Espadas de Orión

Estas dos espadas, finamente fabricadas, fueron regaladas, al Bailarín Guerrero, por el mismísimo Orión. Aunque el metal es poco utilizado por los Elfos Silvanos, estas dos espadas son del más puro acero templado. Este regalo supone un gran honor. En combate, las espadas del Bailarín Guerrero crean una estela brillante de acero que sus enemigos detectan, cuando la muerte les anuncia que han sido atravesados por ellas.

Regla Especial

Si el Bailarín Guerrero mata a un Monstruo, de un golpe, cuando use sus dos espadas, efectuará un barrido letal, como es habitual. En general, un barrido letal se para si llega a una casilla bloqueada por un muro, una puerta, otro Aventurero, etc. Sin embargo, el Bailarín Guerrero puede seguir con su barrido letal, más allá de la casilla que lo bloquea, atacando rápidamente con su otra espada. El barrido letal seguirá el proceso habitual, más allá de la casilla bloqueada. Si el barrido letal es bloqueado de nuevo, se detendrá.

Si el Bailarín Guerrero está llevando cualquier cosa que le impida usar ambas espadas, como por ejemplo la lámpara, entonces, esta regla no se aplicará. Tampoco podrá aplicarla si empuña cualquier otra arma.

Habilidad Especial: Danza de Muerte

En Warhammer Quest, un Aventurero mueve hasta 4 casillas por turno, y si esto le sitúa en contacto con el enemigo, entonces, podrá luchar. Si un Aventurero usa menos de su total de movimiento para llegar al enemigo, el movimiento restante se perderá. Una vez que empieza a luchar, ya no podrá mover de nuevo, en este turno.

El Bailarín Guerrero es tan ágil, y tan hábil con sus armas, que puede mover, luchar, mover de nuevo, y quizás aún luchar de nuevo. ¡Todo en un turno!

El jugador Bailarín Guerrero debe recordar el número de casillas, que mueve cada turno, particularmente cuando está en combate. Cuando lucha, si el Bailarín Guerrero mata a un Monstruo de un golpe, hará su barrido letal, como normalmente, incluyendo su habilidad especial con sus dos espadas. Si, habiendo despachado a sus enemigos de un solo golpe, ya no está en posición de efectuar un barrido letal, entonces la Danza de Muerte entra en acción. Ahora, él puede usar su movimiento restante y situarse en contacto con Monstruos, y continuar su barrido letal. Esto continúa hasta que falle su barrido letal, no haciendo el daño suficiente para matar de un golpe, no le quede movimiento, o no haya Monstruos con los que luchar.

BAILARÍN GUERRERO Y ARMADURA

En el estilo de lucha del Bailarín Guerrero es muy importante que el cuerpo no soporte el peso de ninguna armadura, casco o escudo. Por esta razón, el Bailarín Guerrero desdeña el uso de cualquier tipo de armadura. No llevará, ni siquiera, armadura mágica, ni usará cascós o escudos mágicos.

Sin embargo, conoce el gran beneficio de la protección mágica, y usará objetos mágicos que le proporcionen un incremento de Resistencia, como anillos mágicos de resistencia o de invisibilidad.

BAILARÍN GUERRERO Y TESOROS

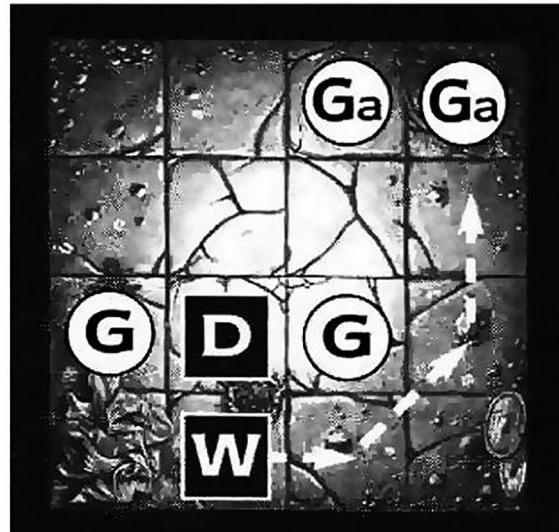
El Bailarín Guerrero no utilizará ningún objeto de tesoro que lance hechizos. Él puede, además, decidir no usar otras armas que no sean sus dos Espadas de Orión, pues perdería la habilidad especial que estas le proporcionan. Por esta razón, él puede encontrarse, a menudo, con tesoros que no podrá utilizar.

Si el Bailarín Guerrero obtiene objetos de tesoro que no puede o no quiere usar, podrá intentar cambiarlos con otros Aventureros que quieran. De cualquier modo, él siempre podrá venderlos, al final de la aventura.

Ejemplo del Bailarín Guerrero en combate

El Bailarín Guerrero (W) empieza el turno trabado por los Goblins (G). Él impacta al Goblin situado a la izquierda del Enano (D), matándolo al instante. Ahora puede hacer un barrido letal, pero su camino está bloqueado por el Enano. Sin embargo, como lucha con las dos Espadas de Orión, el Bailarín Guerrero puede continuar el ataque con su otra espada. Él impacta al Goblin situado a la derecha del Enano, cortando al Monstruo en dos.

Ahora, no hay Monstruos adyacentes al Bailarín Guerrero y podrá usar el resto de movimiento (si no le queda movimiento no podrá mover) para continuar con su barrido letal. El Bailarín Guerrero mueve las 3 casillas y continúa su ataque contra los dos arqueros (Ga). Decapita al primero, pero falla con el segundo, así finaliza su barrido letal y su turno.



• REGLAS AVANZADAS •

En el juego avanzado, el Bailarín Guerrero irá, de aventura en aventura, ganando tesoros y oro.

Sus atributos y habilidades irán aumentando, al ir progresando desde el Nivel de Combate 1, al Nivel de Combate 10.

La siguiente sección indica como prograsa, el Bailarín Guerrero, a través de los distintos Niveles de Combate, y proporciona detalles de una especie de Población Especial: los Elfos Silvanos Nómadas.

TESORO Y EQUIPO

El Bailarín Guerrero no puede usar objetos para lanzar hechizos, armaduras corporales, escudos, o cascós. Además, el Bailarín Guerrero no puede utilizar nada que no esté disponible para el Elfo.

Esto refleja que el Bailarín Guerrero, al final del día, es ante todo, un Elfo, así que, si un determinado objeto de tesoro no pude ser usado por otros Elfos, él tampoco podrá utilizarlo.

· BAILARINES GUERREROS EN POBLACIONES ·

Los Bailarines Guerreros son los más salvajes de los Elfos Silvanos: feroz, orgullosos e indómitos.

El Bailarín Guerrero es como un espíritu elemental, unido con el viento, la lluvia y el sol. Las sendas ocultas de los bosques son su hogar, las bestias salvajes del bosque sus amigos. Él no necesita a los humanos, cuyas principales hazañas, parecen ser, la destrucción de todo lo que él más quiere.

Los Elfos Silvanos están incómodos en las ciudades de humanos, encontrándolas claustrofóbicas, incomprensibles, sucias, ruidosas y toscas.

Mientras sea posible, un Bailarín Guerrero, evitará estos lugares, dejando los tratos con los humanos, para buscar a aquellos Elfos con los que se entiende mejor.

Él buscará, activamente, a estos Elfos, quienes tienen objetos disponibles, de humanos, que no pueden ser comprados o encontrados fácilmente en otra parte. Por esta razón, el Bailarín Guerrero siempre estará alerta para distinguir el rastro de un grupo de Elfos Silvanos Nómadas.

El pueblo de los Elfos Silvanos de Athel Loren no es totalmente autosuficiente y necesita comerciar con otras razas, y siempre pueden encontrarse grupos de Elfos Silvanos lejos del Bosque de Loren.

Estos Elfos Silvanos Nómadas son hábiles comerciando con los humanos de las ciudades, y expertos en defenderse de cualquier apuro que pueda ocurrirles.

Cualquier viajero Elfo Silvano, como el Bailarín Guerrero, tendrá una agradable bienvenida en el campamento de unos Nómadas, suponiendo que pueda encontrar uno.

Cuando los Nómadas viajan dejan signos de su paso que sólo los de su raza pueden observar y encontrar. Otras razas no podrían saber que los Nómadas han pasado por allí, a no ser que los Elfos Silvanos quisieran revelarse a sí mismos, pues ellos se mueven, por los bosques, como fantasmas invisibles.

En compañía de estos Elfos, un Bailarín Guerrero recibirá una cálida bienvenida, aunque sus compañeros no tendrán, necesariamente, el mismo trato. Él estará ansioso por intercambiar historias, comerciar con equipo y saber noticias de Loren y del resto del mundo.

BAILARÍN GUERRERO EN ALDEAS

El Bailarín Guerrero acompañará a los otros Aventureros, a una aldea, a comprar las mercancías disponibles.

El único lugar al que no irá un Bailarín Guerrero es a la Taberna. Aunque una aldea tiene un local lo bastante espacioso, el excesivo agolpamiento de borrachos ruidosos y el humo que siempre hay en cualquier taberna, es demasiado para el Bailarín Guerrero. Si los otros Aventureros quieren entrar en la Taberna, el Bailarín Guerrero les esperará en otro lugar.

BAILARÍN GUERRERO EN PUEBLOS Y CIUDADES

Normalmente, un Bailarín Guerrero preferirá despedirse de sus camaradas y reunirse con ellos más tarde, antes de entrar en una gran Población, como un pueblo o una ciudad. Mientras sus compañeros entran en la cosmopolita actividad y agitación, en busca de equipo, entrenamiento, etc. El Bailarín Guerrero se despedirá de ellos y pasará su tiempo buscando un grupo de Elfos Silvanos Nómadas, que estén acampados por los alrededores.

El Bailarín Guerrero puede entrar en un pueblo o ciudad si quiere. Sin embargo, al no estar habituado a la agitación del lugar, al Bailarín Guerrero le resultará muy duro orientarse, y tendrá dificultades para encontrar el Barrio de los Elfos, o cualquier otra Localización Especial que busque. Se encontrará, probablemente, perdido durante horas, o incluso días, en las sinuosas callejas y calles, débilmente iluminadas, de una Población grande.

A diferencia de otros Elfos, el Bailarín Guerrero debe obtener un 8 ó más para encontrar cualquier Localización Especial, en un pueblo o ciudad, tirando 2D6 en un pueblo y 3D6 en una ciudad.

Si un Bailarín Guerrero entra en un pueblo o ciudad de humanos, podrá visitar los siguientes lugares:

El Barrio Élfico, la Casa del Noble del Elfo Explorador, el Vendedor de Arcos y Flechas, el Armero y el Almacén.

Si el Bailarín Guerrero visita un pueblo o una ciudad, deberá tirar dos veces en la Tabla de Eventos en Poblaciones, por cada día.

BUSCANDO A LOS ELFOS SILVANOS NÓMADAS

Cuando los Aventureros llegan a una Población, deben decidir cuánto tiempo se quedarán en ella. Si el Bailarín Guerrero no quiere ir con ellos, tendrá, entonces, este tiempo para encontrar a los Elfos Silvanos Nómadas, visitarlos y regresar a la Población.

Mientras los Aventureros van aproximándose a una Población, el Bailarín Guerrero irá buscando señales de un grupo de Elfos Silvanos Nómadas.

Una vez que los Aventureros han decidido cuánto tiempo pasarán en la Población, y se apartan de su camino, el Bailarín Guerrero continuará para buscar a los Nómadas. Para ver lo que ocurre, tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 El Bailarín Guerrero no encuentra rastros de los Nómadas. Él pasa 1D6 días buscando, inútilmente. Después puede decidir entrar en la Población y buscar a sus compañeros o esperar fuera, hasta que salgan.
- 2-3 El Bailarín Guerrero encuentra rastros que revelan que unos Nómadas pasaron por este camino recientemente. Él puede encontrarlos y regresar a la Población después de 2D6 días.
- 3-4 El Bailarín Guerrero encuentra rastros, muy recientes, de unos Nómadas. Él puede encontrar el campamento de los Elfos Silvanos y regresar a la Población después de 1D6 días.
- 6 El Bailarín Guerrero descubre un campamento, justo antes de que los Aventureros alcancen la Población. Él puede quedarse allí y volver en un día.

Cuando el Bailarín Guerrero decida cuánto tiempo se quedará con los Elfos Silvanos Nómadas, recuerda incluir el tiempo que le lleva encontrarlos y regresar desde el campamento de los Nómadas.

EVENTOS CATASTRÓFICOS

Si los Aventureros salen de una Población, antes de tiempo, o el Bailarín Guerrero tarda en llegar, ellos tendrán que esperar a que el Bailarín Guerrero regrese. Si ellos quieren permanecer en la Población, mientras tanto, deberán pagar sus Gastos Diarios. Además, si el total del tiempo, transcurrido en la Población, es de dos semanas o más, los Aventureros tendrán que consultar la Tabla de Eventos Catastróficos.

ELFOS SILVANOS NÓMADAS EN EL VIAJE

Hay otra manera de que el Bailarín Guerrero encuentre a los Nómadas. Si, durante un viaje, los Aventureros obtienen un resultado de "Semana Tranquila" en la Tabla de Eventos de Viaje, el Bailarín Guerrero puede hallar rastros de los Nómadas. Tira 1D6, si saca un 6, el Bailarín Guerrero encuentra un campamento oculto, fuera de la senda.

Si sucede esto, los Aventureros pueden elegir entre seguir el camino a la Población, o ir al campamento. El Bailarín Guerrero conducirá a sus compañeros al campamento y responderá de sus honorables intenciones. Sin embargo, esto puede no ser suficiente. Cada Aventurero debe tirar 1D6 y restar el número de la siguiente tabla, de su raza, al resultado:

| | |
|--------------|---|
| Elfo Silvano | 0 |
| Alto Elfo | 1 |
| Humano | 2 |
| Halfling | 2 |
| Enano | 3 |
| Otros | 4 |

Si el resultado es menos de 1, a este Aventurero no se le permitirá entrar en el campamento. Los Aventureros deben decidir entre abandonar a su camarada o irse del campamento con él. Un Aventurero abandonado debe vivir alejado de esas tierras, mientras espera el regreso de sus compañeros, o puede continuar hasta la siguiente Población.

• BAILARINES GUERREROS EN PUEBLOS Y CIUDADES •

EL BARRIO ÉLFICO

Una vez que el Bailarín Guerrero logra encontrar un Barrio Élfico, a menudo no será demasiado bienvenido, por los Elfos del lugar, que tienden a mirarlo con cierto recelo, pues, son considerados como los parientes "rústicos". En consecuencia, cualquier cosa, que el Bailarín Guerrero quiera comprar, le costará un 50% más que a cualquier otro Elfo. Por ejemplo, un Elfo podría comprar una Capa Élfica por 100 monedas de oro, pero a un Bailarín Guerrero le costaría 150.

Recuerda que el Bailarín Guerrero no puede comprar un Yelmo Élfico, ni armadura, capa o escudo, y que, entonces, no visitará a los Maestros Artesanos Elfos.

LA CASA NOBLE DEL ELFO EXPLORADOR

Si se tiene al Elfo Explorador, el Bailarín Guerrero puede intentar buscar una Casa Noble Élfica. Debe seguir las reglas normales, para encontrar este lugar, una vez que haya encontrado, el Barrio Élfico. En la Casa Noble, el Bailarín Guerrero, no resulta impresionado por los exóticos objetos en venta, ni tiene que hacer un chequeo para ver si tiene que comprar cualquier cosa, sin embargo, deberá seguir las siguientes reglas:

Cuando haga una tirada en la Tabla de Noticias, el Bailarín Guerrero considerará un resultado de 1 ó 2 como un 1.

El Bailarín Guerrero es considerado como un "caballero" cuando visite al Señor de la Casa Noble. Debe visitar al Señor y rendir homenaje a este sabio y noble Señor Elfo y, sin duda, intercambiarán historias y hazañas. A diferencia del Elfo Explorador, el Bailarín Guerrero no tendrá que pagar con oro cuando visite al Señor de la Casa Noble.

Los Exploradores de Tiranoc, no tienen el más mínimo deseo de ver a estos parientes de Loren, precursores de su antigua cultura, y de hecho, ellos consideran que podría ser de mal gusto si aceptaran pagos de tales visitantes.

Sin embargo, es costumbre, por parte del visitante, dar un regalo al Señor de la Casa Noble. El Bailarín Guerrero debe regalar, al Señor de la Casa Noble, algo adquirido donde los Elfos Silvanos Nómadas. Estas raras mercancías son muy apreciadas entre los Exploradores, que reconocen las habilidades de sus primos, habitantes de los bosques.

Por supuesto, "un solo objeto" quiere decir, un artículo de la Tabla de Compras, de manera que, si el Bailarín Guerrero compró 1D6+2 Flechas Certeras, deberá darle todas, no una de ellas!

A cambio de este regalo, el Bailarín Guerrero puede hacer 1D3 tiradas en la Tabla del Caballero Elfo Explorador, en la Casa Noble, repitiendo cualquier resultado de 4.

·ELFOS SILVANOS NÓMADAS·

Cuando un Bailarín Guerrero visita a los Elfos Silvanos Nómadas, puede visitar a los comerciantes Elfos Silvanos, consultar a los sabios ancianos Elfos Silvanos, entrenar para subir de Nivel de Combate e ir a la Cacería Salvaje, entre otras cosas.

El tiempo que le lleva hacer, cada una de estas cosas, varía. Un Bailarín Guerrero puede visitar a un comerciante cada día, igual que si visitara a un comerciante en cualquier otra Población. La Cacería Salvaje y el entrenamiento son tratados de forma diferente, como veremos más adelante.

SUBSISTENCIA

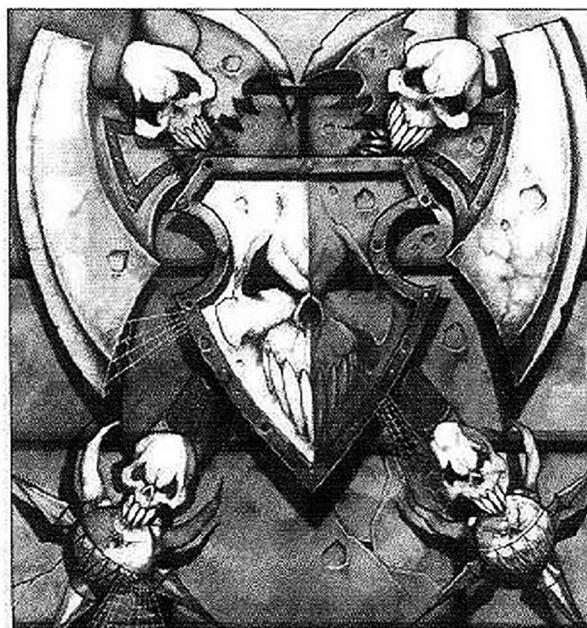
Cualquiera que visite a los Elfos Silvanos deberá pagar 2D6 monedas de oro, por día, como ofrenda a los Nómadas. Este pago, por la comida, el alojamiento, la diversión y la simpatía, aunque no es un precio fijado, podría ser causa de alguna ofensa, si la ofrenda no fuese hecha cada día.

OBLIGACIONES

Antes de poder hacer cualquier cosa, en el campamento, el Bailarín Guerrero deberá visitar a los ancianos Nómadas y saber que noticias hay, si hay alguna, de Athel Loren.

A menudo, el Bailarín Guerrero será requerido para cumplir alguna tarea u obligación de los Elfos Silvanos, y él nunca cuestionaría el requerimiento del Rey y la Reina del Bosque.

Un Bailarín Guerrero, que visite a los Nómadas, deberá pasar todo el primer día viendo a los ancianos Nómadas. Tira en la siguiente tabla:



1 Los Nómadas tienen noticias sobre algunas pequeñas batallas en el Bosque de Loren. Temiendo una guerra, Orión ha ordenado, que todos los viajeros solitarios, regresen al bosque, para engrosar las filas de los Elfos Silvanos. El Bailarín Guerrero debe volver a Athel Loren inmediatamente. Así que, no podrá ir a una Cacería Salvaje, ni entrenar, ni comprar cualquier cosa. Además, si los otros Aventureros, también se encuentran en el campamento de los Elfos Silvanos, deben despedirse de su compañero, y continuar hasta la siguiente Población.

Tira 1D6 para ver que le sucede al Bailarín Guerrero en las batallas:

1 Aunque se ha defendido bien, contra las hordas de Orcos y Goblins que atacaron el lejano reino de Loren, el Bailarín Guerrero ha sufrido graves heridas, en la defensa de su hogar. Ariel, en persona, atiende sus heridas, pero, aún así, no es seguro si podrá vivir o morir. Tira otro dado para ver si el Bailarín Guerrero sobrevive a las terribles heridas:

1 A pesar de los esfuerzos, y de todo el empeño que la Reina del Bosque pone, por salvar al valiente Bailarín Guerrero, sus heridas son demasiado graves, y muere bajo el Roble Eterno de Athel Loren. Su nombre siempre será recordado en canciones, como un defensor del bosque, y su espíritu se unirá al espíritu del bosque y de la Cacería Salvaje. El Bailarín Guerrero está fuera del juego, y los otros Aventureros deben encontrar a un nuevo compañero.

2-3 Los cuidados de Ariel sacan al Bailarín Guerrero del borde de la muerte, aunque ya nunca tendrá tanta fuerza como la que tenía antes de la batalla. Él pierde 1D3 Heridas, permanentemente, de sus Heridas Iniciales.

4-6 Los cuidados de Ariel sacan al Bailarín Guerrero del borde de la muerte, aunque ya nunca tendrá tanta fuerza como la que tenía antes de la batalla. Pierde 1 Herida de forma permanente.

2-5 Despues de viajar hasta el Bosque de Loren, el Bailarín Guerrero se entera de que los ataques ya han sido rechazados y, entonces, su viaje ha sido en vano. Él regresa para reunirse con sus compañeros. Los Elfos Silvanos de Athel Loren le entregan 2D6 galletas de Pan de Camino Élfico para su viaje. Tira para ver qué cantidad de Pan de Camino Élfico recibe. Despues, cuando el Bailarín Guerrero se reúna, de nuevo, con sus compañeros, tira otros 2D6 para ver qué cantidad de Pan de Camino Élfico ha consumido durante el viaje. Evidentemente, nunca le quedará más del que le dieron, pero, si le queda algo, podrá utilizarlo durante la siguiente aventura.

6 El Bailarín Guerrero lucha de manera valiente contra unas huestes del Caos, que planeaban un gran ataque al Bosque de Athel Loren. El Bailarín Guerrero derrota al líder en un combate singular, cuerpo a cuerpo, y los demonios derrotados huyen del bosque, dejando sólo la mancha negra, de su sangre corrupta, en el suelo del bosque. En reconocimiento, por su gran hazaña, los Elfos Silvanos de Athel Loren, le regalan, al Bailarín Guerrero un gran tesoro. El Bailarín Guerrero recibe un objeto de tesoro de Estancia Subterráneo.

Suponiendo que sobreviva, el Bailarín Guerrero se reunirá con el resto de Aventureros, para comenzar la siguiente aventura.

2 Los Nómadas tienen noticias sobre otros Elfos Silvanos, que han sido encontrados, cruelmente asesinados, en sus campamentos. El Bailarín Guerrero se entera de que, con algunos de estos Elfos asesinados, mantenía estrechas relaciones, incluso, algunos ieran de su propia familia!, a los cuales dejó atrás, en su deseo de viajar por el mundo.

Destrozado por el dolor, el Bailarín Guerrero jura vengar a sus parientes. Despues de visitar el lugar de la masacre, el Bailarín Guerrero encuentra evidencias de qué viles criaturas han sido las autoras responsables de los hechos. El Bailarín Guerrero lanza un terrible juramento: la raza responsable pagará en sangre por estas muertes, él hará justicia.

Tira 1D6 en la siguiente tabla para ver qué Monstruos perpetraron la masacre. El Bailarín Guerrero puede, entonces, terminar su visita a los Elfos Silvanos Nómadas, como normalmente. Para cumplir su juramento, deberá matar 2D6+1 por su Nivel de Combate, de ese tipo de Monstruos.

| Resultado | Monstruo |
|-----------|-----------------|
| 1 | Orcos y Goblins |
| 2 | No muertos |
| 3 | Skaven |
| 4 | Caos |
| 5 | Elfos Oscuros |
| 6 | Enanos del Caos |

Así, por ejemplo, un Bailarín Guerrero, de Nivel de Combate 4, deberá matar a 2D6+4 de ese tipo de Monstruo, para cumplir su juramento.

El Bailarín Guerrero ganará el doble de oro por matar a estos Monstruos, hasta que su juramento sea cumplido. Sin embargo, hasta que sus parientes sean vengados, pagará, voluntariamente, el doble de los precios normales, al comprar cualquier objeto, en el campamento de los Elfos Silvanos Nómadas, como ofrenda por las almas perdidas de sus familiares.

3-4 Los Nómadas no tienen ningún mensaje importante de su hogar, y el Bailarín Guerrero es recibido con los brazos abiertos. El Bailarín Guerrero puede estar con los Nómadas por 1D6 monedas de oro diarias, en lugar de las 2D6 monedas normales por día.

5 Una gran desgracia les ha ocurrido a los Elfos Silvanos Nómadas, y el campamento entero está agitado. Los ancianos te cuentan que, unos pocos días antes de tu llegada, su campamento fue atacado, y un importante y preciado objeto, fue robado. El Bailarín Guerrero promete hacer todo lo posible para recuperar el objeto y devolvérselo a los Elfos Silvanos.

Tira un dado y consulta la siguiente tabla para ver qué objeto es:

| | |
|---|------------------|
| 1 | Una Espada |
| 2 | Un Pergamino |
| 3 | Un Arco |
| 4 | Un Yelmo |
| 5 | Una Poción |
| 6 | Un Anillo Mágico |

Desde ahora, en el momento en que un miembro del grupo de Aventureros gane, o encuentre, un objeto de tesoro de ese tipo, este será el objeto que fue robado.

El Bailarín Guerrero puede tomar ese objeto, si quiere, además de los otros tesoros que haya ganado en el subterráneo.

Si uno de los otros Aventureros lo ha ganado, como su tesoro, el Bailarín Guerrero debe pagar su valor en oro, por él. Hasta que pueda hacer esto, el otro Aventurero puede guardarlo y usarlo.

Sin embargo, cuando él devuelva el objeto, los Elfos Silvanos estarán tan agradecidos que le recompensarán generosamente. Tira un dado y consulta la siguiente tabla para ver cuál es su recompensa.

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Los Elfos Silvanos están tan contentos, por recuperar el objeto robado, que le dicen al Bailarín Guerrero que ya nunca más tendrá que pagar por subsistencia cuando vuelva a visitar a los Elfos Silvanos Nómadas. |
| 3-5 | Los Elfos Silvanos Nómadas regalan, al Bailarín Guerrero, algunos objetos de tesoro, como recompensa por sus esfuerzos. Recibe 1D3 objetos de tesoro de Estancia Subterráneo, y cualquier cosa que compre en este campamento, le costará la mitad. |
| 6 | El Bailarín Guerrero es conducido a un claro sagrado que irradia el poder de Orión y Ariel. Puede escoger una de sus dos Espadas de Orión y tirar en la Tabla de Aspectos, para ver qué nuevo poder gana. |

6 Los Nómadas están de celebraciones, porque ha llegado el momento de regresar a su amado bosque. Los Nómadas se van inmediatamente, muy apenados porque el Bailarín Guerrero no puede irse con ellos. Sin embargo, le regalan, al Bailarín Guerrero, 1D6x100 monedas de oro, como regalo de despedida, y le desean mucha suerte en sus viajes.

Recuerda que: un Bailarín Guerrero puede tener que realizar unas cuantas de todas estas obligaciones, al mismo tiempo, así que, sería buena idea anotarlas en tu hoja de Control de Aventurero.

COMERCIANTES ELFOS SILVANOS

Mientras está con los Nómadas, el Balearín Guerrero puede comprar objetos, a los diferentes comerciantes Elfos Silvanos. Comprar equipo, a los comerciantes Elfos Silvanos, se hace de la misma manera que comprar objetos a cualquier comerciante de una Población.

La siguiente tabla muestra el equipo que venden los comerciantes y cuanto cuesta. Para saber si disponen del objeto que el Balearín Guerrero quiere, debe obtener un resultado igual o superior al número de "Disponible" en 2D6. Cualquier Aventurero de otra raza tira 1D6.

Maestro del arco Elfo Silvano

| Equipo | Coste | Disponible |
|------------------------|-------|------------|
| 1D6+2 Flechas Certeras | 20 | 5 |
| Arco Élfico | 2.000 | 10 |

Maestro comerciante Elfo Silvano

| Equipo | Coste | Disponible |
|--------------------|--------|------------|
| Cuerda Élfica | 75 | 3 |
| 1D6 Pan de Camino | 10 | 3 |
| Hierbas (BG) | 1D6x50 | 5 |
| Capa de Ocultación | 750 | 6 |
| Botas Élficas | 100 | 6 |

Ancianos Elfos Silvanos

| Equipo | Coste | Disponible |
|------------------------|-------|------------|
| Amuleto de la Suerte | 1.000 | 8 |
| Elixir de Orión (BG) | 300 | 8 |
| Varita de Ariel (BG) | 500 | 10 |
| Flautas de Isha (BG) | 750 | 9 |
| Tambor de Kurnous (BG) | 750 | 9 |

Las flechas, botas, arcos, cuerda y pan de camino se describen en el apartado del Barrio Élfico, en el Libro de Rol.

Cualquier otro Aventurero, que esté con el Balearín Guerrero, podrá comprar pan de camino o cuerda Élfica, solamente. Los Elfos nunca venderán otros objetos a un Aventurero que no sea un Elfo. Otros Elfos pueden comprar cualquier objeto de la lista, excepto aquellos marcados con: (BG), que son sólo para Balearines Guerreros.

Elixir de Orión

Esta bebida embriagadora sabe a lluvia de verano y claros de bosque, a rayos de sol sobre las ramas de un roble. El elixir puede ser bebido, sin ningún peligro, por cualquier Elfo y le restablecerá 4D6 Heridas.

Para cualquier otra raza, la bebida puede ser sumamente peligrosa, llenando la cabeza, de aquel que la beba, de extrañas visiones, quemándole por dentro, en feliz agonía, sintiendo como si volase hacia el sol. Si alguien, que no sea un Elfo, bebe, deberá tirar 4 dados. Los resultados pares indicarán cuántas Heridas recupera. Los resultados impares indicarán cuántas Heridas le causa la poción, sin modificar por nada.

Varita de Ariel

Esta, aparentemente, inofensiva y pequeña ramita está imbuida de la magia del bosque. Cualquier Aventurero que lleve una Varita de Ariel, trenzada en su pelo, o enganchada en su cinturón, será afortunado, de vez en cuando. Cada vez que el portador de la varita esté tratando de destrabarse de un combate, podrá añadir +2 a su tirada. Sin embargo, si saca un 1 en el dado, el poder de la varita se habrá agotado.

Flautas de Isha

Estas flautas están esculpidas a partir de las ramas de árboles muertos o, algunas veces, se esculpen a partir de huesos de enemigos muertos. Al hacerla sonar, sus penetrantes notas congelan la mente de los que las escuchan.

Las flautas pueden tocarse una vez por aventura. Cuando suenan, todas las tiradas para impactar, de cualquier tipo, sufren un modificador de -1, hasta que salga un 5 ó más en la Fase de Poder. Sin embargo, las flautas no causan efecto alguno en Elfos de cualquier raza.

Tambor de Kurnous

Este ligero tambor ha sido construido con la piel tensada de enemigos muertos, como Orcos, Goblins e incluso de algún Ogro.

El Balearín Guerrero puede tocar el tambor, si no hay Monstruos en el tablero. Él no podrá hacer nada más, durante el turno, mientras toca unos ritmos vibrantes y salvajes, que resuenan a través de los túneles del subterráneo. Al aumentar el ritmo de la danza de guerra, el Balearín Guerrero se mueve, alrededor de la habitación, elaborando una danza. Por cada turno, en el que no haga otra cosa que tocar el tambor, tira un dado.

El resultado indicará el número de turnos que el ritmo del tambor permanece con él, aun después de dejar de tocar.

Mientras se encuentre influenciado por los ritmos del tambor, el Bailarín Guerrero añadirá un +1 a todas sus tiradas de dado.

Sin embargo, después del primer turno, en el que el Bailarín Guerrero toque el Tambor de Kurnous, resta -1 a la tirada por Poder. En el segundo turno resta -2, y así.

Esto representa que están ocurriendo dos cosas: primero, el poder de la magia está siendo absorbido por la danza, para ayudar al Bailarín Guerrero en los combates que haga. Segundo, los sonidos del tambor atraen a los Monstruos, desde lejos.

Hierbas

Si el Bailarín Guerrero es un iniciado en la habilidad de Maestro Herbolario, podrá reponer su stock de hierbas. Cada compra de hierbas le permitirá realizar 1D6 pociones.

Capa de Ocultación

Esta capa especial se funde entre las sombras y oculta a su portador de los ojos curiosos. Puede ser usada de dos maneras.

Durante una aventura, el Aventurero puede utilizarla para hacerse invisible a los ojos de los Monstruos, durante un combate completo, por si necesita recuperar Heridas, por ejemplo. En cuanto realice cualquier acción ofensiva, o termine el combate (lo que ocurra primero), los efectos de la capa desaparecen y el Aventurero podrá ser visto de nuevo. La capa puede usarse, de esta manera, una vez por aventura.

Durante un viaje, la capa puede usarse para evitar un Evento de viaje. Cuando salga un Evento, en la Tabla de Eventos de Viaje, que involucre a otra gente, el portador de la capa puede envolverse en ella, ocultándose. El Aventurero no toma parte en este Evento y no le afectará ninguna tirada de dados. La capa puede ser usada, de esta manera, una vez por viaje.

Amuletos de la Suerte

Los Bailarines Guerreros pueden adquirir Amuletos de la Suerte, en forma de anillos, pendientes, brazaletes, etc., bendecidos por Ariel, la Reina del Bosque.

El Bailarín Guerrero obtiene un punto extra de Suerte, cuando compre uno de estos amuletos, que se añade a su atributo de Suerte, permanentemente, mientras tenga el amuleto.

LOCALIZACIÓN ESPECIAL: EL MAESTRO DE ESPADAS

Si el Bailarín Guerrero pierde una de sus dos Espadas de Orión, deberá encontrar a un Maestro de Espadas, uno de los Elfos Silvanos que mantiene viva la tradición ancestral de la metalurgia y la forja de espadas. Estas habilidades han ido pasando, de generación en generación, desde que los Elfos de Ulthuan dominaban el Viejo Mundo. Las espadas fabricadas por estos Elfos, no tienen comparación en el mundo. Los Elfos Silvanos lo saben, y un Bailarín Guerrero atesora sus espadas por encima de todas sus posesiones.

Si el Bailarín Guerrero encuentra a un Maestro de Espadas, podrá reemplazar una espada que haya perdido, si obtiene un 4+ en una tirada de dado. El Bailarín Guerrero tendrá que hacer una tirada, por separado, por cada espada que haya perdido. Y nunca podrá tener más de dos Espadas de Orión. La nueva espada será exactamente igual que una de nivel 1, con las que el Bailarín Guerrero empieza el juego. Esto no le cuesta nada, pero, a partir de ese momento, el Bailarín Guerrero, será conocido como un "Pierde Espadas", y la vergüenza por la pérdida de su espada, concedida por Orión en persona, nunca le abandonará mientras viva. Así que, hará todo lo posible por no perder sus armas, jamás.

EL ESPÍRITU SALVAJE

A veces, mientras los Elfos Silvanos Nómadas viajan, pueden ser observados por un Espíritu Salvaje. En parte Bailarín Guerrero, en parte espíritu, esta criatura inmortal es un verdadero maestro de la Danza de Muerte. El Espíritu Salvaje lleva las marcas y señales de su gente, y tiene un aspecto majestuoso y temible.

Si el Bailarín Guerrero hace una donación de 1D6x100 monedas de oro, a los Elfos Silvanos, estos le dirán donde se les apareció el Espíritu Salvaje. Despues de pagar, el Bailarín Guerrero puede tirar 2D6, si obtiene un resultado de 7+, el Espíritu Salvaje se le aparecerá. Un Bailarín Guerrero sólo puede intentar ver al Espíritu Salvaje, de esta manera, una vez por visita.

El Espíritu Salvaje hablará con el Bailarín Guerrero y los otros Elfos, normalmente, sobre cómo vengarse de los enemigos de los Elfos Silvanos. El Bailarín Guerrero, entonces, será invitado a acompañar a los Bailarines Guerreros del grupo de Nómadas y al Espíritu Salvaje a una Cacería Salvaje.

La Cacería Salvaje tiene un doble propósito. Primero, los Bailarines Guerreros quieren buscar y destruir a todos los Orcos u otras viles criaturas, que haya en los alrededores del campamento. Segundo, el Espíritu Salvaje conoce lugares, en el bosque, imbuidos por un gran poder, que puede ayudar, al Bailarín Guerrero en próximas aventuras.

La Cacería Salvaje puede durar varios días, durante los cuales, el Bailarín Guerrero pierde la noción del tiempo. En la Cacería Salvaje, el Bailarín Guerrero, entra en un estado donde llega a ser un verdadero depredador salvaje, donde sus instintos y acciones le conducen, como a una bestia hambrienta, a través de las profundidades del bosque.

LA CACERÍA SALVAJE

Los Bailarines Guerreros se preparan para la Cacería Salvaje pintando feroces tatuajes y marcas de batalla en sus cuerpos, peinando sus cabellos en forma de crestas. Todo para infundir terror en los corazones de los Monstruos, lo bastante desafortunados como para cruzarse en su camino.

La Cacería Salvaje dura 1D3 días. Mientras esté en la cacería, el Bailarín Guerrero no podrá hacer nada más, ni tendrá que tirar en la Tabla de Eventos.

Sólo el Bailarín Guerrero puede ser invitado a participar en la Cacería Salvaje. Si los otros Aventureros le acompañaron al campamento de los Elfos Silvanos, ellos tendrán que quedarse y esperar a que él regrese.

Marcas de Batalla

Las marcas de batalla le durarán algún tiempo, y hasta que se borren, hay posibilidades de que el Bailarín Guerrero atemore a algunos Monstruos. Cada vez que una Carta de Evento revele Monstruos, tira un dado:

- 1 Las marcas se han borrado y no tienen efecto.
- 2-5 Aunque los tatuajes se ven, no tienen efectos visibles en los Monstruos.
- 6 El Bailarín Guerrero, vivamente tatuado, causa miedo a sus oponentes, todos ellos tienen un -1 para impactarle.

Claros Sagrados

Mientras está en la Cacería Salvaje, el Bailarín Guerrero puede llegar a cruzar alguna parte del bosque imbuida por un gran poder espiritual, que le permitirá recargar sus espadas con habilidades especiales místicas.

Siempre que el Bailarín Guerrero se embarque en una Cacería Salvaje, podrá tirar un dado y consultar la siguiente tabla:

- 1-2 El Bailarín Guerrero no llega a cruzar ningún claro sagrado, esta vez.
- 3-4 El Bailarín Guerrero encuentra un claro sagrado y recarga una de sus espadas con un nuevo aspecto. Puede elegir que espada gana el nuevo aspecto o poder.
- 5-6 El Bailarín Guerrero encuentra un claro sagrado y recarga sus dos espadas con un nuevo aspecto.

El claro sagrado será un lugar de particular paz y belleza. Cualquier Elfo Silvano que tenga el privilegio de encontrar tal lugar, pasará horas en estado de contemplación y meditación. Los espíritus de los dioses Elfos Silvanos mirarán con buenos ojos a aquel que trate estos lugares sagrados con el debido respeto, y pasarán algo de su místico poder al Bailarín Guerrero.

En estos lugares, los Bailarines Guerreros, a menudo, pasan a un estado como de trance, sumergiéndose en el espíritu del bosque. Cuando despierta de su ensueño, el Bailarín Guerrero sentirá vibrar, con nueva energía, sus dos espadas. Habrá tomado algún aspecto del bosque, con el que ha estado soñando durante su estado de trance.

El Manantial de Ariel

La primera vez que un Bailarín Guerrero encuentre un claro sagrado, este es siempre el Manantial de Ariel.

Cuando el Bailarín Guerrero sale del trance, se encuentra sentado junto a un arroyo. Sus aguas surgen entre las rocas y la hierba del bosque. Se da cuenta de que ha encontrado el místico Manantial de Ariel, cuyas aguas tienen un gran poder. Sumergiendo sus espadas en las fluidas aguas, el Bailarín Guerrero obtiene el poder de Ariel, fluyendo a través de sus afiladas hojas.

Desde ahora, las espadas del Bailarín Guerrero se consideran mágicas contra Demonios y monstruos similares, de forma habitual. Hasta que el Bailarín Guerrero no encuentre el Manantial de Ariel, no podrá encontrar otros claros sagrados. Él debe buscar el Manantial de Ariel hasta encontrarlo.

Aspectos de las Espadas de Orión

Una vez que el Bailarín Guerrero encuentra el Manantial de Ariel, y sumerge sus espadas en las místicas aguas, entra en una nueva etapa de su carrera. Nunca necesitará buscar el Manantial, de nuevo, a no ser que llegue a

ser un "Pierde Espadas", y desde ahora, en los claros sagrados que encuentre, podrá añadir nuevos aspectos a sus espadas.

De ahora en adelante, cada vez que el Bailarín Guerrero se embarque en una Cacería Salvaje, tira 1D6, como antes. Si el Bailarín Guerrero tiene suerte, encontrará un claro sagrado, donde será capaz de recargar sus espadas de energía mística.

Cuando el Bailarín Guerrero encuentre un claro sagrado, tira 1D6 por cada espada que haya ganado un aspecto, y consulta la siguiente tabla. Cada espada puede ganar un número de aspectos, según el rumbo de la vida del Bailarín Guerrero.

- 1 Aspecto de Roble.** Esta espada le proporciona, al Bailarín Guerrero, un +1 de Resistencia. Si ambas espadas tienen este aspecto, tendrá +3 de Resistencia. Una espada sólo puede tener este aspecto una vez. Repite la tirada, si el resultado es Aspecto de Roble, por segunda vez, en una misma espada.
- 2 Aspecto de Sauce.** Esta espada le proporciona, al Bailarín Guerrero, la habilidad de evitar un ataque que, de otro modo, le habría impactado. Él puede esquivar cualquier golpe con un 6, en 1D6. Si ambas espadas tienen este aspecto, podrá esquivar cualquier golpe con 5+. Una espada sólo puede tener este aspecto una vez. Repite la tirada, si el resultado es Aspecto de Sauce, por segunda vez, en una misma espada.
- 3 Aspecto del Sol.** Esta espada brilla con un fuego salvaje, distrae a los enemigos del Bailarín Guerrero y quema sus carnes. Cualquier Monstruo que ataque al Bailarín Guerrero, sufrirá una penalización de -1 para impactarle. Si ambas espadas tienen este aspecto, entonces, cualquier Monstruo que le ataque sufrirá una penalización de -2 para impactarle. Una espada sólo puede tener este aspecto una vez. Repite la tirada, si el resultado es Aspecto del Sol, por segunda vez, en una misma espada.
- 4 Aspecto de la Tierra.** A esta espada le rodea un elegante poder y una fuerza imparable, cuando golpea. Cualquier golpe, dado con esta espada, causará un número extra de Heridas, dependiendo del título del Bailarín Guerrero.

| | |
|---------|-----------|
| Novato | +1Herida |
| Campeón | +2Heridas |
| Héroe | +3Heridas |
| Señor | +4Heridas |

Una espada sólo puede tener este aspecto una vez. Repite la tirada, si el resultado es Aspecto de la Tierra, por segunda vez, en una misma espada.

- 5 Aspecto del Viento.** Esta espada se mueve con la gracia del viento en los árboles, más rápido de lo que el ojo puede seguir. Este aspecto da al portador los siguientes beneficios, dependiendo de su título.

| | |
|---------|----------------------|
| Novato | +1 Ataque por turno |
| Campeón | +1 Ataque por turno |
| Héroe | +2 Ataques por turno |
| Señor | +3 Ataques por turno |

Una espada sólo puede tener este aspecto una vez. Repite la tirada, si el resultado es Aspecto del Viento, por segunda vez, en una misma espada.

- 6 Aspecto del Agua.** Esta espada está imbuida con las propiedades vivificantes del agua, y su hoja se mueve con fluida gracia.

Si el portador de una espada, que tiene el Aspecto del Agua, pierde Heridas, entonces hay una posibilidad de que su hoja le recupere. Al final del turno, en el que el Aventurero haya sufrido las Heridas, tira 1D6 para ver qué efecto tiene la espada:

- 1-4 Las heridas son demasiado graves, y la espada no tiene efecto, en este turno.
- 5-6 El poder curativo de la espada renueva al Bailarín Guerrero, y este recupera 1D6 Heridas.

Una espada sólo puede tener este aspecto una vez. Repite la tirada, si el resultado es Aspecto del Agua, por segunda vez, en una misma espada. Si ambas espadas tienen este poder, entonces, el Bailarín Guerrero sólo tira el dado una vez, para ver si es curado, pero sumará un +1 a la tirada de dado, cuando haga esto.

OTROS AVENTUREROS Y LOS ELFOS SILVANOS NÓMADAS

Si el Bailarín Guerrero, o los Nómadas, tienen que regresar a Athel Loren, los Aventureros deben abandonar el campamento. En otras circunstancias, ellos pueden quedarse hasta una semana, tirando en la Tabla de Eventos de los Elfos Silvano Nómadas una vez al día, como normalmente.

• TABLA DE EVENTOS DE LOS ELFOS SILVANOS NÓMADAS (Tira un D6) •

Los Eventos normales de Población no tienen lugar en un campamento de Elfos Silvanos Nómadas. En su lugar, el Bailarín Guerrero tira en la Tabla de Eventos de los Elfos Silvanos Nómadas cada día, para ver que le sucede durante la visita. Si hay otros Aventureros con él, entonces, tira una vez por el grupo completo, no una vez por cada Aventurero.

1 VIAJEROS EN EL BOSQUE

Mientras permanecen con los Nómadas, los Elfos Silvanos encuentran rastros de un grupo de viajeros desconocidos, demasiado cerca del campamento. Hay discusiones, en el campamento de los Elfos Silvanos, sobre lo que van a hacer. Es inconcebible que los viajeros descubran la localización secreta del campamento de los Nómadas.

Para determinar de qué manera se resuelve el encuentro, primero tira un dado, para ver quienes, se supone, que son los viajeros, según los rastros encontrados por los Exploradores Elfos Silvanos en su patrullar. Entonces, tira otro dado para ver que hacen los Elfos Silvanos, en consecuencia.



Los Aventureros tienen una oportunidad, para intentar cambiar la decisión de los Elfos Silvanos, si quieren. Para eso, una vez que sabes lo que los Elfos Silvanos han decidido hacer con los viajeros, (por ejemplo, matarles), tú puedes decir: "No, que sean bienvenidos" o "No, dejadles pasar", y tirar otro dado. Si el resultado es lo que tú querías, entonces, tu elección tiene preferencia. Si no, los Elfos Silvanos ya han decidido.

| D6 | Raza |
|-----|-----------------------|
| 1 | Guerreros Humanos |
| 2 | Comerciantes Humanos |
| 3-4 | Elfos |
| 5-6 | Viajeros Desconocidos |

Así, si sacas un 1 para ver lo que los Elfos Silvanos creen que son los viajeros, entonces, ellos piensan que se trata de Guerreros Humanos. Ahora tiras otra vez y sacas un 2, para decidir lo que van a hacer los Elfos Silvanos. En este caso: matar a los humanos que se han aventurado en su territorio. Pero, el Bailarín Guerrero dice: "No, dejadles pasar" y tira otro dado, sacando un 4. Este es, de hecho, el resultado "Dejarles pasar". Entonces, la decisión del Bailarín Guerrero prevalece: los Guerreros Humanos pasan a través del bosque, ignorando los ojos de los Elfos Silvanos, que les vigilan.

GUERREROS HUMANOS

Tira 1D6 Reacción de los Elfos Silvanos

| | | |
|-----|----------------|--|
| 1-2 | MATARLES | Cada Aventurero con los Nómadas pierde 1 punto de Suerte, por estar envuelto en tales actos. |
| 3-4 | DEJARLES PASAR | Los Guerreros pasan a través del bosque, ignorando los ojos de los Elfos Silvanos, que les vigilan. |
| 5-6 | BIENVENIDOS | Un Armero viaja con los Guerreros. Él tiene un carro lleno de finas armas, que pueden ser compradas igual que si los Aventureros estuvieran en el Armero de un pueblo. |

COMERCIANTES HUMANOS

Tira 1D6 Reacción de los Elfos Silvanos

- | | | |
|-----|-----------------------|---|
| 1-2 | MATARLES | Cada Aventurero con los Nómadas pierde 1 punto de Suerte, por estar envuelto en tales actos. |
| 3-4 | DEJARLES PASAR | Los Comerciantes pasan a través del bosque, ignorando los ojos de los Elfos Silvanos, que les vigilan. |
| 5-6 | BIENVENIDOS | Tira un dado y consulta la tabla de abajo para ver qué clase de comerciantes son estos viajeros. Se puede comerciar con ellos, de la misma manera que si, los Aventureros, les hubiesen visitado en una ciudad. |

Tira 1D6:

1 - Almacén; 2 - Armero; 3 - Flechero; 4 - Herrero de Pistolas;
5 - Fabricante de Armaduras; 6 - Comerciante de Animales.

ELFOS

Tira 1D6 Reacción de los Elfos Silvanos

- | | | |
|-----|-----------------------|---|
| 1-2 | MATARLES | <p>Los Elfos Silvanos saben que no hay otros Elfos viajando por los bosques, a muchas leguas a la redonda, pues, no han encontrado rastros secretos o indicios de su paso. Serán infiltrados, espías o quizás Elfos Oscuros. ¡Deben morir!</p> <p>Ahora, tira un dado, para ver si los Elfos Silvanos tenían razón. Con un resultado de 3-6, ellos evaluaron la situación correctamente, y los viajeros eran Asesinos Elfos Oscuros. Los Aventureros envueltos en el ataque de estos siniestros Elfos ganan, cada uno, 1 punto extra de Suerte durante la próxima aventura. Con un resultado de 1-2, los Elfos Silvanos se equivocaron, y los Aventureros han tomado parte en el asesinato de unos inocentes. En este caso, cada Aventurero pierde 1 punto de Suerte durante la próxima aventura.</p> |
| 3-4 | DEJARLES PASAR | <p>Los Elfos Silvanos recogen el campamento y se van lejos de los Elfos desconocidos, que pasan a través del bosque, para reducir las posibilidades de ser detectados.</p> <p>El Bailarín Guerrero y cualquier Aventurero, que estuviera con ellos, deberán abandonar a los Nómadas, inmediatamente.</p> |
| 5-6 | BIENVENIDOS | <p>Los Elfos son bienvenidos en el campamento de los Elfos Silvanos Nómadas, y se enciende un gran fuego para celebrarlo. La fiesta dura hasta bien entrada la noche, con mucha música, banquetes y bailes.</p> <p>Los Elfos viajeros se quedan durante 1D6 días. Durante este tiempo enseñan, al Bailarín Guerrero, algunas habilidades. El Bailarín Guerrero puede seleccionar, aleatoriamente, una de las habilidades del Elfo del Libro de Rol de Warhammer Quest. A cambio de este entrenamiento, el Bailarín Guerrero debe pagar 2D6x150 monedas de oro.</p> <p>Cualquier otro Aventurero no podrá aprender la habilidad, pero ¡podrá tomar parte de la fiesta!</p> |

VIAJEROS DESCONOCIDOS

Tira 1D6 Reacción de los Elfos Silvanos

- 1-2 MATARLES** Los Elfos Silvanos deciden que no quieren correr el riesgo de que los extraños descubran su campamento, y deciden pegar primero. Desatando una lluvia de flechas sobre los desprevenidos viajeros, matan a la mayoría y el resto logra huir.

Ahora tira un dado, para ver quiénes eran los extraños:

1-2 Inocentes Viajeros Humanos

Cada Aventurero, envuelto en esta masacre, pierde 1 punto de Suerte permanentemente, y se siente moralmente obligado, para recuperar su honor, a enviar 1D6 x su Nivel de Combate x 100 monedas de oro, a las familias de los inocentes viajeros humanos muertos (un Aventurero de Nivel de Combate 4, debe enviar 1D6x400 monedas de oro, por ejemplo).

3-4 Un Grupo de Bandidos

Cada Aventurero gana 1D6x100 monedas de oro de los cuerpos de los muertos.

5-6 Una Banda del Caos

Cada Aventurero gana 1 punto de Suerte permanentemente, y los Elfos Silvanos les dan, a cada uno de ellos, un objeto de Tesoro de Subterráneo, como recompensa por participar en el ataque.

- 3-4 DEJARLES PASAR** Los Elfos Silvanos recogen el campamento y se van lejos de los desconocidos, que pasan a través del bosque, para reducir las posibilidades de ser detectados.

Ahora tira un dado, para ver quiénes eran los extraños:

1-2 Inocentes Viajeros Humanos

Los Viajeros pasan a través del bosque, ignorando los ojos de los Elfos Silvanos, que les vigilan.

3-4 Un Grupo de Bandidos

Estos villanos capturan, por sorpresa, al Bailarín Guerrero, y a cualquier Aventurero que le acompañara, mientras ellos abandonaban el campamento de los Elfos Silvanos. Tira un dado. Con un resultado de 1-3, los Aventureros son gravemente heridos, y cada uno pierde 1 Herida, permanentemente, de sus Heridas Iniciales. Con un resultado de 4-6, los bandidos reciben una soberana paliza, y los Aventureros ganan 1D6x50 monedas de oro, a cambio de dejarles marchar.

5-6 Una Banda del Caos

Los vástagos del Caos caen sobre los Elfos, mientras recogían el campamento, sacando sus negras espadas, que brillan pálidamente al sol del mediodía. Los Guerreros del Caos no muestran compasión alguna, y matan a todos los Elfos Silvanos Nómadas. Los Aventureros logran escapar y ponerse a salvo, pero, cada uno, pierde un objeto de Tesoro de Subterráneo, durante la huida.

VIAJEROS DESCONOCIDOS

Tira 1D6 Reacción de los Elfos Silvanos

5-6 BIENVENIDOS

Los Elfos Silvanos aseguran que los extraños sólo son inocentes viajeros humanos, perdidos en el bosque y, probablemente, necesitados de hospitalidad y de una guía para atravesar el bosque. Ellos establecen contacto cautelosamente y conducen a los encapuchados viajeros a su campamento.

Ahora tira un dado, para ver quiénes eran los extraños:

1-3 Inocentes Comerciantes Humanos

Tira un dado y consulta la tabla de abajo para ver qué clase de comerciantes son. Cada Aventurero puede elegir un objeto gratuitamente, como agradecimiento por rescatar a los comerciantes de las garras del oscuro bosque. Cada Aventurero debe, primero, escoger el objeto que quiere, y entonces, tirar para ver si está disponible, como si el comerciante estuviese en una gran ciudad. Si el objeto está disponible, el Aventurero lo obtendrá. Si no, él no conseguirá nada. Cada Aventurero sólo tendrá una oportunidad de hacer esto.

Tira 1D6:

- 1 - Almacén; 2 - Armero; 3 - Flechero; 4 - Herrero de Pistolas;
- 5 - Fabricante de Armaduras; 6 - Comerciante de Animales.

1-2 Bandas del Caos Viajando Disfrazados

Con un rápido movimiento, los Guerreros del Caos, se quitan sus capas y rugen salvajemente. En unos segundos, los desprevenidos Elfos Silvanos son destripados y hechos pedazos. Cualquier Aventurero en el campamento, es afortunado por escapar con vida. Sin embargo, cada Aventurero, que estaba con los Nómadas, pierde 1D6 Heridas, permanentemente, de sus Heridas Iniciales, y tendrá -1 de Fuerza y -1 de Resistencia, durante la siguiente aventura.

2 PARTIDA DE GUERRA

Los Elfos Silvanos se enteran de que una banda de Orcos ha invadido un área cercana al bosque, llevando la muerte con ellos. Los Elfos Silvanos te preguntan si les ayudas, con los jóvenes guerreros Nómadas, a emboscar a los Orcos, antes de que estos se acerquen demasiado al campamento de los Elfos. La partida de guerra tardará 1D3 días en total. Ahora, tira en la siguiente tabla, para ver qué haces durante la batalla:



1-2 Durante la batalla, las cosas no te salen nada bien y, unas cuantas veces, tu vida es salvada justo a tiempo, por algún hábil Elfo Silvano, que interviene en el último momento. Para redimir tu aparente falta de valía, y devolver la deuda por haberte salvado la vida, en varias ocasiones, decides pagar el doble, por cada cosa que compres, en esta visita a los Nómadas. De ahora en adelante, tú odias a los Orcos (ver las reglas de Odio en el Libro de Rol de Warhammer Quest).

3-6 Te defiendes bastante bien, durante la batalla, y actúas de manera destacada, como miembro de la partida de guerra. Consigues, de los cuerpos muertos de los Orcos, oro y baratijas por valor de 1D6x20 monedas de oro.

3 BANQUETE

Esta tarde, los Elfos Silvanos del bosque, celebran un gran banquete en honor a Orión y Ariel. Se enciende una gran hoguera y se pasa el día cazando ciervos y jabalíes. El banquete dura toda la noche y buena parte del día siguiente. Disfrutas del gran ambiente del banquete, escuchando historias épicas, canciones y sagas de los bosques de Loren, mientras comes y bebes hasta saciarte.

Cada Aventurero tira en la siguiente tabla, para ver que le sucede en el banquete. Los Aventureros que no sean Elfos deberán restar un -1 al resultado.

- 1 No estás acostumbrado a los vinos tan embriagadores de los Nómadas. Bebes muchísimo y haces el ridículo demasiado. A la mañana siguiente, aunque no dices nada, te sientes tan avergonzado que decides abandonar el campamento.
Si cualquier Aventurero obtiene este resultado, todos los Aventureros deben abandonar el campamento.
- 2 Al despertar, te das cuenta de que los Nómadas se han ido. Te dejaron durmiendo en una cama de hojas. Los Elfos Silvanos han dejado 1D3 galletas de pan de camino y una botella de vino fino a cada Aventurero. Hay suficiente vino para 1D3 tragos, y cada trago restablece 1D3 Heridas a quien lo beba.
Si cualquier Aventurero obtiene este resultado, los Elfos Silvanos se han ido y los Aventureros deben continuar su viaje.
- 3-5 La tarde se va convirtiendo en una magnífica noche de relatos, baile y música, y por la mañana te despiertas tan fresco.
- 6 Cuando te toca contar una historia, vences tu nerviosismo y te entregas, en el relato de tus aventuras, con tal entusiasmo que mantienes a toda la audiencia embelesada. Cuando terminas tu historia, los Elfos Silvanos te aplauden con fuerza y los Ancianos te recompensan con un brazalete que te proporciona 1 punto de Suerte, 1 punto de Fuerza y 1 punto de Resistencia, durante la siguiente aventura.

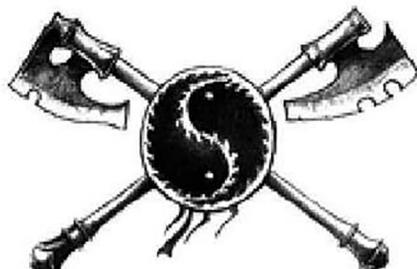
Recuerda que, un resultado de 1, en la tabla, tiene preferencia sobre un resultado de 2. Si cualquier Aventurero saca un 1 (o menos, teniendo en cuenta las reducciones), todos los Aventureros tienen que abandonar el campamento. Si el resultado más bajo es un 2, los Aventureros despiertan y se dan cuenta de que los Elfos Silvanos se han ido.

4 ACUSACIÓN

Si el resto, del grupo de Aventureros, no está contigo, entonces, hoy es un día sin Evento. Sin embargo, si todos están contigo, te enteras de que, los Elfos Silvanos, saben de las atrocidades cometidas, contra su gente, por otros Guerreros. Tira un dado en la tabla de abajo, para ver que raza es la culpable. Si un Aventurero, de esta raza, está contigo en el campamento, será expulsado, y tienes que convencer a los Elfos Silvanos para que no lo maten, como castigo por las atrocidades cometidas contra su gente.

Tira 1D6:

- 1 Humanos y Halflings.
- 2-3 Enanos.
- 4-6 Caos o cualquier raza de Monstruos como Ogros.



5 CAZA

Después de terminar tus tareas del día, dedicas, algún tiempo para ir a cazar por el bosque. Matas un ciervo y un jabalí, y se los llevas a los Nómadas, como agradecimiento por su hospitalidad. Si, más tarde, sacas el resultado "3 Banquete", mientras aún estás con estos Nómadas, después de este resultado de "Caza", entonces puedes sumar un +1 a la tirada en la Tabla del Banquete. Si no obtienes el resultado de "Banquete", entonces, te ofrecen 1D6x20 monedas de oro por tus esfuerzos.

6 DÍA SIN EVENTO

Pasas, el resto del día, paseando por el campamento de los Elfos Silvanos, conversando con los Nómadas.

· BAILARINES GUERREROS Y ENTRENAMIENTO ·

Los Bailarines Guerreros no entran en Poblaciones, como los demás Aventureros. De hecho, los Bailarines Guerreros, realmente, no reciben un entrenamiento como tal. En lugar de eso, ellos desaparecen en el bosque, para pasar un periodo de ayuno, meditación y caza.

Durante este tiempo, es aconsejable evitar al Bailarín Guerrero, pues, estará en su forma más salvaje, más en estado animal, más bestia que Elfo.

Cuando un Bailarín Guerrero ha reunido suficiente cantidad de oro, como para subir de Nivel de Combate, deberá ir a un campamento de Elfos Silvanos Nómadas, y utilizar el oro para pagar una particular mezcla de hierbas y especias.

Todos los grupos de Elfos Silvanos Nómadas, siempre tienen una pequeña reserva de estas hierbas y, la mayoría de ellas, sólo pueden encontrarse en lo más profundo del mismísimo bosque de Athel Loren. Estas hierbas son mezcladas en una potente infusión que ilumina la mente del Bailarín Guerrero, atrayéndole, inexplicablemente, hacia el corazón espiritual del propio Athel Loren.

Después de beber esta embriagadora infusión, el Bailarín Guerrero lanza un alarido de dolor, mientras la bebida pasa a través de su organismo. Y, como una bestia furiosa, desaparece en las profundidades del bosque. Durante este tiempo, él ayunará, no tomará ninguna clase de alimento, y sólo beberá el agua suficiente como para mantenerse con vida.

Pobre de aquel que se encuentre con él, durante este tiempo de locura, pues le matará sin el menor indicio de reconocimiento.

Normalmente, los espíritus de Athel Loren se apoderarán de él, durante una semana, después, surgirá del bosque, una vez más, exhausto, marcado por la lucha y agotado. Durante la semana, habrá experimentado un sueño espiritual, y comprenderá mejor los caminos del Guerrero, hasta ahora cerrados para él.

El Bailarín Guerrero, ahora, pasa al siguiente Nivel de Combate, y su perfil de atributos cambia, como se indica en su Tabla de Nivel de Combate. Habrá ganado, además, una habilidad especial. Tira 2D6 en la siguiente tabla:

· HABILIDADES DE LOS BAILARINES GUERREROS (Tira 2D6) ·

2 Guerrero Intrépido

El Bailarín Guerrero se ríe del peligro, con un rostro como si tuviera una máscara bestial, de ira y rabia.

El Bailarín Guerrero no sabe lo que es el miedo, y añadirá un +1 a todas sus tiradas por miedo y terror. Si gana esta habilidad de nuevo, podrá sumar otro +1 a estas tiradas, y así cada vez.

3 Espíritu del Bosque

El Bailarín Guerrero está, excepcionalmente, sensibilizado con el espíritu del bosque salvaje. Puede sentir cierta inquietud en la atmósfera que rodea todas las cosas, alertándole de peligros ocultos.

Si el Bailarín Guerrero cae en cualquier clase de trampa, tira 1D6. Con un resultado de 1-4, la trampa le afecta de manera normal. Sin embargo, con un resultado de 5 ó 6, los relampagueantes reflejos del Bailarín Guerrero le permiten evitar la trampa.

4 Maestro Espadachín

Con aparente facilidad y con un movimiento rápido de su muñeca, la espada del Bailarín Guerrero desarma a su enemigo, enviando el arma del oponente volando, lejos de su mano.

Una vez por turno, el Bailarín Guerrero puede usar esta habilidad para desarmar a cualquier Monstruo, que se encuentre junto a él, y que esté llevando un arma. Esta habilidad puede ser utilizada como uno de los ataques del Bailarín Guerrero. Antes de usar esta habilidad, deberás declarar que vas a hacer esto, y después tirar para impactar. Si el ataque impacta, el Monstruo será desarmado. Mientras esté desarmado, todos los ataques normales, contra este Monstruo, tendrán un modificador de +1 para impactarle, pues, no puede defenderse igual de bien sin su arma. Además, el Monstruo no podrá atacar, durante la siguiente Fase de Monstruos, ya que, estará buscando su arma, la cual recuperará al final de la Fase de Monstruos.

5 Saltar

El Bailarín Guerrero salta y volteá en el aire, aterrizando, ágilmente, junto a sus enemigos, preparado para atacar.

El Bailarín Guerrero puede saltar sobre una casilla que contenga un obstáculo, como un Monstruo u otro Aventurero, y aterrizar en la casilla del otro lado. La casilla, por encima de la cual saltó, contará, a todos los efectos, como parte del movimiento, como una casilla movida. El Bailarín Guerrero puede, además, saltar muros o áreas más altas, como los niveles elevados, en algunas habitaciones objetivo, sin usar los escalones. Obviamente, esto no le permite, al Bailarín Guerrero, saltar de arriba abajo, al abismo de fuego, a un pozo sin fondo, o cosas así.

6 Tormenta de Espadas

El Bailarín Guerrero concentra todos sus esfuerzos en un solo oponente. Manejando ambas espadas a la vez y golpeando con toda su Fuerza.

El Bailarín Guerrero puede atacar a un Monstruo con sus dos espadas a la vez, causando 1D6 Heridas adicionales si impacta a su enemigo. Además, puede causar 1 Herida adicional por su Nivel de Combate, si saca un resultado de 6, al tirar para impactar. Sin embargo, este ataque es muy difícil de ejecutar, y el Bailarín Guerrero tendrá un modificador de -1 para impactar, al utilizar esta habilidad. Con este ataque, no podrá efectuar un barrido letal, si mata al Monstruo, pues, ha concentrado ambas espadas en un solo y descendente golpe asesino. Cada ataque de Tormenta de Espadas gasta 1 de los Ataques del Bailarín Guerrero este turno.

El Bailarín Guerrero debe decir que va a efectuar este ataque, antes de tirar para impactar.

7 Danza de Guerra

El Bailarín Guerrero crea un dibujo borroso de mortal acero, al girar y voltear sus dos espadas, que van abriendo un sangriento camino a su alrededor.

Si el Bailarín Guerrero mata a un Monstruo de un solo golpe, que no estuviese herido, además de efectuar un barrido letal, como normalmente sucede, tira un dado. Con un resultado de 4+, coloca la miniatura del Monstruo sobre tu Carta de Aventurero o sobre tu Hoja de Control de Aventurero, apartado de cualquier otro Monstruo que haya matado en combate. Ahora continua con su barrido letal.

En el siguiente turno, él tendrá +1 Ataque por cada Monstruo colocado sobre su Hoja de Control de Aventurero. Los Monstruos, entonces, vuelven a ser colocados con otros que haya matado en este combate. El siguiente turno vuelve a ser normal.

El Bailarín Guerrero puede usar esta habilidad un número de veces igual a su Nivel de Combate.

8 Maestro Herbolario

Por la tarde, cuando los Aventureros se relajan alrededor del fuego de campamento, el Bailarín Guerrero saca una pequeña bolsa de hierbas de su mochila y hace una infusión en el agua hirviendo.

El Bailarín Guerrero tiene algunos conocimientos sobre hierbas. Tira en la tabla siguiente, para ver sobre qué área de la herboristería tiene estos conocimientos. Cuando el Bailarín Guerrero adquiera hierbas de los Nómadas, podrá hacer pociones de este tipo, y llevarlas con él.

Las pociones pueden darse a cualquier Aventurero, en cualquier momento.

Si el Bailarín Guerrero aprende, de nuevo, esta habilidad, vuelve a tirar en la siguiente tabla para ver qué área de la herboristería aprende, y así.

1D6 Poción de Hierbas

1 Curativa

El Bailarín Guerrero puede hacer pociones curativas. Cada una restablece 1D3 Heridas cuando se bebe.

2 Antídoto

El Bailarín Guerrero sabe hacer antídotos efectivos, cada uno de los cuales recuperará cualquier punto de Fuerza perdido por venenos o de otras formas. Cada poción restaurará un punto perdido si se saca un 4+ en 1D6.

3 Fuerza

El Bailarín Guerrero sabe hacer pociones de Fuerza. Al beber una de estas pociones, se incrementa la Fuerza del Aventurero en +2 durante un turno completo. Tira un dado. Si obtienes un 6, el efecto dura toda la aventura. Si sucede esto, entonces, el Aventurero no podrá beber más pociones de Fuerza ipara aumentarla más!



4 Velocidad

El Bailarín Guerrero sabe hacer pociones de Velocidad, cada una de las cuales da, al Aventurero que la beba, +1 Ataque, durante un turno completo. Tira un dado. Si obtienes un 6, el efecto dura toda la aventura. Si sucede esto, entonces, el Aventurero no podrá beber más pociones de Velocidad ipara aumentarla más!

5 Celeridad

Cada una de estas espumosas pociones proporciona al Aventurero que la beba, +1 de Iniciativa, durante un turno completo. Tira un dado. Si obtienes un 6, el efecto dura toda la aventura. Si sucede esto, entonces, el Aventurero no podrá beber más pociones de Celeridad ipara aumentarla más!

6 Combate

El Bailarín Guerrero sabe hacer pociones que mejoran la habilidad con las armas del Aventurero. Una de estas pociones, proporciona, a quien la beba, +1 a sus tiradas para impactar, durante un turno completo. Tira un dado. Si obtienes un 6, el efecto dura toda la aventura. Si sucede esto, entonces, el Aventurero no podrá beber más pociones de Combate ipara aumentarla más!

9 Sobreponerse al dolor

El Bailarín Guerrero ignora por completo el dolor de las terribles heridas que está sufriendo, continuando la lucha hasta el final.

Una vez por aventura, el Bailarín Guerrero puede entrar en un estado de concentración extrema, donde lo único que está en su mente es matar a su enemigo. Cuando el Bailarín Guerrero llegue a 0 Heridas, puede elegir sobreponerse al dolor y seguir luchando. El Bailarín Guerrero tiene ahora 0 Heridas y permanecerá con 0 Heridas hasta que termine el combate, sin importar cuántas heridas le causen o le curen. En cuanto el combate acabe, el Bailarín Guerrero cae al suelo con 0 Heridas, y deberá ser curado en este turno o morirá.

Por cada turno en este estado, de principio a fin del combate, se le restará 1 Herida a sus Heridas Iniciales permanentemente, para representar el prolongamiento de las horribles heridas. Las Heridas Iniciales nunca pueden reducirse por debajo de 1.

El Bailarín Guerrero sólo puede recuperar su nivel original de Heridas Iniciales, mediante el uso de pociones curativas o hechizos de curación. Para poder hacer esto, deberá tener su cuenta de Heridas Iniciales ya al máximo.

En este caso, cada poción o hechizo, le recuperará +1 a su cuenta de Heridas Iniciales, hasta que sus Heridas Iniciales vuelvan a su nivel original.

Por ejemplo, si el Bailarín Guerrero, con un resultado original de Heridas Iniciales de 12, acaba, durante tres turnos, en 0 Heridas, entonces, cuando el combate termina, él se derrumba. Como él se ha sobrepuerto al dolor durante tres turnos, sus Heridas Iniciales se reducen de 12 a 9. El Hechicero le restablece 5 Heridas, pero él no puede tener más de 9 Heridas.

La única manera de que el Bailarín Guerrero recupere sus Heridas Iniciales, a su nivel original de 12, será volver a restablecer el resultado total de Heridas (9 de momento). Entonces, debe recibir un hechizo curativo extra o beber una poción curativa extra, por cada Herida que haya perdido, de su resultado original de Heridas Iniciales, en este caso, el Bailarín Guerrero, tendrá que recibir tres hechizos curativos o beber tres pociones curativas, para que sus Heridas Iniciales vuelvan a pasar de 9 a 12.

10 Orientarse

El Bailarín Guerrero olfatea el aire, y luego se agacha a examinar el suelo. Diciéndoles que guarden silencio, dirige a los Aventureros hacia un camino a la izquierda.

El Bailarín Guerrero tiene un destacado sentido de la orientación al aire libre. Él puede sentir los problemas y sabe cómo evitar los desastres naturales. Durante un viaje, el Bailarín Guerrero puede anular un Evento, transformándolo en una "Semana sin Evento", en su lugar.

Esto, además, da la oportunidad, al Bailarín Guerrero, de encontrar un campamento de los Elfos Silvano Nómadas.

11 Niebla Sinuosa

El Bailarín Guerrero entra en una especie de estado de trance, sus movimientos se vuelven borrosos de lo rápidos que son. Él se deja llevar, sólo por sus instintos, y todo pensamiento racional abandona su mente.

Si el Bailarín Guerrero quiere, puede ignorar sus características normales de movimiento y combate. En su lugar, puede tirar un dado, añadiendo el modificador que corresponda de la tabla siguiente. El resultado total puede ser distribuido, este turno, entre movimiento y ataques. Así, un total de 6 podría ser: 3 de movimiento y 3 ataques, 6 ataques, 6 de movimiento, o cualquier otra combinación.

Él debe declarar que va a usar esta habilidad, antes de empezar el turno.

Modificador por Niebla Sinuosa

| | |
|---------|----|
| Novato | 0 |
| Campeón | 0 |
| Héroe | +1 |
| Señor | +2 |



12 Mortífero

El Bailarín Guerrero reacciona al peligro con increíble velocidad, sintiendo y matando a sus enemigos, antes de que los Aventureros sean conscientes de su maligna presencia.

El Bailarín Guerrero puede sentir la presencia de los Monstruos, antes que los otros Aventureros. Cuando los Aventureros sean emboscados por los Monstruos, tira 1D6. Con un resultado de 6, el Bailarín Guerrero siente su presencia y advierte a los otros Aventureros. Los Monstruos no podrán usar su habilidad para emboscar, tendrán que esperar hasta la siguiente Fase de Monstruos para atacar.

• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

Los Elfos Silvanos en general, y los Bailarines Guerreros en particular, son considerados introvertidos e introspectivos. Sin embargo, a diferencia de los Altos Elfos, que tienden a ser arrogantes y distantes, el Bailarín Guerrero es salvaje, cauteloso y desconfiado. Se tarda mucho tiempo en ganar el respeto y la confianza de un Bailarín Guerrero, y cualquier traición provocará la venganza.

En combate, el Bailarín Guerrero, parece estar en todas partes a la vez, saltando en combate con fiera determinación de destruir a sus enemigos. Su impaciencia por matar, puede ser tenida en cuenta, por algunos, como un intento de querer acaparar todas las recompensas para él. Pero, en realidad, el Bailarín Guerrero no puede quedarse quieto ni un momento en combate, ni para tomar aliento. Este deseo por combatir, unido a su desdén por llevar armadura, pues no podría utilizar sus legendarias habilidades de combate, hacen que el Bailarín Guerrero sufra muchas heridas graves.

Los Elfos en general, y específicamente los Bailarines Guerreros, no comparten los impulsos y codicias de los hombres. Ellos son Elfos, una raza completamente diferente, y sus motivos y deseos son, para algunos, incomprendibles. Por eso, la indiferencia del Bailarín Guerrero por la armadura y la muerte, puede ser entendida como pesimismo o, simplemente, locura. Para el Bailarín Guerrero, sin embargo, todo es parte de la danza, y como se desarrolle la danza, está más allá de su control. Su deseo es danzar bien, y si su muerte sirve a la danza, pues que así sea. Él sabe que su espíritu vivirá para siempre en los árboles y claros de Athel Loren.

El Bailarín Guerrero tiene un gran respeto por los lanzadores de magia y conoce su valor en combate. Él piensa, que ellos deben estar concentrados en su magia, y no tienen que preocuparse por las cosas mundanas de su alrededor, como Monstruos atacándoles. Por esta razón, sentirá la necesidad de proteger a cualquier lanzador de magia, que haya en el grupo, usando sus habilidades únicas para defenderle. El Bailarín Guerrero puede ir aún más lejos, atacando a los Monstruos que luchan con el lanzador de magia, antes incluso que a los que le atacan a él mismo. Como el Hechicero, o cualquier otro, vea esto, es otra historia.



En resumen, el Bailarín Guerrero será un buen aliado en momentos difíciles, dejando los cuerpos de sus enemigos, apilados tras él. Sin embargo, puede llegar a ser acusado de quedarse con los Monstruos que primero salten al combate, especialmente, si mata a los Monstruos que otros Aventureros tenían marcados como su propio objetivo!

TEST DE ATRIBUTOS

El Bailarín Guerrero es muy similar, en habilidades, al Elfo en el juego básico, pero estará un poco más adaptado a las actividades relacionadas con el combate.

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL BAILARÍN GUERRERO.

| Nivel de Combate | Coste | Título | M | HA | HP | F | Dados Daño | R | Heridas | I | A | Suerte | Voluntad | Habilidades | Trabajo |
|------------------|--------|---------|---|----|----|---|------------|---|---------|---|---|--------|----------|-------------|---------|
| 1 | 0 | Novato | 4 | 5 | 6+ | 3 | 1 | 3 | 1D6+7 | 6 | 1 | 0 | 2 | - | 3+ |
| 2 | 2.000 | Campeón | 4 | 5 | 6+ | 3 | 1 | 3 | 2D6+7 | 6 | 1 | 1 | 3 | 1 | 3+ |
| 3 | 4.000 | Campeón | 4 | 5 | 6+ | 4 | 1 | 3 | 2D6+7 | 6 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3+ |
| 4 | 8.000 | Campeón | 5 | 5 | 5+ | 4 | 2 | 3 | 2D6+7 | 7 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3+ |
| 5 | 12.000 | Héroe | 5 | 6 | 5+ | 4 | 2 | 4 | 3D6+7 | 7 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3+ |
| 6 | 18.000 | Héroe | 5 | 6 | 5+ | 4 | 2 | 4 | 3D6+7 | 8 | 3 | 2 | 4 | 5 | 2+ |
| 7 | 24.000 | Héroe | 5 | 7 | 4+ | 4 | 2 | 4 | 4D6+7 | 8 | 4 | 2 | 4 | 6 | 2+ |
| 8 | 32.000 | Héroe | 5 | 7 | 4+ | 4 | 3 | 4 | 4D6+7 | 8 | 4 | 3 | 5 | 7 | 2+ |
| 9 | 45.000 | Señor | 6 | 8 | 4+ | 4 | 3 | 4 | 5D6+7 | 9 | 4 | 3 | 5 | 8 | 2+ |
| 10 | 50.000 | Señor | 6 | 8 | 3+ | 5 | 3 | 4 | 5D6+7 | 9 | 4 | 3 | 5 | 9 | 2+ |

GAMES WORKSHOP®
A
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

• BAILARÍN GUERRERO .

BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher

RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Part No.: 102619
Product Code: 0017