

· HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS ·

PERFIL / ATRIBUTOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: 1

Clase de Aventurero: Silvano Raza: Elfo

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

TABLA DE COMBATE

Enemigo:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hab. Atacante		1	4	4	5	6	6	6	6	6	6
	1	2	3	4	4	5	5	6	6	6	6
	2	3	2	3	4	4	4	5	5	5	6
	3	2	2	3	3	4	4	4	4	5	5
	4	2	2	3	3	4	4	4	4	5	5
	5	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4
	6	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
	7	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4
	8	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
	9	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4
	10	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4

HERIDAS

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

Heridas Iniciales

MONEDAS DE ORO

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

ARCO

El Arco permite al Aventurero 1 disparo por Turno de Fuerza 3.



Equipo Inicial Elfo

ESPADA ÉLFICA

Daño 1D6 + Fuerza del Aventurero.



Equipo Inicial Elfo

POCIÓN CURATIVA

Restaura todas las Heridas de un Aventurero.

La poción sólo puede utilizarse una vez, y después debe descartarse.



Equipo Inicial Elfo

Poder Inicial

ESQUIVAR

Esta habilidad permite al Elfo esquivar golpes que normalmente le hubieran impactado. Tira 1D6, con un resultado de 6 el Elfo esquiva el golpe.



Warhammer Quest



• ELFO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• ELFO •

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

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

Los Elfos son altos, delgados, de piel pálida y comportamiento altivo. Su constitución delgada oculta su fuerza y resistencia, ya que los Elfos son poderosas criaturas, y letales en combate. Son una raza longeva (algunos dicen que inmortal) y menos vulnerable a la enfermedad que los humanos. Cada movimiento que realizan es elegante y controlado, tienen un intelecto rápido y poseen una intensidad y profundidad de entendimiento que les hace parecer extraños a ojos de otras razas.

Sus armas y armaduras son de las mejores del Mundo de Warhammer, creadas a partir de los mejores materiales, utilizando técnicas desconocidas por el Hombre, y engastadas con piedras preciosas.

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

Unos cuantos Elfos todavía viven en el Bosque de Loren. Estos elfos forestales hicieron de los grandes bosques su morada, y en lo más profundo de ellos construyeron sus mágicos salones y ciudadelas, ocultas a los ojos de hombres y bestias por poderosos encantamientos. Así, existen comunidades de elfos silvanos en los grandes bosques del Imperio, como en el Gran Bosque o en el Reikwald, siendo la más importante de ellas la del Bosque de Laurelorn.



Estos Elfos Silvanos no están tan apartados de los reinos de los humanos como sus parientes Altos Elfos. En épocas de gran necesidad y amenaza al Imperio o al reino de Bretonia, los Elfos Silvanos envían grandes ejércitos para luchar junto a los guerreros.

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



• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un Aventurero, el Elfo, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

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

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



REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieras, puedes utilizar al Elfo como uno de los Aventureros, de Warhammer Quest. Recuerda, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieras, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Elfo 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% o más de ellos.

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



• EMPEZANDO COMO ELFO •

El perfil de un Elfo es el siguiente:

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

HERIDAS

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

ARMA

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

ARMADURA

El Elfo no lleva ninguna armadura.

EQUIPO

El Elfo comienza el juego con la Poción Curativa.

POCIÓN CURATIVA

La poción que lleva el Elfo, al inicio de su vida como Aventurero, restaura todas las Heridas de cualquier Aventurero.

La poción sólo puede utilizarse una vez, y después debe descartarse.



DESTRABARSE

Los Elfos se mueven con una agilidad y una precisión casi inhumanas. Un Elfo puede pasar de un lado a otro de la Mazmorra sin apenas ser percibido. No puede trabarse en combate al Elfo, pero para poder disparar su arco no podrá estar en contacto con ningún Monstruo.



HABILIDAD ESPECIAL: ESQUIVAR

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

• REGLAS AVANZADAS •

En el juego de rol de Warhammer Quest, es posible mantener el Elfo de un juego a otro, creando a tu personaje a medida que progresas de aventura en aventura. En esta sección del libro de reglas le ofrecemos todas las reglas necesarias para llevar a tu ogro hasta el nivel 10 de batalla, incluyendo reglas especiales para visitar los asentamientos, el entrenamiento, y una nueva serie de habilidades para adquirir.

Cuando comience con el nivel 1 de batalla, como novato, sigue todas las reglas que se le indicaron en las páginas anteriores. Todas las reglas para Warhammer Quest se siguen aplicando en el juego de rol, a menos que se contradiga con las reglas avanzadas.

• ENTRENAMIENTO •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un Aventurero, el Elfo, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Los Elfos tienen una manera muy poco común de realizar sus entrenamientos. La mayoría del tiempo se pasan meditando, recordando momentos en los combates, en los cuales, podría haber actuado de una manera diferente o pensando las pequeñas acciones que le dieron una ventaja frente a sus enemigos, para ponerla en práctica la próxima vez que se encuentre en una situación similar.



El Elfo debe dedicar una semana completa a entrenarse para poder aumentar su nivel de combate. Mientras esté entrenándose, no podrá visitar ninguna localización especial, ni adquirir equipo. Además como la comida y el alojamiento están incluidos en el coste, mientras dure el entrenamiento, el Elfo no deberá abonar sus gastos diarios. Tampoco debe tirar en la Tabla de Eventos de Población.

HABILIDADES

Una vez se incremente un Nivel de Batalla se debe tirar 2D6 para conocer qué habilidad aprenderá el Elfo en su entrenamiento, consulta la tabla del final de este libro para saber cuándo el Elfo debe obtener una nueva habilidad. Tira 2D6 y consulta la habilidad ganada por el Elfo.

2 Saltar

Con un movimiento ágil y rápido, saltas por encima de las cabezas de tus sorprendidos enemigos, espada en mano.

Esta habilidad permite a tu Aventurero saltar 1 recuadro en cualquier dirección, como parte de su movimiento, colocándose en el recuadro más allá. Cualquier obstáculo en el recuadro saltado se ignora, aunque sigue considerándose una casilla movida.

Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.

3 Disparo Certero

Apuntando cuidadosamente, tensas tu arco y disparas una flecha que vuela directamente hacia tu objetivo.

Esta habilidad permite, a tu Aventurero, repetir una tirada para impactar que haya fallado con su arco.

Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.



4 Ataque Mortífero

Haciendo acopio de toda tu fuerza, consigues un golpe tremendo que impacta en tu oponente.

Esta habilidad permite a tu Aventurero añadir +3 a todas las tiradas para impactar que haga durante un turno.

Esta habilidad puede ser utilizada una vez por aventura.

5 Herbolario

Tus masajes, aun con un olor nauseabundo, curan a tu compañero herido.

Esta habilidad, permite a tu Aventurero, tratar de curarse a sí mismo, o a un compañero. Tira 1D6:

- 1 El Aventurero herido reacciona mal a la cura y sufre otras 1D6 Heridas.
- 2-3 No sucede nada.
- 4-5 La cura funciona y el Aventurero herido recupera 1D6 Heridas.
- 6 El tratamiento y la reacción es excelente y el Aventurero herido recupera 2D6 Heridas.

Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.

6 Disparo Rápido

Tus brazos casi no se ven mientras disparas con tu arco, sobre tus enemigos.

Ahora tu Aventurero tiene +1 Ataque por turno al disparar con su arma de proyectiles.

7 Disparo Poderoso

Tensas tu arco al máximo, usando toda tu fuerza, para aumentar el poder del arma.

Esta habilidad permitirá a tu Aventurero poder disparar su arco con mayor fuerza, añadiendo +2 Heridas al daño causado.

**8 Evadir el Ataque**

Ágilmente das un paso a un lado y esquivas el golpe.

Esta habilidad permite a tu Aventurero evitar un golpe, dando un paso a un lado. Si el Elfo es impactado, tira 1D6. Con un 5+, puede evadir el ataque moviéndose a una casilla vacía adyacente. Si no hay casillas libres, sufrirá el ataque como normalmente. Si queda adyacente a otro Monstruo, este no le atacará este turno. El Monstruo al que ha evadido el ataque avanzará a la casilla que ocupaba el Elfo, a no ser que esté trabado con otro Aventurero.

**9 Empalamiento**

La flecha silba en el aire y lanza hacia atrás a tu oponente cuando le impacta, clavándole.

Esta habilidad, permite a tu Aventurero substituir todos sus Ataques de proyectiles por uno, hecho cuidadosamente. Si impacta al objetivo y este está adyacente a una pared y directamente frente al elfo, entonces tira 1D6, después de haber tirado por el Daño. Con 5+, el Monstruo queda clavado a la pared, por lo que no podrá hacer nada más durante el resto del turno.

10 Hipnosis

Con una lenta respiración, te sumerges en un estado de semi-inconsciencia, calmando el dolor de tus heridas y acelerando el proceso de curación.

Esta habilidad permite a tu Aventurero entrar en una especie de auto-trance hipnótico para curar sus heridas. Si no hay Monstruos en la habitación, el Elfo puede auto curarse 1D6 Heridas, si no hace nada durante un turno entero.

11**Guardabosques**

Apartando a un lado la maleza, encuentras unas huellas de ciervo, casi invisibles, que te llevan directamente a la siguiente población y te ahorra siete días de viaje.

Esta habilidad permite a tu Aventurero encontrar un atajo en el camino, entre aventuras. Cuando esté viajando hacia una población, esta habilidad le permite reducir el tiempo de viaje en -1 semana. Además, en el viaje encuentra suficientes hierbas para elaborar 1D6 pociones curativas. Cada poción restablece un número de Heridas igual al Nivel de Combate del Elfo.

12**Bloquear Ataque**

Con un hábil giro de muñeca, deslizas el arma de tu enemigo alrededor de tu espada, evitando su golpe.

Esta habilidad permite a tu Aventurero parar un golpe. Cuando sea impactado, tira 1D6. Con un 6, habrá bloqueado el ataque, que no le causará daño alguno.



• VISITANDO ASENTAMIENTOS •

Mientras visita una Población el Elfo puede visitar al Flechero, al Comerciante de Animales, al Maestro Armero, al Mercader, al Fabricante de Armaduras, el Alquimista, la Casa de Juego, el Templo y la Casa Noble del Elfo Explorador (como un Bailarín Guerrero) y los Barrios Élficos.

ELFOS , EQUIPOS Y TESOROS

El Elfo al ser uno de los personajes del juego básico de Warhammer Quest puede diferenciarse claramente los Equipos y Tesoros que este Aventurero puede utilizar. El Aventurero sólo puede utilizar los marcados para Elfo, pero puede llevar en la mochila cualquier objeto que no pueda utilizar para venderlo posteriormente en una Población.



ELFOS Y EVENTOS

El Elfo ha dejado atrás su hogar y su familia para convertirse en un "caminante" solitario. Él podrá ser tratado con respeto, admiración, desprecio o miedo por aquellos con los que se encuentre, y le juzgarán según las muchas historias que hayan escuchado. Esto significa que siempre hay una posibilidad de que se vea envuelto en situaciones en las que otros Aventureros no se encontrarían.

Lo que sigue es una lista de eventos del Libro del Juego de Rol que se resuelven de forma diferente para el Elfo.

55 - DEUDA

El Elfo puede alegar que no sabe nada de ninguna deuda. Tira 1D6 y suma la Iniciativa del Elfo. Si el total es de 10 o más el Elfo tiene éxito y el recaudador de deudas se aleja confuso. Todos los Aventureros del tipo Elfo se comportan igual...



DIA ESPECIAL SIN EVENTO

Si cuando tiras en la Tabla de Eventos en Poblaciones, el resultado indica que el Elfo tiene un día tranquilo, o sea, un día sin evento, tira en la siguiente tabla. Pocos Elfos pueden permanecer inactivos durante mucho tiempo, y si no está en un lugar al que pueda llamar hogar, lo más parecido para un caminante a su hogar es el campo abierto.



TABLA DE DÍA SIN EVENTOS (Tira 1D6)

- 1 Hay unos incidentes en los locales de la comunidad Élfica, y el Elfo es requerido para actuar como juez, pues uno de los pocos Elfos en el área sin intereses personales en los negocios. Tira 1D6 y añade el Nivel de Combate del Elfo.
- 1-3 Las tensiones son muy altas y el Elfo falla por completo. Alguien acaba muerto, y te miran con suspicacia... El Elfo debe abandonar la Población inmediatamente.
- 4-5 Se propone un duelo de honor, y el Elfo hará de oficial de justicia, aunque de mala gana. Desafortunadamente, la parte perdedora es un poderoso mercader, asíque las compras que el Elfo haga en esta Población, le costarán un 10% más.
- 6-7 Se propone un duelo de honor, y el Elfo hará de oficial de justicia, aunque de mala gana. El ganador es un Señor local que es justo y honesto, y el Elfo recibe 2D6 galletas de Pan del Camino de la comunidad local, en agradecimiento por su participación.
- 8-9 El Elfo consigue evitar algún tipo de derramamiento de sangre, y la disputa se resuelve amistosamente. Será recompensado con (30 x Nivel de Combate) monedas de oro.
- 10 El Elfo evalúa rápidamente el problema y la mejor manera de resolverlo. Él es honrado con una Carta de Tesoro como recompensa.
- 2 Tratando de dominar una nueva mezcla de hierbas, el Elfo se equivoca y echa a perder toda la mezcla. Descarta cualquier poción, ya que no tendrá mayor efecto que el de causar unas leves náuseas.
- 3 El Elfo es desafiado a un juego de ingenio. Tendrás que hacer dos tiradas. Por un lado tira 1D6 y suma su Iniciativa. Y por otro tira 2D6. Si su Iniciativa+1D6 resulta mayor que la tirada en los 2D6, el Elfo gana y recibe 3D6 x 10 monedas de oro. Si su Iniciativa+1D6 resulta menor que la tirada en los 2D6, el Elfo pierde. Con un empate, el Elfo puede elegir entre volver a hacer ambas tiradas o alejarse.
- 4 El Elfo es obsequiado con una bolsa de hierbas para que le ayuden. Tira 1D6+ Iniciativa, si sacas 8 o más, el Elfo consigue hacer 1D6 Pociones. Tira 1D6, por cada una, para determinar su tipo:
 - 1 Poción de Curación. Restablece 1D6 Heridas.
 - 2 Poción de Curación. Restablece 2D6 Heridas.
 - 3 Poción de Fuerza. Suma +1 Fuerza del Aventurero durante un turno. Tira 1D6, si es 6 el efecto será permanente hasta terminar la Aventura.
 - 4 Poción de Resistencia. Aumenta +1 Resistencia del Aventurero durante un turno. Tira 1D6, con un 6 el efecto será permanente hasta el final de la Aventura.
 - 5 Poción Vital. Restablece 1D6+2 Heridas. Si en el dado sale un 1 recuperarás 3 Heridas y se agota.
 - 6 Poción de Curación. Restablece todas las Heridas Iniciales.
- 5-6 ¡Realmente es un día tranquilo!

Todas tienen un solo uso, excepto el 5 (Poción Vital). Cuando elabore las pociones, del tipo que sean, tira un dado por cada una. Con un resultado de 1, algo falló durante el proceso y se ha echado a perder. Deberá descartarse.

BARRIOS ÉLFICOS

En una Población, el Elfo puede visitar a sus paisanos y comprar en el Gremio Élfico artículos especiales no disponibles en otra parte. En los mercados de los Elfos puede buscar hierbas y especias raras que pueda necesitar para sus pociones y ungüentos. Mientras no se les niegue el acceso, tan sólo los Elfos pueden visitar los Barrios Élficos. Además, mientras tenga dinero para comprarlos y estén disponibles el Elfo puede comprar lo siguiente:

Equipo	Coste	Disponible
Arco Élfico	2.000	10
Armadura Élfica	3.000	10
Botas Élficas	100	7
Capa Élfica	100	7
Cuerda Élfica	75	2
Escudo Élfico	700	8
1D6+2 Flechas Certeras	20	8
Hierbas Curativas	1D6x100	2
1D6 Pan del Camino	10	2
Yelmo Élfico	1.000	8

Flechas Certeras

Mientras utilice estas Flechas Certeras, tu Aventurero puede añadir un +1 al impactar en las tiradas de proyectil. Cada flecha sirve para un solo disparo y una vez utilizada debe desecharse. Las Flechas Certeras sólo pueden ser aprovechadas por los Elfos. Cuando sean utilizadas por cualquier otro Aventurero, trátlalas como flechas normales.

Botas Élficas

Estas botas son ligeras y sumamente cómodas. Mientras el Elfo lleva puestas estas botas añadirá un +1 a su Movimiento. Estas botas sólo pueden ser llevadas por un Elfo. El encantamiento de estas botas permanece durante una aventura.

Arco Élfico

Este Arco Élfico es un arma finamente tallada, y su manufactura es exquisita, posee una gran fuerza, superando de lejos a cualquier otro arco. Mientras es usado por un Elfo el arco puede realizar tantos disparos por turno como ataques tenga con Fuerza igual a la Fuerza del Aventurero. Este arco solo puede ser usado por un Elfo.

Yelmo Élfico

Mientras sea portado por un Elfo el Aventurero suma un +1 a su Resistencia. Además cuando es golpeado el Aventurero puede elegir si desvía el golpe con la cabeza, tira 1D6 en la tabla siguiente:

1 El yelmo Élfico absorbe todo el daño del golpe pero se destruye en el proceso.

2-4 El golpe se resuelve normalmente, el Yelmo no resulta dañado, suma +1 a tu Resistencia como se indica más arriba.

5-6 El golpe rebota en el Yelmo Élfico y no le causa ningún daño.

Sólo un Elfo puede llevar un Yelmo Élfico.

Cuerda Élfica

La cuerda Élfica está entretejida de una forma exquisita. Despues de usarla tira 1D6 con un resultado de 1 la Cuerda se rompe y debe desecharse. Sólo un Elfo puede utilizar la Cuerda Élfica.

Hierbas Curativas

Al pagar 1D6 x 100 monedas, el Elfo consigue bastantes hierbas como para hacer 1D6 Pociones de Curación, cada una de las cuales sanan 1D6 Heridas.

Pan del Camino

Antes de comenzar un viaje o una aventura, los Elfos siempre parten con una buena remesa de este nutritivo pastel. Cada uno de ellos restaura una Herida al Aventurero que lo consume.

Al finalizar la aventura si te sobra Pan del Camino tira 1D6, con un resultado de 1, el Pan se pone malo y debes tirarlo, de 2 a 6 puedes conservarlo para la siguiente aventura.

Armadura Élfica

Esta Armadura parece sumamente delicada si la comparamos con las placas de hierro amartilladas de las armaduras Humanas o Enanas, pero es de hecho una protección muy eficaz. Logra esto desviando las armas en vez de absorber el golpe, disipando de este modo la fuerza que recibe.

El portador de esta Armadura aumenta en +1 su Resistencia, además si cualquiera de los dados de Heridas que tire el Monstruo es un 1 o un 2 en una tirada sin modificar, ignora ese dado cuando resuelvas el daño.

Capa Élfica

Esta Capa Élfica es muy fina, como hecha de seda, siendo extremadamente ligera, y muy, muy fuerte. Cada vez que tu Aventurero es golpeado llevando una Capa Élfica puede ignorar la primera Herida causada por el golpe. Sin embargo, por cada golpe que recibe, la capa se va dañando. Tira 1D6 cada vez que la capa absorba un golpe, con un resultado de 1, la Capa se rasga y queda inutilizada. Sólo un Elfo puede vestir esta capa y sólo aguanta un golpe por turno.

Escudo Élfico

El arte de realizar Escudos Élficos es una práctica no terrenal. Mientras un Elfo utilice un Escudo Élfico, el Aventurero puede ignorar el primer golpe infligido en cada turno a menos que la tirada para impactar sea un 6 natural, en cuyo caso el escudo no tiene efecto. Sólo un Elfo puede usar un escudo Élfico.

El Maestro Armero Élfico

Mientras está en el Barrio Élfico el Elfo puede visitar al Maestro Armero, los Elfos llevan miles de años trabajando los metales y pueden reparar las armaduras, cascós y escudos más desvencijados que se les lleven a reparar después de la última aventura.

El coste de las reparaciones es de $1D6 \times 100$ monedas. Cada artículo debe tirarse y pagarse por separado. Una vez el Oro está pagado, tira 1D6, con un resultado de 2 o más el objeto se ha reparado y se usa de nuevo. Con un resultado de 1, la armadura es irreparable y el dinero de la reparación se pierde.



• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

En esta última sección del pack de aventura del Elfo da algunas directrices breves para jugar con un Elfo en el juego de rol de Warhammer Quest. En el juego de rol, los jugadores tienen muchas más opciones en cuanto a lo que pueden intentar de hacer, y será el Director de Juego él que se asegure de que los jugadores actúan de una manera apropiada a su aventurero en particular.

Los Elfos son los más ágiles de todos los Aventureros, moviéndose y luchando a una velocidad y realizando unas acrobacias impensables para los otros guerreros. Sus sentidos de la vista y el oído están muy desarrollados. Son excelentes rastreadores y arqueros, y muy eficientes en el combate cuerpo a cuerpo.

Un Elfo es un compañero de Aventuras muy efectivo, sus sentidos ayudarán al grupo a conseguir sus propósitos y su arco matará a cualquier Enemigo que intente algo contra cualquiera de los Aventureros antes de que ni siquiera muchos de ellos hayan conseguido verlo. Son bastante reservados y conversan cuando realmente son necesarios manteniéndose al margen de las disputas mundanas la mayor parte del tiempo.

La manera de cómo se puede representar a este personaje en el juego de Rol de Warhammer Quest es por aquellas acciones que harán que un Elfo sea particularmente bueno o malo.

TEST DE ATRIBUTOS

Los Elfos obtienen modificadores positivos en chequeos físicos de Iniciativa como saltar y esquivar, mientras que en chequeos intelectuales rara vez tienen estos modificadores. Los Elfos no están acostumbrados a máquinas complejas ni a la mecánica, por lo que tendrán modificadores negativos a la hora de desactivar trampas, etc. Los Elfos no son especialmente fuertes o resistentes, aunque no son frágiles, confían en su agilidad y velocidad para sobrevivir.



Los cinco jinetes detuvieron a sus sudorosas monturas al llegar a la cima de la colina. A sus pies se abría un valle semicircular. Los límites del valle estaban cubiertos por pequeños bosques con grupos de alerces y robles jóvenes; el fondo del valle estaba cubierto por pinos altos y oscuros.

"El Duque quiere al encapuchado muerto. Si no regresamos con su cadáver, tendremos un grave problema." El acento del sargento le delataba como Bretoniano. Era un hombre alto y delgado; su cara enjuta estaba deformada por una repugnante cicatriz que le recorría la cara desde el ojo izquierdo hasta la barbilla. "Los que cazan los ciervos del Rey Louis deben pagar el precio de su latrocinio... ¡Ahí está!"

Levantándose sobre los estribos, señaló hacia el valle. Una figura delgada, vestida con una capa corta marrón, corría hacia los árboles por un estrecho camino, arenoso. "¡Merde! Ese cobarde canalla corre como un ciervo. ¡Atrapadlo antes de que llegue al bosque!"



Los jinetes espolearon sus caballos, descendiendo por la pendiente a una velocidad vertiginosa, deslizándose por la resbaladiza superficie del camino. A pesar de que los caballos corrían al galope, su presa seguía aumentando la ventaja, corriendo rápidamente y con seguridad sobre el terreno rocoso.

Uno de los caballos resbaló y cayó, rompiéndose una pata. Caballo y jinete rodaron colina abajo hacia el valle, y desaparecieron entre unos arbustos con un estrépito de ramas rotas. Los otros soldados intentaron retroceder para ayudar a su camarada, pero el sargento les ordenó que prosiguieran la persecución.

Cuando el encapuchado llegó al lindero del bosque, se detuvo unos instantes y observó a sus perseguidores, haciendo un extraño gesto antes de desaparecer entre los arbustos. Pocos segundos más tarde, los Bretonianos se detenían en el linde del bosque. Era imposible seguir adelante.

Lo que a distancia parecía un bosque no demasiado denso, en realidad era una jungla impenetrable. El camino desaparecía bajo un denso manto de espinos negros que desafían cualquier intento de abrirse paso a su través. Los troncos de los árboles eran tan gruesos y crecían tan juntos unos de otros, que los caballos no podían pasar entre ellos. Cuando los soldados desmontaron fueron rechazados por una maraña de ortigas y ramas que les golpeaban. Furioso, el sargento maldijo los árboles en voz alta.

Le respondió una lluvia de flechas. Sus tres hombres cayeron al suelo, muertos, con las verdes astas de las flechas de los Elfos Silvanos atravesándoles el pecho o el cuello. Incapaz de contraatacar ni de penetrar en el bosque, el sargento supo que no tenía otra alternativa que retirarse y enfrentarse la ira de su señor, el Duque Lazard.

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ELFO •

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabado
1	0	Novicio	4	4+	3	1	3	1D6+7	6	1	0	2	Esquivar	Auto
2	2.000	Campeón	5	4+	3	1	3	2D6+7	6	2	1	2	1	Auto
3	4.000	Campeón	5	4+	4	1	3	2D6+7	7	2	2	3	1	Auto
4	8.000	Campeón	5	3+	4	1	4	3D6+7	7	2	2	3	2	Auto
5*	12.000	Héroe	5	3+	4	2	4	3D6+7	8	3	2	3	2	Auto
6	18.000	Héroe	6	3+	4	2	4	4D6+7	8	3	3	3	3	Auto
7	24.000	Héroe	6	2+	4	2	4	4D6+7	9	3	3	3	3	Auto
8	32.000	Héroe	6	2+	4	2	4	5D6+7	9	4	3	3	4	Auto
9	45.000	Señor	7	2+	4	3	4	5D6+7	9	4	3	4	5	Auto
10	50.000	Señor	7	1	4	3	4	6D6+7	9	4	4	4	6	Auto

*Un Elfo de Nivel de Combate 5 y siguientes tiene un Movimiento de 5.



Warhammer Quest™

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

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

Part No.: 102619
Part Code: 0017