

Los Oscuros de Naggaroth

Elección de Guerreros

Una Banda de Elfos Oscuros debe incluir un mínimo de tres jugadores. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda nunca podrá superar los 12.

Príncipe Oscuro: una Banda de Elfos Oscuros debe estar dirigida por un Príncipe Oscuro.

Espadas Oscuras: tu banda puede incluir hasta dos Espadas Oscuras.

Hechicera: tu banda puede incluir una única Hechicera.

Corsarios: tu banda puede incluir cualquier número de Corsarios.

Sombras: tu banda puede incluir hasta cinco Sombras.

Reglas Especiales

Odio a los Altos Elfos: los Elfos Oscuros llevan luchando desde hace siglos con los Altos Elfos. Las guerras entre estas dos razas han sido largas y sangrientas y, por esta razón, los Elfos Oscuros odian a los guerreros altos elfos .

Armas de pólvora: los Elfos Oscuros no pueden utilizar armas de pólvora, ya que las encuentran demasiado toscas, ruidosas y poco fiables.

Tabla de Habilidades de los Elfos Oscuros

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Príncipe Oscuro	✓	✓	✓		✓	✓
Hechicera			✓		✓	✓
Espada Oscura	✓				✓	✓
Señor de las Bestias	✓				✓	✓

HEROES

1 Príncipe Oscuro

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Reglas Especiales

Jefe: cualquier guerrero a 2m del Príncipe Oscuro puede utilizar el atributo de liderazgo de este.

0-2 Espadas Oscuras

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Reglas Especiales

Especialistas en combate: los Espadas Oscuras tienen un código de estricta disciplina para el combate cuerpo a cuerpo. Estos guerreros no pueden utilizar armas de proyectil de ningún tipo.

0-1 Hechicera Elfa Oscura

Reclutamiento: 55 coronas de oro

Recuerda que no pueden lanzar hechizos si llevan armadura.

Reglas Especiales

Hechicero: la Hechicera Elfa Oscura es un "hechicero" que conoce hechizos de magia oscura que se detallan más adelante.

SECUACES

Corsarios

Reclutamiento: 35 coronas de oro

0-5 Sombras

Reclutamiento: 30 coronas de oro

.

Reglas Especiales

Sigilo natural: lo primero que aprende un explorador elfo oscuro es a moverse sin ser visto o escuchado. Si un Elfo Oscuro está oculto, no se le puede detectar.

Magia de los Elfos Oscuros

Los Elfos Oscuros son expertos en la práctica de la magia, pero de forma diferente a la de sus archienemigos los Altos Elfos. Mientras que la magia de los Altos Elfos es básicamente defensiva y se practica para hacer el bien, los Elfos Oscuros utilizan la Magia Oscura con fines destructivos.

1 Rayo de Condena Coste: 50co

La hechicera susurra un encantamiento ancestral y conjura un rayo de energía oscura que sale despedido de su mano.

El Rayo de Condena puede lanzarse contra un pj enemigo que se encuentre en la línea de visión. El Rayo de Condena causa un impacto de Fuerza 5. Solo se puede lanzar 2 veces por combate

2 La Palabra del Dolor Coste: 10co

La hechicera invoca la maldición del Rey Brujo para lanzarla sobre un pj enemigo reduciendo sus ganas de combatir.

Si el hechizo impacta el enemigo pierde su vitalidad durante 10 segundos.

3 Ladrón de Almas Coste: 30co

Cuando la hechicera toca a un pj enemigo, absorbe toda la energía vital de su víctima y su cuerpo recupera fuerza y vigor.

Este hechizo solo se puede usar fuera de combate, deberá tocar en el hombro al jugador enemigo y recitar el hechizo dejando claro que le está absorbiendo puntos de resistencia. Cada 10 segundos que dure el contacto y el salmo se restará 1p de resistencia (hasta un máximo de 3) que será absorbido por la bruja. La víctima podrá intentar resistirse pero sin realizar movimientos bruscos ni pedir ayuda.