

Warhammer Quest



• ELFO EXPLORADOR •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• ELFO EXPLORADOR •

Las leyendas, de la época, cuentan que los Altos Elfos abandonaron el Viejo Mundo y regresaron a sus tierras de Ulthuan, en el oeste. Se dice que los Elfos Oscuros pusieron en peligro su antiguo hogar, y también se dice que los Elfos sabían que nunca podrían ganar la guerra, a largo plazo, con los Enanos. Cualquiera que fuera su verdadera razón, los Elfos partieron para siempre, dejando solamente unas pocas comunidades aisladas tras ellos.

En el Viejo Mundo, las ciudades grandes Élficas de Athel Maraya y Tor Alessi habían sido saqueadas por los Enanos, y muchos otros asentamientos, más pequeños, habían sido destruidos también, pero muchos Elfos veían el Viejo Mundo como su hogar.

Estos Elfos tomaron la decisión de retirarse del Viejo Mundo como una traición. El Rey Fénix Caledor declaró que si buscaban su protección, tendrían que renunciar a sus dominios y volver a Ulthuan. Pero los Elfos son orgullosos, y se negaron a renunciar a sus nuevas tierras.

En realidad, muchos de estos Elfos no tenían un lugar a donde ir en Ulthuan. Su tierra natal había sido, originalmente, el antiguo reino de Tiranoc, la mayor parte de la cual fue consumida por grandes maremotos, en la época del Gran Cataclismo, con los Elfos Oscuros. Estos mismos Elfos apátridas, habían sido muy buenos navegantes y exploradores, además, fueron los principales responsables de establecer contacto con las tierras al este de Ulthuan, que con el tiempo se ha llegado a conocer como el Viejo Mundo. Ellos eran demasiado orgullosos como para vivir sufriendo, en Ulthuan, en tierras que no eran realmente las suyas, para hacer lo que quisieran.

Caledor se lavó las manos con el tema de los Elfos que se negaron a regresar a Ulthuan, negándoles toda protección si persistían en quedarse en el Viejo Mundo. Así fue que estos Elfos se declararon libres de las leyes del Rey Fénix y los Señores de Ulthuan.

Los más conocidos de estos Elfos son los Elfos Silvanos de Loren. Desde la partida de sus parientes a Ulthuan, se apartaron mucho de los caminos de los Altos Elfos. Ellos han hecho su hogar en el gran Bosque de Loren en Bretonia, el reino Élfico más poderoso en el Viejo Mundo.

Contentos y felices con su forma de vida, estos Elfos Silvanos, rara vez piensan en sus altivos primos sobre el mar, y rara vez se aventuran más allá de los límites de su hogar en el bosque.

De las ruinas de Tor Alessi nació la ciudad de L'Anguille. Esta hermosa ciudad de Bretonia fue el resultado de los esfuerzos combinados de los Elfos de Tor Alessi y del nuevo reino Bretoniano humano. A cambio de su trabajo y asesoramiento, los Elfos mantienen un grado de independencia dentro de la ciudad, pues, viven en su propio barrio Élfico. Lo mismo ocurre en muchas de las ciudades del Viejo Mundo, y algunos dicen que, cuando una ciudad es hermosa, seguro que la obra deriva de los Elfos, de algún modo.

Los Elfos apátridas llegaron a acuerdos y pactos con los nuevos reyes humanos, jurando luchar por ellos, en tiempo de guerra y darles asesoramiento, y enseñarles sobre muchos temas de los cuales la humanidad era, en una gran parte, ignorante. A cambio, exigieron sus propias leyes y tierras, dentro de los reinos humanos. Y así, los orgullosos Elfos apátridas, con Tiranoc en el extremo occidental, aún viven en los barrios Élficos de muchas ciudades por todo el Viejo Mundo de la humanidad.

Los Elfos del Viejo Mundo no se olvidan de su patrimonio, y todavía se aferran a las viejas tradiciones y a las viejas costumbres de antes de la Secesión. En algunos aspectos están más cerca de los Altos Elfos, de los días antiguos, que los Elfos que viven en Ulthuan hoy en día. O, al menos eso dicen ellos mismos. Ciertamente, la sangre de los Altos Elfos antiguos corre fuertemente por sus venas, pues, los hijos de Tiranoc son extremadamente longevos, y además, son muy hábiles en artes que ya no se practican en Ulthuan.

Estos Elfos se llaman, a sí mismos, los Desposeídos, hijos olvidados de Tiranoc. Sus historias hablan de que un día sus tierras les serán devueltas en su totalidad, tanto en el Viejo Mundo como en Ulthuan.

Los Elfos del Viejo Mundo son grandes viajeros y poderosos guerreros, buscan por el mundo, respuestas a su amarga situación, y limpiar la fría rabia de sus almas con la sangre de los Orcos y otras viles criaturas que les robaron sus títulos y tierras.

Amargados, altivos, orgullosos y nobles, estos enigmáticos Señores Élficos son, un tanto, desconfiados y aún tienen una gran reputación como magos y guerreros.

Una de sus grandes esperanzas es recuperar algunos de los tesoros perdidos de los Elfos, para poder regresar gloriosamente a Ulthuan

y que les sea concedido un nuevo reino a los suyos.

Su mayor sueño es recuperar la corona perdida del Rey Fénix de los Enanos, ya sea por la fuerza de las armas, o mediante la entrega de tales tesoros perdidos, a los tercos barbudos, a cambio de la corona.

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Elfo Explorador, en tus partidas 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 el juego de 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 Elfo Explorador, 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 nuevo Aventurero en el sistema del juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por el Elfo Explorador. Simplemente, permite, a uno de los jugadores elegir al Elfo Explorador. ¡Y recuerda devolver a la caja el contador del Aventurero original y reemplazarlo por el del Elfo Explorador!

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

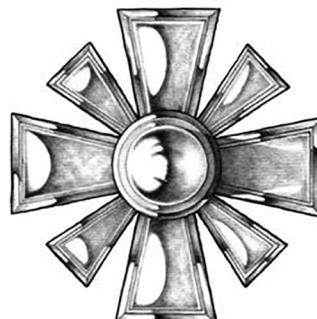
Si quieres, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Elfo Explorador al grupo de Aventureros.

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.

• ELFO EXPLORADOR •

El Elfo Explorador, en Warhammer Quest, es uno de los desposeídos, de una casa noble con sede en L'Anguille. Él busca los tesoros perdidos que se encuentran bajo de las Montañas del Fin del Mundo y se unirá a los otros aventureros rufianes mientras dure su búsqueda. Incluso tolerará la presencia de Enanos, si los ve como un medio necesario para conseguir su fin.



¿CABALLERO EXPLORADOR O MAGO EXPLORADOR?

Cuando uno de los desposeídos inicia su primera aventura, lejos de su ciudad natal, en busca de gloria, aventuras, tesoros y una amarga venganza. Sus poderes están aún sin probar. En su corazón, él sabe que su destino es ser un caballero poderoso, de la talla de Aenarion, Caledor o Tyrion, o seguir el camino del mago al igual que Teclis y Bel Korhadris. Sin embargo, esto no quiere decir que, como los Hechiceros humanos, un mago elfo no esté versado en las artes de la guerra, o que un guerrero no sepa nada de los caminos de la magia.

En Warhammer Quest, primero debes elegir el camino del Elfo Explorador: Caballero o Mago. Cualquiera que elija, su perfil será el siguiente:

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



EQUIPO

Un Elfo Explorador empieza con una Corona de Guerra de Tiranoc.

La Corona de Guerra permite, al Elfo Explorador, detener el tiempo, y llevar a cabo una nueva Fase de Aventureros cuando quiera. Sólo podrá utilizarla una vez por aventura.

ARMAS

Un Elfo Explorador comienza con una espada que causa 1D6 Heridas más su Fuerza (3), cada vez que impacta a un enemigo.

ARMADURA

Un Elfo Explorador lleva una Cota de Malla que le da +1 a su Resistencia.

Además, se aplican las siguientes reglas, en función del camino que elijas.

· EMPEZANDO COMO MAGO EXPLORADOR ·

Un Mago Explorador comienza el juego con tres hechizos. Cada hechizo tiene un nombre, una descripción, un tipo de hechizo y unas reglas especiales para determinar cómo funciona durante el juego. Recuerda, que los hechizos de ataque sólo pueden ser lanzados en la Fase de los Aventureros, mientras que otros hechizos, como hechizos de curación, pueden ser lanzados en cualquier momento.

HECHIZOS DEL EXPLORADOR

Aura de Vitalidad

Curación

El Explorador se ve rodeado por una brillante aureola dorada, que se extiende hasta llenar la zona, inundándola de luz brillante.

Cada Aventurero en esa sección de tablero recupera una Herida.

Onda de Choque

Ataque

Invocando uno de los antiguos hechizos, relacionados con aquellos que hundieron la tierra de Naggaroth, el Elfo Explorador lanza una onda de choque en el subterráneo.

El Explorador elige un Monstruo, que esté en la misma sección de tablero que él, y tira un dado. Con un 3+, el Monstruo sufre 1D6+1 Heridas, modificadas como normalmente.

Si saca un 3+, después de tirar los dados para herir al Monstruo, puede pasar a otro Monstruo, en la misma sección de tablero y volver a intentarlo, sacando otro 3+ para ver si ese Monstruo se ve afectado también. Puede seguir haciendo esto con todos los Monstruos, en la misma sección de tablero que él esté.

El Explorador sólo puede tratar de hacer esto, una vez por Monstruo, en la misma sección de tablero, una vez por turno. En cuanto falle al intentar sacar un 3+, para ver si el Monstruo se ve afectado, la onda de choque se desvanece, el Monstruo no se ve afectado, y el hechizo se detiene.

Espada de Aenarion

Ataque

El Elfo aúlla de angustia y en su mano aparece una espada goteando sangre. Cuando esta impacta, no deja más que sangre y muerte.

Elije un Monstruo que esté adyacente al Elfo Explorador. Este sufrirá 1D6 Heridas, sin modificar por Resistencia o armadura.

ELFO EXPLORADOR Y MAGIA

Aunque son buenos con la magia, los Elfos Exploradores no son devotos de las artes arcanas como lo son los Hechiceros, para quienes la magia lo es todo.

Un Mago Explorador puede lanzar un hechizo por turno.

LA FASE DE PODER

Para lanzar un hechizo, el Mago Explorador se apoya en los vientos de la magia de una manera similar a la del Hechicero humano. En la Fase de Poder, cuando se tiran los dados para determinar el poder mágico y los eventos inesperados, esta tirada de dados, también determina el grado de dificultad que el Explorador tiene, para lanzar hechizos.

Resultado en la Fase de Poder	Resultado D6 para lanzar cada hechizo
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2
6	2

Así que, si sale un 4 en la Fase de Poder, el Mago puede elegir uno de sus hechizos para lanzar, y el hechizo será lanzado con éxito si saca un 3+ en 1D6.

HECHIZOS DE CURACIÓN Y ORO

Cada vez que un Explorador cura a otros Aventureros, gana 5 monedas de oro por cada Herida que cura.

·EMPEZANDO COMO CABALLERO EXPLORADOR·

Un Caballero Explorador comienza el juego con la habilidad Espadas de la Muerte, un arco, y una espada.

El arco tiene Fuerza 3, y hace un disparo por turno. Ver el Reglamento de Warhammer Quest sobre el uso de armas de proyectiles.

HABILIDAD ESPADAS DE MUERTE

El Caballero Explorador es un experto en las artes de la guerra, y tomará ventaja, a la menor oportunidad que le den sus enemigos, rompiendo la guardia y causando heridas terribles con su espada Élfica.

Esta habilidad sólo funciona si el Caballero Explorador logra impactar a su oponente con su ataque. Si le impacta, resuelve el daño, contra el Monstruo, de la manera normal, incluidos los barridos letales, etc.

Como su primer ataque impactó (aunque no hubiese causado ninguna Herida) el Caballero Explorador obtiene un ataque adicional, que se resuelve de la forma normal. Si el primer ataque del Caballero falló, no obtendrá un ataque adicional en este turno.

·ELFO EXPLORADOR Y TESOROS·

CABALLEROS Y TESORO

Un Caballero puede usar cualquier armadura mágica y cualquier arma mágica, excepto aquellas que sólo pueden ser utilizados por Enanos, o sean de origen Enano.

MAGOS Y TESORO

Un Mago Explorador sólo puede usar la Cota de Malla con la que comienza el juego y no podrá utilizar ninguna otra armadura. Puede utilizar tesoros asociados a los Hechiceros.

TESOROS QUE LANZAN HECHIZOS

Algunos objetos de tesoro ayudan al Hechicero almacenando energía, o añadiendo dados a la tirada. Debido a que un Mago Explorador tiene reglas un poco diferentes para lanzar hechizos, estos objetos del tesoro funcionan de manera diferente. Aunque no hay espacio aquí para explicar cómo funciona cada objeto con el Mago Explorador, la regla básica es que los objetos que aportan energía, etc., añadirán +1 a la tirada de dados del Mago, cuando él intente lanzar un hechizo.



Por ejemplo, si un Mago Elfo Explorador encuentra un Piedra de Muerte, entonces, una vez por aventura, podrá lanzar uno de sus hechizos, con un 3+, sin importar lo que salga en la Fase de Poder. Asimismo, cada uno de los puntos de energía, almacenados en un Orbe de Poder, puede ser usado para añadir, hasta un +1, a la tirada del Elfo Mago Explorador para intentar lanzar un hechizo.

• REGLAS AVANZADAS •

En el juego avanzado, puedes mantener a tu Explorador de juego en juego, construyendo su carácter según progresas de aventura en aventura.

Esta sección del libro te proporciona todas las reglas para guiar al Elfo Explorador hasta el nivel de combate 10. Incluyendo las reglas especiales para visitar Poblaciones, entrenar, hechizos y habilidades.

El Elfo Explorador empieza en Nivel de Combate 1 como un Novato, sigue todas las reglas que hay en las siguientes páginas.



• LIMITACIONES DE TESORO, EQUIPO, ARMAS Y ARMADURAS •

Las limitaciones que se apliquen a tu Elfo Explorador dependerán de que este sea un Mago o un Caballero.

Armas y Armaduras

En general, él puede utilizar cualquier arma, armadura y objeto de tesoro disponible para los Elfos del juego Warhammer Quest. Un Elfo Explorador puede utilizar cualquier arco o arma de filo, y cualquier arco o arma de proyectiles mientras no sea un arma de fuego u otro tipo de armas de pólvora.

Caballeros y Tesoro

Un Caballero puede llevar cualquier armadura mágica y usar cualquier tipo de arma mágica, siempre que no se limite, específicamente, al uso de los Enanos o sean de origen Enano.



Magos y Tesoro

La única armadura que puede llevar un Elfo Mago Explorador es su cota de malla, con la que empieza el juego, sea comprada o sea encontrada como objeto de tesoro. Un Mago Explorador puede utilizar tesoros asociados, normalmente, a los Hechiceros, con ciertas limitaciones. Así, dentro de su limitación de no poder llevar ninguna armadura, y salvo excepciones, que vienen a continuación, el Mago Explorador puede usar cualquier objeto de tesoro que indique que puede ser usado por un Elfo o un Mago.

Tesoros que lanzan hechizos

Algunos objetos de tesoro ayudarán al Hechicero almacenando energía, o añadiendo dados a la tirada. Debido a que un Mago Explorador tiene reglas un poco diferentes para lanzar hechizos, estos objetos del tesoro funcionan de manera diferente. Aunque no hay espacio aquí para explicar cómo funciona cada objeto con el Mago Explorador, la regla básica es que los objetos que aportan energía, etc., añadirán +1 a la tirada de dados del Mago, cuando él intente lanzar un hechizo.

Por ejemplo, si un Mago Explorador se encuentra una Joya de Energía (Tesoros de Subterráneo, Objetos Mágicos 12), entonces tira por los puntos de poder, y puede usarlos uno por uno, para añadir +1 a las tiradas de dados lanzamiento de hechizos.

Hay objetos mágicos que están hechos para aumentar el poder de los Magos humanos, y los Exploradores no pueden utilizarlos, en absoluto. Estos elementos son los siguientes:

- El Libro de Conocimientos Arcanos
- La Tabla de Adain
- El Broche de Poder
- El Cáliz de la Hechicería

• ELFO EXPLORADOR Y MAGIA •

Un Elfo Explorador puede lanzar un número de hechizos por turno, según su título y su camino. Como nuevo Aventurero, empieza el juego como Novato, y mirando su Tabla de Nivel de Combate, verás que llegará a tener el título de Campeón en Nivel 2, y así sucesivamente.

En el juego de Warhammer Quest, sólo el Mago Explorador puede lanzar hechizos. En las reglas avanzadas, esto no será siempre el caso, ya que incluso un Caballero Explorador puede tener una cierta habilidad en las artes mágicas. La manera de como un Explorador adquiere habilidades y hechizos se explica más adelante, pero las tablas de más abajo indican cuántos hechizos puede lanzar un Elfo Explorador, en cada nivel de combate, dependiendo de su camino.

CABALLERO EXPLORADOR

Un Explorador en el camino del Caballero, puede intentar lanzar el siguiente número de hechizos, por turno. Los hechizos de Ataque sólo pueden ser lanzados en la Fase de los Aventureros, pero los otros hechizos pueden lanzarse en cualquier momento del turno.

Nivel	Número de hechizos que intenta por turno
Novato	ninguno
Campeón	1
Héroe	2
Señor	3

MAGO EXPLORADOR

Un Elfo Explorador en el camino del Mago, puede intentar lanzar el siguiente número de hechizos, por turno. Los hechizos de Ataque sólo pueden ser lanzados en la Fase de los Aventureros, pero los otros hechizos pueden lanzarse en cualquier momento del turno.

Nivel	Número de hechizos que intenta por turno
Novato	1
Campeón	2
Héroe	3
Señor	4

Ten en cuenta que un intento fallido de lanzar un hechizo, sigue contando para el número total de hechizos que un Explorador puede lanzar por turno. Él puede intentar lanzar un hechizo tantas veces como quiera, por turno, dentro de los límites arriba indicados. Sin embargo, una vez que el hechizo ha sido lanzado con éxito, ya no podrá ser lanzado, de nuevo, hasta el siguiente turno.



LA FASE DE PODER

Para lanzar un hechizo, el Mago Explorador se apoya en los vientos de la magia de una manera similar a la del Hechicero humano. En la Fase de Poder, cuando se tiran los dados para determinar el poder mágico y los eventos inesperados, esta tirada de dados, también determina el grado de dificultad que el Explorador tiene, para lanzar hechizos.

Resultado en la Fase de Poder	Resultado D6 para lanzar cada hechizo
1	6
2	5
3	4
4	3
5	2
6	2

Así que, si sale un 4 en la Fase de Poder, el Mago puede elegir uno de sus hechizos para lanzar, y el hechizo será lanzado con éxito si saca un 3+ en 1D6.

Si un Explorador, siguiendo el camino del Mago, es un Héroe, y el Hechicero saca un 4 en la Fase de Poder, entonces, el Explorador Mago puede intentar tres hechizos, en este turno, y cada intento requerirá un 3+ para lanzar un hechizo con éxito.

•HABILIDADES Y HECHIZOS•

Las habilidades y hechizos del Explorador son diferentes a las de muchos de los otros Aventureros, y el Explorador se va haciendo más experto, en su uso, a medida que él progresá a través de los niveles de combate. El ejemplo de abajo es con el hechizo Espada Sangrienta, que va haciéndose más y más destructivo a medida que el Explorador pasa de Novato a Señor.

Los incrementos por los que la habilidad o hechizo mejoran, suelen estar relacionados con el título del Explorador, en lugar de con un nivel de combate específico, y a menudo, son en forma de mejora, en la tirada de dado requerida para que el hechizo o la habilidad tenga éxito.

Hechizo ejemplo: Espada Sangrienta

El Explorador se rodea de un torbellino de espadas, goteando sangre cuando cortan a sus enemigos.

Cada Monstruo adyacente al Elfo Explorador puede ser impactado por el torbellino de espadas mágicas. Tira un dado por cada uno de los Monstruos. El resultado requerido es el siguiente:

Título	Resultado
Novato	6
Campeón	5
Héroe	4
Señor	3

Si la tirada tiene éxito, el Monstruo sufre una Herida por nivel del lanzador, sin modificar.

Puedes ver que, a medida que va cambiando el perfil del Explorador, no sólo tendrá que mantener un seguimiento de las habilidades y hechizos que adquiere, sino también de los cambios que hay, para las habilidades y los hechizos que ya tiene. Esto también incluye los hechizos con los que empieza el Mago Explorador.

HABILIDAD INICIAL DEL CABALLERO EXPLORADOR

Un Caballero Explorador siempre empieza con la habilidad de Espadas de Muerte, como se detalla en su tarjeta de Aventurero. Sin embargo, en el juego avanzado, no importa el número de ataques que tenga el Caballero Explorador, él sólo ganará el ataque extra de Espadas de Muerte si su PRIMER ataque, este turno, impactó a su enemigo.

•ASENTAMIENTOS•

Cuando visita Poblaciones un Elfo Explorador puede visitar las localizaciones estándar, como los distintos comerciantes, y también las localizaciones especiales siguientes:

El Alquimista, la Casa de Juego, el Templo, la Taberna (con -2 a su tirada en la Tabla de Eventos en la Taberna), el Barrio Élfico y el Gremio de Hechiceros.

Además, hay una nueva localización: la Casa Noble Élfica.

Por supuesto, tiene que hacer las tiradas de dado para ver si encuentra una determinada localización especial.

EL GREMIO DE HECHICEROS

Un Elfo Explorador sólo puede visitar el Gremio de Hechiceros si tiene, al menos, un hechizo.

Si él encuentra un Gremio de Hechiceros, entonces, en lugar de pagar para entrar, el Elfo Explorador, arrogantemente, exigirá ver al "Señor de los insignificantes Hechiceros de este miserable lugar".

Sus bravuconadas y su arrogancia, no siempre son toleradas por los Hechiceros, sin embargo, particularmente en las grandes ciudades, donde el gremio suele estar bien establecido y es poderoso, hay posibilidades de que, simplemente, se le eche de allí, por grosero.

Antes de que el Explorador pueda visitar al Gremio de Hechiceros, debe tirar un dado y consultar la siguiente tabla, para ver si le permiten entrar o no:

- 1 Los Hechiceros no se pueden creer el descaro del tipo, y llaman a la Guardia de la Ciudad. Debes tirar en la Tabla de la Guardia de la Ciudad que hay más adelante, para ver qué le pasa ahora al Elfo Explorador.
- 2-3 Las arrogantes maneras del Explorador no impresionan a los Hechiceros, que le cierran la puerta en las narices. Deberá pagar $1D6 \times 100$ monedas de oro para que le permitan pasar.
- 4 Las arrogantes maneras del Explorador no impresionan a los Hechiceros, que le permiten la entrada si paga $1D6 \times 50$ monedas de oro, antes de entrar.
- 5-6 A empujones, el Elfo Explorador se abre camino y entra en el Gremio de Hechiceros, a pesar de las protestas de los Hechiceros que hay en el interior. Él tiene la entrada gratis en el Gremio de Hechiceros.

GUARDIA DE LA CIUDAD

- 1 El Explorador ha indignado a la gente del lugar, y además, su actitud con la Guardia de la Ciudad es tan agresiva, que lo echan de la Población, en el acto. Él debe abandonar la Población, aunque puede esperar, en la puerta de la ciudad a los demás pero deberá pagar sus gastos diarios, como otras veces.
- 2 La Guardia de la Ciudad no está para aguantar este tipo de tonterías, y el sargento de la guardia confisca tu espada y te mete en la cárcel por 2D6 días. Él no puede hacer nada en absoluto, mientras se encuentre en la cárcel, pero no tiene que pagar sus gastos diarios, ni tiene que tirar por Eventos Diarios.
- 3 La Guardia de la Ciudad aparece, por fin y se llevan al Explorador lejos de los abucheos y silbidos de la gente. Le encierran en la cárcel durante 1D6 días. Él no puede hacer nada en absoluto, mientras se encuentre en la cárcel, pero no tiene que pagar sus gastos diarios, ni tiene que tirar por Eventos Diarios.
- 4-5 La Guardia de la Ciudad declara que no tienen tiempo para ese tipo de disputas, pero se mantendrá en el lugar para que se haga justicia, con la sentencia dada por los Hechiceros. Los Hechiceros transforman al Elfo Explorador en un sapo para el resto del día (para darle una lección), durante este tiempo, no podrá hacer nada en absoluto.
- 6 El Elfo Explorador es advertido, y multado por una cantidad de 1D6x10 monedas de oro. Él puede tratar de entrar en el gremio, de nuevo, mañana, si quiere.

Una vez en el Gremio de Hechiceros, el Elfo Explorador puede comprar un báculo de hechicero, si él es Mago, y puede intentar recargarlo, en sus siguientes visitas como es habitual. También puede seguir las reglas para consultas, tanto si es un Guerrero como si es un Mago, pero no puede cambiar sus hechizos o comprar pociones. Él considera que las pociones son competencia de los rústicos Elfos Silvanos, y las pociones hechas por humanos son vulgares y tienen muy mal sabor.

· BARRIO ÉLFICO ·

Cuando visita el Barrio Élfico, el Explorador no necesita hierbas para poción, él deja esas cosas para los Elfos Silvanos. Él, sin embargo, compra pan del camino, aunque, en su arrogancia, siempre paga tres veces más, su precio. Puede comprar armadura y todo lo demás, al precio normal.

LA CASA NOBLE ÉLFICA

Los desposeídos de Tiranoc mantienen las antiguas tradiciones de su raza, a pesar de que ellos no tienen tierras ni ejército propios. Siguen siendo una fuerza poderosa dentro de las comunidades de Elfos del Viejo Mundo, manteniendo las Casas Nobles en los Barrios Élficos de la mayoría de las grandes ciudades del Imperio y Bretonia. Pueden mantenerse a sí mismos, y mantener un distanciamiento orgulloso del resto de la comunidad.

Otros Elfos, también son bienvenidos a estas ostentosas salas, para pasar el tiempo, entre sus parientes, y discutir sobre los sucesos en el mundo, para contar antiguas historias, que, invariablemente tratan sobre la traición y la caída. Los Exploradores son grandes viajeros, y su red de Casas Nobles está muy bien informado sobre todo lo que acontece en el Mundo de Warhammer, desde Ulthuan hasta Arabia, desde Norsca hasta los Reinos Fronterizos, y más allá.

Los Exploradores tienen un gran interés en las noticias, y en todos los acontecimientos que tienen lugar en sitios lejanos. Consideran a los habitantes de las ciudades en las que viven, como introspectivos y aburridos. En este sentido, hacen poca distinción entre Enanos, Hombres o Elfos, viéndolos a todos con las mismas actitudes introvertidas.

Encontrando una Casa Noble

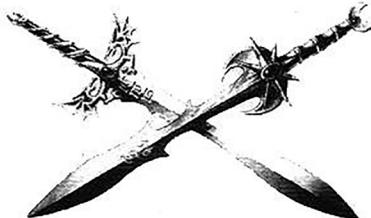
Las Casas Nobles Élficas sólo pueden ser encontradas en una ciudad y además, sólo en el Barrio Élfico (si puedes encontrar uno). El Explorador tira 3 dados para encontrar la casa noble y deberá sacar 7+ como es habitual para encontrar Localizaciones Especiales (recuerda que previamente has debido encontrar un barrio élfico).

La Casa Noble es donde el Elfo Explorador entrena para subir de nivel de combate. Al hacer esto, su perfil cambia como es normal. Él, además gana tiradas de dados en la Tabla de Habilidades y Hechizos. Tiene que pagar el oro indicado para subir de nivel de combate.

Hay posibilidad de encontrar objetos para comprar, en la Casa Noble. El Explorador es vanidoso, arrogante, y ama las joyas y los vinos finos, las especias y las telas.

Ellos no pueden tener esto en sus viajes, pero cuando se aventuran en los confines del mundo, les gusta pensar en la abundancia de riquezas y comodidades que les esperan, a su regreso.

Una Casa Noble, a menudo, tiene algunos de los más exclusivos objetos de arte y cultura del Mundo de Warhammer, y los desposeídos aman el trueque y el comercio de tesoros por todo el mundo.



Cada vez que el Explorador visita una Casa Noble, debe tratar de resistir la tentación de comprar algún objeto exótico. Para hacer esto tiene que tirar un D6. Con un resultado de 2 ó más, no ve nada que realmente le guste. Con un resultado de 1, se queda tan abrumado, por la belleza de un objeto en particular, que simplemente no puede resistir la tentación. Tiene que comprar el objeto, si puede permitírselo. Esto tiene que hacerse ANTES de cualquier pago por entrenar.

Si el Elfo Explorador no puede resistirse a comprar un objeto, tira en la tabla de abajo para ver de lo que se ha enamorado. Si no puede permitirse el objeto, es expulsado de la Casa Noble, para su desgracia.

D6	Objeto	Coste
1	Sedas raras de Ulthuan <i>iSe ven tan espléndidas!</i>	2.000
2	Joyerías de las Islas Dragón <i>iBrillan como el hielo!</i>	1.500
3	Especias de Arabia <i>iLa fragancia es celestial!</i>	1.000
4	Vinos finos de Bretonia <i>De gran cosecha...</i>	750
5	Alimentos exóticos de Tilea <i>Verdadera delicia gastronómica</i>	500
6	Jarrón antiguo de Lustria <i>iTerminará la colección!</i>	300

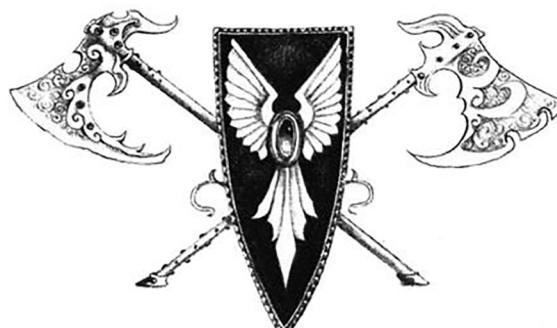
Noticias e Historias

Mientras está en la Casa Noble, el Explorador se enterará de las últimas noticias e informes de todo el mundo. Esto incluye información específica sobre ciertos monstruos, guardias y tesoros escondidos, así como noticias de Ulthuan y Loren. Tira un dado para ver si el Explorador aprende algo útil.

TABLA DE NOTICIAS

D6 Noticias

- 1 No hay nada que resulte interesante para aprender en la Casa Noble.
- 2 El Explorador establece un contacto muy útil con un amigo al que no había visto desde hacía muchos años. Cuando esté en el siguiente entrenamiento, el amigo le asistirá en todo lo que pueda. Puede añadir +1, a su siguiente tirada de dado, para ver quién es su entrenador.
- 3 El Explorador recibe un mapa de la siguiente mazmorra. Si quiere puede exigir ser el líder durante la próxima aventura, tanto si es su turno como si no.
- 4 Al Explorador le informan de que tenga cuidado con cierto Monstruo en la próxima mazmorra en la que él se aventure. En cualquier momento, en el siguiente subterráneo, puede declarar que un Monstruo concreto es del que fue avisado. Durante el primer turno de combate, contra este Monstruo, el Explorador gana el doble de sus Ataques normales.
- 5 Al Explorador le informan sobre un montón de oro que se encuentra al final del subterráneo al que va. El valor del tesoro será de 5D6x100 monedas de oro. En sus manos está el decírselo a sus compañeros o no.
- 6 Al Explorador le informan sobre un cierto objeto de tesoro enterrado bajo las montañas. En el siguiente subterráneo, él puede reclamar un objeto de tesoro como suyo incluso por encima de los que le corresponderían y además fuera de su turno.



EL SEÑOR DE LA CASA NOBLE

Cuando un Explorador visita una Casa Noble, siempre es acogido con los brazos abiertos, como un hijo o un hermano perdidos. Son muy pocos, los desposeídos que quedan, así que, la llegada de cualquier Elfo Explorador es motivo de una gran celebración.

Dentro de cada Casa Noble, normalmente, hay un Explorador residente que está al cargo y que es respetado por todo aquel que les visita. A menudo, él será mucho más viejo de lo que parece, y dirige la Casa Noble como su Señor. Este gran Señor gobierna la Casa Noble por derecho de nacimiento, debido a sus grandes logros en el pasado, o por su gran carisma. Los Señores, muy rara vez se aventuran fuera de las Casas Nobles, pues, ellos son felices administrando sus asuntos y recopilando la información de aquellos que pasan por allí.

Los Elfos ancianos que controlan las Casas Nobles, se encuentran entre las más sabias criaturas en el mundo, y otros Exploradores tienen mucho que aprender de ellos.

Una de las primeras cosas que un Explorador debe hacer, cuando llegue a una Casa Noble, después de su prolongada ausencia, será visitar al Señor de la Casa Noble. No hacerlo, podría ser considerado como una grosería y este comportamiento no será tolerado más de una vez. Ignorar al Señor de la Casa Noble, es motivo para ser rechazado en todas las Casas Nobles del Mundo de Warhammer, puesto que las noticias llegan muy rápido, a través de sus redes.

Es costumbre ofrecer oro o tesoros al Señor de la Casa Noble, como señal de gratitud por su protección, mientras el Explorador está en sus salas. A cambio, el Señor se aislará con cada visitante, durante todo un día, hablando de los acontecimientos que hay en el mundo, y ofreciendo al Explorador el gran beneficio de su gran conocimiento y sabiduría. La mayoría de los Exploradores salen, de estas reuniones, cansados pero iluminados, pues, a menudo, aprenden algo muy valioso, que les ayudará en su siguiente aventura.

En Warhammer Quest, esta parte, de la visita del Explorador a la Casa Noble, se representa mediante las siguientes tablas. Hay una para el camino de Mago y otra para el camino de Guerrero. El Explorador debe tirar 1D6x100 y pagar esa cantidad de oro al Señor de la Casa Noble. A cambio, recibirá asesoramiento y otros tipos de asistencia.

Una vez que haya pagado este oro, tira otro dado. El resultado indica el número de veces que puede tirar en su correspondiente tabla.

TABLA DEL MAGO EN LA CASA NOBLE

- 1** *El Explorador y el Señor de la Casa Noble hablan sobre los caminos de la magia, y el Explorador aprende mucho con esta conversación.*

Una vez, en la siguiente aventura, el Explorador puede intentar lanzar un hechizo extra.

- 2** *El Señor de la Casa Noble es un poderoso mago, y él le explica, al Explorador, cómo puede manipular mejor los vientos de magia.*

En un turno de la próxima aventura, el Explorador puede añadir +1 a la tirada en la Fase de Poder.

- 3** *Mientras hablan sobre la relación entre el mundo de la magia y el mundo físico, el Señor le demuestra cómo la esencia de la magia puede usarse para poder evitar los golpes físicos.*

En un turno de la próxima aventura, el Explorador puede añadir +1 a su Resistencia.

- 4** *El Señor le explica al Explorador cómo obtener más energía de su Corona de Guerra.*

Durante la siguiente aventura, el Explorador puede usar la habilidad especial de su Corona de Guerra de Tirancos dos veces, en lugar de una.

- 5** *El Señor le regala al Explorador una pequeña gema, y le informa de que es una potente fuente de magia.*

Una vez, en la siguiente aventura, el Explorador puede lanzar un hechizo, a su elección, de forma automática, sin importar lo que haya salido en la Fase de Poder.

- 6** *El antiguo maestro de la Casa Noble engancha un pequeño broche en la capa del Elfo Explorador. El broche irradia energía mágica, y el Elfo Explorador se da cuenta de que es un gran regalo.*

Una vez, en la siguiente aventura, el Elfo Explorador puede incrementar el efecto de un hechizo en un D6, según corresponda.

TABLA DEL CABALLERO EN LA CASA NOBLE (Tira un D6)

- 1** *El Señor de la Casa Noble es un gran Guerrero, y a pesar de su avanzada edad tiene el placer de batirse con el Explorador, demostrándole su superior manejo de la espada.*

Una vez, durante la siguiente aventura, el Explorador puede hacer un ataque adicional.

- 2** *El anciano Señor Guerrero le explica que uno, no siempre puede confiar sólo en las habilidades y en los hechizos que tiene, y que a veces, el Elfo Explorador podrá sobrevivir solamente prestando atención a las señales del mundo que le rodea. "Escucha bien a las rocas del subterráneo, ellas tienen mucho que decirte". Perplejo por todo esto, el Elfo Explorador determina tener esto muy en cuenta en el futuro.*

El Elfo Explorador tiene +1 punto de Suerte, durante la siguiente aventura.



- 3** *El Señor es muy sabio, y tiene fuentes de información por todas partes. Con aire conspirador, atrae al Explorador para que escuche con atención todo lo que tiene que decir.*

El Explorador puede hacer una tirada extra en la Tabla de Noticias, con un +1 a la tirada de dado.

- 4** *El Señor revela que él es el guardián de un antiguo artefacto mágico, que puede ser usado para otorgar un gran poder a aquellos cuyo linaje procede de Tiranoc.*

Durante la siguiente aventura, el Explorador puede usar la habilidad especial de su Corona de Guerra de Tiranoc dos veces, en lugar de una.

- 5** *El Señor demuestra, al Explorador, cómo puede equilibrar mucho mejor su espada, impactando con más fluidez y precisión a sus enemigos.*

Por un turno en la próxima aventura, los Ataques del Explorador tendrán un +1 para impactar.

- 6** *Después de una agotadora sesión de esgrima con el Señor, el Explorador se encuentra con el filo de la espada del Señor, una vez más. La sonrisa del viejo guerrero, y sus ojos, brillan con la anticipación de la muerte. "Si tú fuenes un Orco, o un Hombre Bestia," escupiendo estas palabras, como si ensuciásen su elegante boca. "¡Te destruiría ASÍ!" Como un rayo, su delgada hoja desciende hacia un mueble cercano, de exquisita madera de roble, rompiéndolo en mil pedazos con una fuerza nunca vista antes por el Explorador. "Ahora te mostraré como se hace..."*

Una vez en la siguiente aventura, el Elfo Explorador puede sumar +2 de Fuerza a un solo golpe con el que haya impactado.

• ENTRENAMIENTO •

El entrenamiento de un Elfo Explorador es menos formal que el entrenamiento de la mayoría de los otros Aventureros. Dentro de una Casa Noble Élfica no habrá un "campo de entrenamiento" como tal, y tampoco hay instructores para la ocasión.

Sin embargo, es casi seguro que habrá algún otro Explorador, visitando la Casa Noble, y que al mismo tiempo, como tu Explorador, querrá entrenar. Ellos pasarán mucho tiempo puliendo sus habilidades e intercambiando información muy útil.

Esto ayuda a centrar la mente del Explorador y, después de un periodo de tiempo, uno en compañía del otro, ambos aprenden mucho, el uno del otro.

Los Exploradores reconocen que las Casas Nobles deben mantenerse en orden para cumplir esta función esencial, ya que pagan mucho oro por mantener las antiguas tradiciones vivas. El cierre o abandono de una Casa es motivo de gran preocupación, entre los desposeídos, ya que con ella muere una parte de su patrimonio, cada vez menor.

REGLAS DE ENTRENAMIENTO

En la Casa Noble, el Elfo Explorador puede ser entrenado para subir al siguiente nivel de combate, si tiene suficiente oro para pagar por el entrenamiento.

Aparte de los incrementos de características ganados, como indica su tabla de nivel de combate, el Elfo Explorador podrá ganar una nueva habilidad o un hechizo, cada vez que sube de nivel.

TABLA DE HABILIDADES Y HECHIZOS

Al final de esta sección, hay una tabla de habilidades y hechizos que el Explorador puede ganar, cuando entrena. No hay una tabla separada para el Caballero y otra para el Mago, simplemente, hay una única tabla numerada del -8 al 22. Los hechizos y las habilidades, están dispuestos de tal manera, que será mucho más fácil que a un Mago gane hechizos, y más fácil que un Caballero gane habilidades. Sin embargo, siempre es posible para un Mago ganar una habilidad, y para un Caballero ganar un hechizo.

Cuando un Explorador entrena para subir de nivel de combate, hace una tirada en la Tabla de Habilidades y Hechizos. Un Explorador en el camino del Guerrero tira ($2D6 +$ el nivel de combate, para el que está entrenando) para ver qué nueva habilidad o hechizo gana. En cambio, un Elfo Explorador en el camino del Mago tira ($2D6 -$ el nivel de combate, para el que está entrenando) para ver qué nueva habilidad o hechizo gana.

Por ejemplo, si un Mago Explorador quiere entrenar para subir a nivel de combate 5, tira $2D6-5$ para ver qué habilidad o hechizo gana. Saca un 1 y un 2, que en total son 3. $3-5=-2$, y el resultado de -2 en la Tabla de Habilidades y Hechizos es el hechizo de "Tormenta de Venganza". Este hechizo se añade a su libro de hechizos.

Si el Explorador saca el mismo resultado dos veces, puede tirar de nuevo. Si aún saca el mismo número, puede repetir una vez más, y sólo una vez más. Después de esto, él debe renunciar y dejar sus habilidades/hechizos como están.

ENTRENADORES

No siempre el Explorador será entrenado por un Elfo de más nivel que el suyo. A veces, puede pasar cierto tiempo discutiendo con un recién llegado a la vida de Explorador, poco experimentado y ansioso por aprender.

Casi siempre, hay algo que aprender de esta reunión, de una forma u otra. Para ver cómo es su entrenamiento, el Explorador debe tirar primero un dado, para saber si su instructor propuesto es más o menos experimentado que él.

- 1 El Entrenador es menos experimentado que el Explorador.
- 2-4 El Entrenador tiene una experiencia muy parecida a la del Explorador.
- 5-6 El Entrenador es un Elfo con mucha más experiencia que el Explorador.

Instructor menos experimentado

El Explorador debe pagar el oro y modificar su perfil. Sin embargo, si es un Caballero, cuando va a tirar en la Tabla de Habilidades y Hechizos, resta $1D6$ a la tirada en lugar de sumar el nivel de combate para el que está entrenando. Y si el Explorador es un Mago, entonces suma $1D6$ a la tirada en lugar de restar el nivel de combate para el que está entrenando.

Instructor de igual experiencia

El Explorador entrena con normalidad, paga el oro y tira, de manera normal, en la Tabla de Habilidades y Hechizos.

Instructor Superior

El Explorador entrena con normalidad, paga el oro y tira, de manera normal, en la Tabla de Habilidades y Hechizos, incluido el mayor o menor modificador por el nivel de combate para el que esté entrenando.

Un Caballero Explorador puede, si quiere, tirar un D6 y ajustar su resultado hasta el número que ha salido en el dado. Si le ha salido un 4, él puede añadir 1, 2, 3 ó 4 a su tirada en la Tabla de Habilidades y Hechizos.

Si tu Explorador es un Mago, entonces puede tirar un D6 y restar hasta el resultado sacado de su resultado en la Tabla de Habilidades y Hechizos. Si le salió un 3, él puede restar 1, 2 ó 3 de su tirada en la Tabla de Habilidades y Hechizos.

CAMBIANDO EL CAMINO

Si tu Elfo Explorador es un Caballero y sus hechizos son más numerosos aún que sus habilidades (o al contrario), él puede cambiar de camino. Todas las reglas por armadura, lanzar hechizos, objetos mágicos, etc., de un camino concreto deberás cambiarlas para adaptarlas al nuevo, sin poder usar el equipo y los objetos que no respeten las limitaciones de tu camino actual. También se aplicarán las reglas para subir de Nivel de Combate.

• TABLA DE HABILIDADES Y HECHIZOS •

-8 HECHIZO

Ataque

Espada Sangrienta

El Explorador se rodea de un torbellino de espadas, goteando sangre cuando cortan a sus enemigos.

Tira 1D6 por cada Monstruo adyacente al Elfo Explorador para ver cuáles resultan impactados las espadas. El resultado que se requiere es el siguiente:

Título	Resultado
Novato	6
Campeón	5
Héroe	4
Señor	3

Si la tirada tiene éxito, el Monstruo sufre una Herida por nivel del lanzador, sin modificar.

-7 HECHIZO

Curación

Aura de Vitalidad

El Explorador se ve rodeado por una brillante aureola dorada, que se extiende hasta llenar la zona, inundándola de luz brillante.

Cada Aventurero en esta sección de tablero recupera una Herida por nivel de combate del lanzador.

-6 HECHIZO

Defensa

Escudo de Tor Alessi

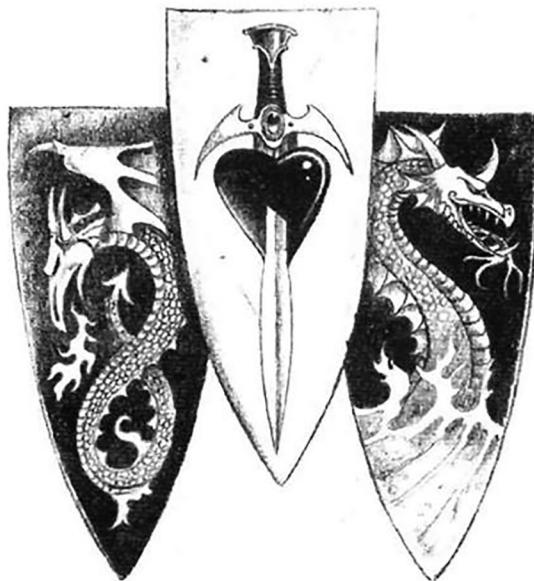
El Explorador levanta un gran escudo mágico alrededor de los Aventureros, cubriéndolos con una cerca impenetrable de magia pura.

El tamaño del área cubierta por el escudo mágico depende del nivel del lanzador.

Un Explorador Novato o un Campeón sólo pueden cubrir una casilla, así que sólo podrá lanzar el hechizo sobre sí mismo o sobre otro Aventurero en la misma sección de tablero.

Un Explorador Héroe o Señor podrán cubrir un área de cuatro casillas.

Cualquier Aventurero dentro del escudo sólo puede ser impactado por los Monstruos que saquen el número o más que se muestra a continuación. El Explorador declara dónde levanta el escudo, cuidando de no ponérselo a los Monstruos, ¡porque tendrán los mismos beneficios que los Aventureros!



Nivel	Casillas cubiertas	Resultado del Monstruo para impactar
Novato	1	4+
Campeón	1	5+
Héroe	2x2	5+
Señor	2x2	5+ ó 1 6+

Duración: Hasta el final del turno.

-5 HECHIZO

Especial

Aliento de Bel Shaanar

El subterráneo se llena de una ligera brisa, que mueve las mangas y capas de los Aventureros, cargando el aire con el sabor de la sal del mar.

Los corazones de los Aventureros se animan, y ellos atacan a sus enemigos con renovado vigor. Algunos Aventureros reciben ataques adicionales por turno. La tabla siguiente, de abajo, indica cuantos Aventureros resultan afectados por el hechizo, y cuantos ataques adicionales reciben. El Explorador decide que Aventureros se ven afectados.

Nivel	nº afectados	efecto
Novato	1	+1 Ataque
Campeón	2	+1 Ataque
Héroe	2	+2 Ataques
Señor	2	+1D6 Ataques

Duración: 1 turno.

-4 HECHIZO

Curación

Vigor de Bel-Korhadris

El Explorador realiza un antiguo ritual de curación, utilizado por los grandes magos de Saphery.

Los Aventureros sienten que la energía perdida regresa a sus miembros cansados. El número de los Aventureros, afectados por el hechizo, depende del nivel del lanzador. Nadie puede ser curado por encima de sus Heridas Iniciales. El Elfo Explorador decidirá quién se ve afectado.

Nivel	nº afectados	efecto
Novato	1	+1D3 Heridas
Campeón	1	+1D6 Heridas
Héroe	1	+1 Herida x nivel
Señor	2	+1 Herida x nivel

Duración: Inmediato.

-3 HABILIDAD**Señor de Armas**

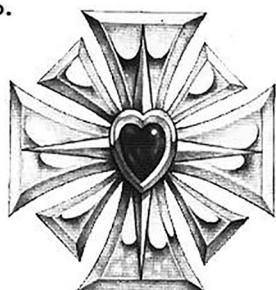
El tiempo pasado meditando, entrenando y hablando en la Casa Noble, ha demostrado ser un tiempo muy bien empleado, ya que las habilidades de combate del Explorador han sido afinadas a la perfección.

El Elfo Explorador puede intentar utilizar esta habilidad una vez por turno. Él puede elegir uno de los siguientes beneficios:

+1 Ataque, en este turno.

+1 para impactar, en este turno.

+1 de Fuerza, para resolver la tirada de daño en este turno.



El Elfo Explorador no obtiene el beneficio de manera automática. Él debe superar primero una tirada:

Título	Resultado
Novato	6+
Campeón	5+
Héroe	4+
Señor	3+

-2 HECHIZO

Ataque

Tormenta de Venganza

Cuando el Explorador atrae todo el poder de la magia, una violenta tormenta se desata en el área. Los furiosos vientos hacen lagrimear a los Monstruos, evitando, milagrosamente, a los Aventureros.

Cada Monstruo, en esta sección de tablero, deberá sacar un resultado menor o igual a su Resistencia, en un D6, para evitar ser tirado al suelo (el jugador Explorador tira por los dados por los Monstruos). Un resultado de 6, siempre es un éxito, independientemente de la Resistencia del Monstruo.



Si un Monstruo es tirado al suelo, sufrirá 1D6 Heridas sin modificar por armadura. Todos los ataques realizados contra un Monstruo que esté en el suelo tendrán un bonificador de +2 para impactarle.

A un Monstruo le llevará un turno completo levantarse. Durante este tiempo no podrá hacer nada más.

-1 HECHIZO

Especial

Amanecer Brillante

Murmurando extrañas palabras en la lengua antigua de su raza, el Explorador imbuye un objeto con la luz del amanecer, emitiendo la misma luz que la lámpara.

Escoge un objeto. Ahora brilla intensamente, y quien lo lleve podrá explorar igual que si fuese el líder con la lámpara. El brillo mágico no es permanente. Si sale un 1 en la Fase de Poder, el brillo desaparece.

0 HABILIDAD**Esquivar**

El Elfo Explorador puede intentar evitar un ataque inminente, ya sea en combate cuerpo a cuerpo o de proyectil.

El Elfo Explorador puede esquivar un ataque con 5+.

Puede intentar esto, una vez por turno.

1 HECHIZO

Curación

Poder de la Luz

El Explorador invoca el poder de la luz y la magia, para que le asistan en la oscuridad del subterráneo.

Este hechizo puede ser lanzado una vez, y sólo una vez por mazmorra. Una vez lanzado, el Elfo Explorador recuperará 1D6+2 Heridas en la Fase de Poder de cada turno, sin que pueda superar el número de Heridas Iniciales.

Si él está en 0 Heridas, el hechizo le curará, una vez más, 1D6+2 Heridas, levantándose de nuevo. Entonces, su efecto se acabará, hasta que pueda lanzarlo, de nuevo, en el siguiente subterráneo.

2 HABILIDAD**El Curador**

El Explorador posee la habilidad del curador, que le permite curar heridas y enfermedades.



Al final del turno, si no hay Monstruos en el tablero, el Elfo Explorador podrá curar a un Aventurero (incluido él mismo), 1D6 Heridas +1 Herida por nivel de combate del Elfo, con una tirada de dado de 4, 5 ó 6. Con un resultado de 2 ó 3, no ocurre nada. Mientras que con un resultado de 1, la técnica va muy mal y el Aventurero sufre 1D6 Heridas, en su lugar, sin ningún modificador.

3 HECHIZO

Defensa

Polvo de Khaine

El Explorador abre una pequeña bolsa de cuero y lanza un poco de polvo al aire. Se dice, que este es el polvo de los huesos molidos, de aquellos que murieron bajo la terrible influencia del Templo de Khaine, el dios Élfico de la Guerra. El polvo lanzado se arremolina en el área, asfixiando y cegando a Monstruos y Aventureros por igual.

No habrá más combates ni magia, en este turno, y el movimiento de los Aventureros se verá reducido a la mitad, en su lucha contra el polvo. En el polvo, los Aventureros no podrán ser trabados en combate.

Una vez lanzado, este hechizo dura un turno completo.

4 HECHIZO

Ataque

Onda de Choque

Usando un antiguo hechizo, el Explorador lanza una onda de choque en el subterráneo.

El Elfo Explorador elige un Monstruo, y tira un dado. Con un 3+, el Monstruo sufrirá 1D6+1 Heridas x Nivel de Combate del Lanzador, con modificadores por Resistencia y Armadura.

Si saca un 3+, después de tirar los dados para herir al Monstruo, puede pasar a otro Monstruo, y volver a intentarlo, sacando otro 3+ para ver si ese Monstruo se ve afectado también. Puede seguir haciendo, esto con todos los Monstruos, en la misma sección de tablero que él esté.

El Explorador sólo puede tratar de hacer esto, una vez por Monstruo, en la misma sección de tablero, una vez por turno. En cuanto falle al intentar sacar un 3+, para ver si el Monstruo se ve afectado, la onda de choque se desvanece, el Monstruo no se ve afectado, y el hechizo se detiene.

5 HABILIDAD**Resistir**

El ataque del Monstruo abre una herida en el pecho del Explorador, de una pulgada de profundidad, pero invocando sus reservas de fuerza de voluntad y apretando los dientes, consigue ignorar el terrible dolor.

Esta habilidad permite al, Elfo Explorador, ignorar las Heridas causadas por un golpe que podría haberle matado.

Esta habilidad puede ser usada una vez por aventura.

6 HECHIZO

Curación

Palacio de Avelorn

El Explorador invoca una puerta temporal que le lleva al palacio de la Reina Eterna de Avelorn. Si el viaje mágico a Ultuan es real o sólo una ilusión, se desconoce. Sin embargo, en el palacio de la Reina Eterna, sus heridas son atendidas.

Retira la miniatura del Explorador del juego, ¡él está en Avelorn! Por cada turno que el Explorador permanezca en Avelorn, recupera 1D3 Heridas, hasta el total de sus Heridas Iniciales. Mientras esté en Avelorn no podrá hacer nada más. Y puede salir de Avelorn en el momento que quiera. Siempre emergerá en la habitación en la que desapareció, en la casilla que quiera, y al inicio de la Fase de Poder.

7 PUEDES ELEGIR ENTRE EL NÚMERO 6 Ó EL 8

8 HABILIDAD

Ataque Instintivo

Un Monstruo sale de la oscuridad y se dirige hacia el Explorador. Al instante, su espada es desenvainada y está listo para el combate.



Esta habilidad permite al Explorador hacer un ataque inmediato, a un Monstruo, en cuanto sea colocado en el tablero junto a él. Si hay más de un Monstruo, para elegir objetivo, podrás escoger a qué Monstruo ataca. Este ataque es adicional a cualquier otro ataque que tu Aventurero pueda hacer este turno.

Este ataque no causa barridos letales cuando impacta, y además, el Aventurero es inmune a cualquier efecto psicológico causado por el objetivo.

9 HECHIZO

Curación

Poder de Teclis

Utilizando un hechizo que le fue enseñado por el mismísimo Teclis, el Elfo Explorador envía rayos de poder curativo a los Aventureros heridos.

Tira un D6 por cada Aventurero en el tablero. Con un resultado de 1, 2 ó 3, nada ocurre. Con un resultado de 4+, recupera 1 Herida por nivel de combate del lanzador.

10 HABILIDAD

Maestro de la Espada de Hoeth

Esta habilidad es una forma especial de ataque, rápido como el rayo, originario de Hoeth. Lleva muchos años dominarlo, pero te hace casi imparable.

El Elfo Explorador debe tirar un dado. Con un resultado de 5+, tendrá el doble de ataques.

Con un resultado de 2, 3 ó 4, él ataca como normalmente.

Con un resultado de 1, se tropieza y cae al suelo. No podrá hacer nada durante el resto del turno mientras intenta levantarse. Se considerará como que el Aventurero está tumbado (coloca la miniatura caída en el suelo). Puede hacer esto, una vez por turno.

11 HABILIDAD

Grito de Venganza

Aprovechando el amargo resentimiento de su alma, el Elfo Explorador se lanza contra sus enemigos, sin tener en cuidar su seguridad.

Cada ataque que haga el Elfo Explorador, este turno, causará triple daño. Pero, si falla al impactar, el Monstruo le atacará haciendo un Ataque Instintivo, de inmediato, que se resuelve como la habilidad Ataque Instintivo.

Puede ser usada una vez por aventura.

12 HECHIZO

Ataque

Espada de Aenarion

El Elfo Explorador aúlla de angustia y en su mano aparece una espada que gotea sangre. Al impactar con ella, no deja más que sangre y muerte.

Elije un Monstruo que esté adyacente al Elfo Explorador. Este sufrirá 1D6 Heridas por el nivel de combate del lanzador, sin modificar por Resistencia o armadura.

13 HABILIDAD

Sombra Rápida

El Explorador es tan rápido en combate, que su contorno se ve borroso, comparado con los demás Aventureros, golpeando a sus oponentes antes de que puedan respirar.

Independientemente de la Iniciativa de los otros Aventureros, o de cualquier otra regla, con un resultado de 4+, el Elfo Explorador pega el primero.

Puede hacer esto, una vez por turno.

14 HECHIZO

Defensa

Espada Guardián de Hoeth

El Explorador se rodea de un muro de espadas giratorias, haciendo casi imposible, para sus enemigos, golpearle.

El Explorador tiene +1 de Resistencia por su nivel de combate, hasta un bonificador máximo de +5, y todos los Monstruos que le ataquen tendrán un -1 para impactarle.



15 HABILIDAD

Finta

Al ver al Monstruo que se prepara para atacar, el Explorador amaga un movimiento, para hacer, de inmediato, lo contrario.

El Explorador puede tratar de hacer una finta una vez por turno, para evitar un ataque que le habría impactado. Tira un dado. Con una tirada de 1-4, la finta no funciona. Con una tirada de 5, la finta tiene éxito y el Monstruo falla su ataque. Con un resultado de 6, tiene mucho éxito y el Monstruo pierde el resto de sus ataques, durante este turno.

16 HABILIDAD

Advertencia de Asuryan

El Elfo Explorador siempre parece estar un paso por delante de sus enemigos.

Cuando es emboscado, el Explorador tira un dado. Con un resultado de 6, él advierte a los otros Aventureros, y los atacantes pierden su ataque de Emboscada.

El Explorador puede tratar de hacer esto, una vez por evento que genere Monstruos con la habilidad de Emboscada.

17 HECHIZO

Ataque

Furia de Indraugnir

Sosteniendo en alto una escama de dragón, el Explorador se cubre por una bola de fuego que, en un momento, llena por completo la sección de tablero.

Milagrosamente, los Aventureros no se ven afectados, pero todos los Monstruos, en esta sección, son envueltos y quemados por las llamas del aliento de dragón.

Cada Monstruo en la sección de tablero sufre 1 Herida por el nivel de combate del lanzador.

18 HABILIDAD

Choque

Haciendo acopio de todas sus fuerzas, y tras su escudo, el Elfo Explorador empuja a sus enemigos a un lado.

ANTES de moverse, el Elfo Explorador puede intentar esta habilidad. Tira un dado y añade su nivel al resultado. Si el total es 8 ó más, entonces empuja a un Monstruo adyacente, a un lado o hacia atrás, si hay una casilla vacía disponible.

Puede hacer esto una vez por turno.

19 HABILIDAD

Muro de Acero

La espada del Explorador forma un torbellino brillante, a través del cual no hay forma de poder pasar.

Los Monstruos no podrán pasar a través de un pasillo o de una puerta, mientras el Elfo Explorador esté usando esta habilidad. No importa que estos vuelen o que tengan la habilidad de no quedar nunca trabados en combate. Tienen que matarlo para poner fin a los giros de su espada.

20 HABILIDAD

Señor de la Batalla

A través de un riguroso entrenamiento, el Explorador es capaz de disparar moviéndose, sin tener que parar y apuntar.

El Explorador puede disparar con armas de proyectiles ANTES o durante el movimiento. Esto gasta sus Ataques como normalmente.

21 HABILIDAD

Llama de Venganza

Esto permite al Explorador mover y luchar con gracia y fluidez, cambiando de arma sin parar.

Si el Explorador tiene armas de proyectiles y más de un Ataque, podrá repartir todos sus ataques entre combate cuerpo a cuerpo y de proyectiles, de la siguiente manera. Si el Elfo Explorador tiene 3 Ataques, por ejemplo, puede elegir hacer 2 Ataques de proyectiles y 1 Ataque en combate cuerpo a cuerpo. Los Ataques de proyectiles hechos, usando esta habilidad, ignoran las reglas normales de no poder disparar un arma de proyectiles si hay algún Monstruo en una casilla adyacente.

22 HABILIDAD

Golpe en el Corazón

Con una estocada precisa, el Explorador se abre camino, a través de la guardia de su oponente, y le golpea en el corazón.

El Explorador puede usar esta habilidad, en lugar de otros Ataques que pueda tener. Él puede hacer un Ataque contra su enemigo, y si impacta, entonces, el enemigo sufre 1D6 Heridas por nivel de combate del Explorador, sin modificar por armadura. Este ataque no causa barridos letales.

Puede hacer esto una vez por turno.

• GUÍA DEL JUEGO DE ROL •

Si estás jugando a Warhammer Quest con un Gamemaster con campañas pre-escritas, un Elfo Explorador es una buena adición al grupo. Obviamente, dependiendo de su camino, se inclinará hacia el combate o la magia, pero cualquiera que sea el camino que siga, hay una oportunidad de que tenga un hechizo de curación útil en la manga, junto con la capacidad de defenderse contra la mayoría de los Monstruos.

Si llevas un Mago, y él tiene algunos hechizos de curación, entonces se podría sustituir al Hechicero por el Mago Explorador para, apoyándose en los hechizos del Explorador, ayudar a los Aventureros.

El Elfo Explorador da muchas oportunidades en el juego de rol entre los jugadores, ya que su arrogancia natural y sentimientos de superioridad deben brillar en él, molestando a los otros Aventureros, de vez en cuando. Si vas a jugar con un Elfo Explorador, ino lo hagas humilde o de modales suaves! Será rival de los Enanos en su transporte de rencores y resentimientos. Recuerda que, lo que a él más le duele, es que el resto de los Elfos abandonaron a los suyos a su suerte, incluso los Elfos Silvanos que se escabulleron y se escondieron en los bosques.

Los Enanos agraviaron la traición aplastando las ciudades Élficas, en el Viejo Mundo, una vez que se retiró el apoyo del Rey Fénix, y por lo tanto, no se puede confiar en ellos, realmente. Los seres humanos son, por lo general, primitivos y rudos, y no han tenido una existencia, lo suficientemente larga, como para tener una reclamación válida sobre los reinos que declaran como sus provincias. Incluso los Altos Elfos de Ulthuan son una pálida sombra de lo que fueron...

Esto no quiere decir que los Exploradores Elfos estén malhumorados o tristes todo el tiempo. Son, considerados como distantes, misteriosos y siempre arrogantes. Al mismo tiempo, los Exploradores tienen reputación de ser señores honorables, orgullosos de una tradición antigua y poderosa. Ellos han traído mucho conocimiento al Viejo Mundo, y una gran ayuda en la creación de muchas de las ciudades de la humanidad. En general, ellos son tratados con sumo cuidado y con mucho respeto.

El Elfo Explorador estará interesado en casi cualquier aventura que le dé la oportunidad de recorrer una gran distancia, y de golpe, castigar a los enemigos de su especie (la lista

se puede ampliar fácilmente para incluir a casi todo el mundo) y para recuperar algunos antiguos y poderosos artefactos. Siempre y cuando, se le trate con el respeto, que ya se sabe, que merece, entonces será un compañero leal, dispuesto a prestar sus conocimientos y habilidades superiores a la aventura en cuestión.

TEST DE ATRIBUTOS

En cuanto a las pruebas y el comportamiento general, el jugador y el Gamemaster deben tener en cuenta que un Elfo Explorador es, ante todo, un Elfo. Y como tal, debe ser bastante bueno en la clase de cosas que el Elfo, del Libro Juego de Rol, es bueno. No será tan bueno, como el Elfo, en las pruebas que impliquen agilidad y reacciones, tales como saltar, esquivar, agacharse, etc. Sin embargo, si él es un Mago, entonces será casi tan bueno como el Hechicero en muchas pruebas, como la identificación de objetos, descifrar textos antiguos, resistir la magia, etc.

Por otro lado, si es un Caballero Explorador, entonces será, casi tan bueno, como el Bárbaro en las pruebas relacionadas con el combate, tales como empujones a un lado o el desarme de los enemigos. En general, es un buen todoterreno, inclinándose hacia las pruebas basadas en el combate o hacia las pruebas basadas en la magia dependiendo del camino elegido.



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ELFO EXPLORADOR.

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Voluntad	Habilidades	Trabajo
1	0	Novato	4	4	5+	3	1	3	1D6+7	5	1	0	2	-	3+
2	2.000	Campeón	4	5	5+	3	1	3	2D6+8	6	1	0	3	1	3+
3	4.000	Campeón	4	5	5+	4	1	3	2D6+8	6	2	1	3	2	3+
4	8.000	Campeón	4	6	5+	4	1	4	3D6+9	7	2	1	3	3	3+
5	12.000	Héroe	4	6	4+	4	2	4	3D6+9	7	3	1	4	4	3+
6	18.000	Héroe	4	6	4+	4	2	4	4D6+10	8	3	2	4	5	2+
7	24.000	Héroe	4	6	4+	4	2	4	4D6+10	8	4	2	4	6	2+
8	32.000	Héroe	4	6	3+	4	2	4	5D6+11	8	4	2	5	7	2+
9	45.000	Señor	4	7	3+	4	3	4	5D6+11	8	4	3	5	8	2+
10	50.000	Señor	4	7	2+	4	3	4	6D6+12	9	4	3	5	9	2+

GAMES WORKSHOP®

PRODUCT

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

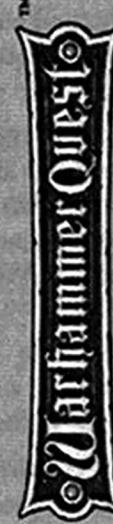
Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

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
Components Art: Richard Wright & David Gallagher
Rulebook Art: John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Part No.: 102619
Product Code: 0017



• ELFO EXPLORADOR.

BY ANDY JONES

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

Part No.: 102619