

## Elfos de Rivendel



*Desde la Última Morada Elrond el Medio-Elfo envió exploradores para recabar información sobre el interés mostrado por el Rey Brujo por la antigua capital del reino de Arnor, **Annúminas**, antaño conocida como la Ciudad de los Reyes. Los primeros mensajeros llevaron nuevas sobre la presencia de los despreciables Brujos y una sorprendente cantidad de objetos de poder, algunos de origen númenoreano y otros de factura élfica, bajo las ruinas de la ciudad. Sin dudarle un momento, el sabio Medio-elfo ha mandado partidas de guerras para evitar que esos objetos caigan en las garras del Enemigo, aunque sospecha que el Rey Brujo busca algo más entre los escombros de los palacetes...*

### **Reglas Especiales**

Todos los Elfos están sujetos a las siguientes reglas especiales:

**Aversión por el veneno:** el uso de venenos es una de las especialidades de los Orcos. Los Elfos desaprueban este uso. Los Guerreros Elfos de Rivendel no pueden usar venenos de ningún tipo.

**Curación Rápida:** Los Elfos no enferman, nunca les quedan cicatrices y sanan con mayor rapidez que las demás razas. Pueden sumar +1 a la tirada en la Tabla de Heridas (ver reglas de campañas).

**Desprecio por los Fantasmas:** Los No Muertos no provocan miedo en los Elfos, que son por tanto inmunes (pero no al miedo causado por otras criaturas como los trolls).

**Misteriosos:** Los Elfos son considerados por las demás razas criaturas de leyenda y como tales son tratados con cierta desconfianza. Tienen un -1 a la tirada de conseguir objetos raros (ver reglas de campañas). No se aplica en el caso de objetos de disponibilidad Rara 12.

**Orgullo Noldo:** No pueden contratar mercenarios de ninguna otra raza.

**Vista Aguda:** los Elfos tienen mucha mejor vista que los humanos. Todos los Elfos pueden divisar a enemigos escondidos desde el doble de la distancia que el resto de guerreros.

## Organización

### Elección de Guerreros

Una banda de Elfos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 12.

**Señor de los Elfos:** cada banda de Elfos debe incluir un Señor de los Elfos ¡Ni más ni menos!

**Maestro del Arte:** tu banda puede incluir un único Maestro del Arte.

**Protector del Valle:** tu banda puede incluir hasta tres Protectores del Valle.

**Guerreros Imladrim:** tu banda puede incluir cualquier número Guerreros Imladrim.

**Novatos Imladrim:** tu banda puede incluir cualquier número Guerreros Imladrim

### Experiencia Inicial

El **Señor de los Elfos** empieza con 20 puntos de experiencia.

El **Maestro del Arte** empieza con 12 puntos de experiencia.

Los **Protector del Valle** empiezan con 12 puntos de experiencia.

Los **Seguidores** empiezan con 0 puntos de experiencia.

### Listas de Equipo de los Elfos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Elfos para escoger su equipo:

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo		Armaduras	
Daga	1ª gratis/2 mo	Armadura ligera	20 mo
Espada	10 mo	Cota de mithril*	150 mo
Arma a dos manos	15 mo	Casco	10 mo
Lanza	10 mo	Escudo	5 mo
Arma de ithilnaur*	2 x coste mo		
Armas de Proyectiles		Varios	
Arco	10 mo	Estandarte de los Días Antiguos*	75 mo
Arco largo	15 mo	Capa élfica	75 mo
Arco élfico	35 mo	Cordial de Imladris*	50 mo
		Corcel élfico	¿? mo

**\*Sólo héroes:** Estos costes especiales representan la relativa facilidad para conseguir estos objetos en Rivendel. Cuando quieras adquirir estos objetos en **Annúminas**, el coste de estos objetos es el mismo que para otras bandas. No tienes que efectuar tiradas para buscar estos objetos cuando equipas a tu banda durante su creación.

## Tabla de habilidades de los Elfos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Señor de los Elfos	✓	✓	✓		✓	✓
Maestro del Arte	✓		✓		✓	✓
Protector del Valle	✓	✓			✓	✓

## hÉROES

<b>1 Señor de los Elfos</b>	<b>Reclutamiento: 70 monedas de oro.</b>
-----------------------------	--

Poderosos entre los Primeros Nacidos, estos Elfos destacan tanto por su sabiduría acumulada a lo largo de los siglos como por sus mortales habilidades en combate. En tiempos de paz se deleitan con las canciones de la Última Morada, pero en tiempos de guerra se transforman en temibles adversarios.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	5	5	3	3	1	6	1	9

**Armas/Armadura:** un Señor de los Elfos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

### REGLAS ESPECIALES

**Jefe:** cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Señor de los Elfos puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

<b>0-1 Maestro del Arte</b>	<b>Reclutamiento: 45 monedas de oro.</b>
-----------------------------	--

Aunque todos los Elfos tienen cierta capacidad innata para usar la fuerza de su espíritu creando objetos mágicos, son sólo unos pocos los que desarrollan esta capacidad hasta el punto de poder usarla efectivamente en combate. Jamás lanzan hechizos de miedo o destrucción, pues va en contra de su naturaleza, pero tienen hechizos a la vez sutiles y efectivos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	6	1	8

**Armas/Armadura:** un Maestro del Arte puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

### REGLAS ESPECIALES

**Mago:** los Maestros del Arte son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar el tipo de magia llamado el Arte. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

**0-3 Protectores del Valle****Reclutamiento: 85 monedas de oro.**

Capitanes de los guerreros que patrullan habitualmente las fronteras de Rivendel, estos guerreros son unos formidables adversarios. Rápidos como el viento y mortíferos con la espada y el arco.

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
12	5	4	3	3	1	6	1	8

**Armas/Armadura:** un Protector del Valle puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

Seguidores  
(adquiridos en grupos de 1-5)

**Guerreros Imladrim****Reclutamiento: 35 monedas de oro.**

Estos guerreros experimentados son los que han jurado proteger con su vida Rivendel y forman las patrullas que guardan el valle. Pero los Elfos ven las cosas con la perspectiva de los años y saben que si permiten que el Rey Brujo triunfe en **Annúminas**, estarán un paso más cerca de la derrota, por eso acuden a la ciudad a petición de su señor Elrond.

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
12	4	4	3	3	1	6	1	8

**Armas/Armadura:** un Guerrero Imladrim puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

**Novatos Imladrim****Reclutamiento: 25 monedas de oro.**

Sin mucha experiencia en combate, estos son los jóvenes Elfos que salen por primera vez al campo de batalla para proteger su hogar.

<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>
12	3	3	3	3	1	5	1	7

**Armas/Armadura:** un Novato Imladrim puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Elfos.

## Objetos Especiales

### **Estandarte de los Días Antiguos**

**Coste:** 75 + 3D6 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Raro 9 (sólo Elfos y solo puede adquirirse una vez que la banda se haya formado).

Mientras muchas bandas de Elfos suelen ser exploradores, algunas representan a grupos de guerreros Elfos veteranos de grandes batallas, como las de la Última Alianza. Estos grupos se asemejan más a unidades militares que a exploradores de guerreros. Por esta razón suelen conservar la insignia de su unidad y otros adornos militares como el estandarte de la unidad. Los colores de una unidad tienen un significado profundamente arraigado en sus corazones, particularmente cuando los guerreros de la unidad están lejos de su hogar. Una banda de Elfos normalmente hace su estandarte a mano; el coste y la rareza representan la dificultad de encontrar los materiales adecuados para el estandarte (finas telas e hilo de oro).

El estandarte sirve como segundo punto de reagrupamiento para la unidad (el Señor de los Elfos es el primero, cosa que se representa mediante su habilidad de líder). Los miembros de una banda de Elfos que se encuentren a una distancia de hasta 15 cm del estandarte superan los chequeos de liderazgo que deban efectuar contra un atributo de Liderazgo de 10. Además, si el estandarte es capturado por el enemigo (si la miniatura portadora del estandarte queda fuera de combate), todos los componentes de la banda estarán sujetos a furia asesina durante el resto de la partida y no podrán retirarse voluntariamente. Recuerda que estos efectos (Liderazgo 10 y furia asesina) no afectan a los espadas de alquiler que haya reclutado la banda; solo los Elfos de Rivendel (incluyendo los héroes) se ven afectados. Una miniatura que porte un estandarte debe tener libre una de sus manos para poder llevarlo, por lo que no puede llevar armas ni escudos en esa mano ni tampoco armas a dos manos. Un estandarte puede usarse en combate cuerpo a cuerpo a modo de lanza improvisada (usa las reglas para lanzas, pero con un modificador de -1 en las tiradas para impactar).

### **Capa Élfica**

**Coste:** 75 + 1D6 x10 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Raro 12.

Como los Elfos proceden de Rivendel, tienen acceso a objetos que rara vez son vistos por otras razas.

### **Cordial de Imladris**

**Coste:** 50 + 3D6 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Rara 10 (sólo Elfos, un único uso).

Esta bebida también conocida como miruvor es dulce y fragante. Aquellos que la toman notan un agradable calor que recorre su cuerpo. Un solo trago basta para proporcionar para resistir cansancio, falta de sueño y animar el espíritu.

Una banda que tome miruvor antes de una batalla será inmune al miedo en el transcurso de toda la batalla. Un vial contiene suficiente miruvor para que beba toda la banda antes de una única batalla.

### Corcel Élfico

**Coste:** 90 monedas de oro.

**Disponibilidad:** Raro 10 (sólo Elfos).

Los Corceles Élficos son animales sumamente elegantes, pero en la batalla poseen un temperamento muy fiero. Por lo general, los Corceles Élficos son grises y blancos, valientes y leales.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
22	3	0	3	3	1	4	1	5

## Habilidades especiales

*Los Héroes Elfos pueden utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.*

### Infiltración

Esta habilidad permite situar al guerrero en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y pudiendo colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

### Ver en las sombras

Los Elfos despertaron con la luz de las estrellas y sus ojos ven bastante mejor que los de las demás razas cuando hay poca luz. Hay algunos guerreros cuyos sentidos se han desarrollado mucho por el gran número de años que han pasado caminando entre las sombras de los bosques, vigilando a los Orcos y otras criaturas malignas. Si dispone de movimiento para alcanzarlos, el guerrero puede repetir su tirada para efectuar una carga contra oponentes que no puede ver (en lugar de los 10 cm habituales).

### Maestro de Encantamientos

El Maestro del Arte ha aprendido a aprovechar el poder de las Joyas Noldorim a un nivel que muy pocos magos han logrado (consulta la descripción de las Joyas Noldorim). Al usar Joyas Noldorim, el mago obtiene un bonificador de + 1 a su tirada para dispersar un hechizo. Además, el mago puede encantar el arma o armadura de un guerrero de la banda. Gracias a ello, una vez por batalla este componente de la banda puede repetir una tirada de salvación por armadura no superada o una tirada para parar. Al acabar la batalla, la runa pierde su poder y debe rehacerse. Esta habilidad solo pueden obtenerla los Maestros del Arte.

### Tirador apostado

Los largos años de atenta vigilancia y escaramuzas contra Orcos y Trolls han enseñado a los guerreros a atacar saliendo desde las sombras sin ser vistos. Si está escondido, un guerrero con esta habilidad puede disparar o lanzar hechizos y permanecer escondido.

### **Fuerza inusitada**

La Fuerza del guerrero es realmente inusitada para tratarse de un Elfo y es capaz de realizar hazañas que requieren una fuerza nada común entre los Primeros Nacidos. Un guerrero con esta habilidad puede escoger habilidades de la Tabla de Fuerza. Esta habilidad no puede ser adquirida los Maestros del Arte y tampoco puede haber más de dos Elfos en la banda con esta habilidad.

### **Ocultarse en las sombras**

Con el tiempo, los guerreros han aprendido a quedarse inmóviles en un lugar y permanecer totalmente indetectables. Un guerrero enemigo que trate de detectar a un Sombrío que esté oculto debe reducir a la mitad su atributo de Iniciativa antes de proceder a medir la distancia.