

*"Oaremos cuenta de nuestros enemigos
Con el afilado acero de nuestras armas y
La frialdad de nuestros corazones.
Los débiles mueren, solo los fuertes prevalecen
Y ninguno será perdonado. Entonces,
Solo entonces, nuestros enemigos
Conocerán el verdadero significado del miedo."*

Dalekith, rey órujo de Naggaroth

Elfos Oscuros: Personajes, unidades, objetos mágicos y listas de ejército extra

Si además estás cansado de Malekith, de la guardia eterna... Estás de suerte. Aquí encontrarás todos esos personajes o unidades que no aparecen en el libro de ejército ni en "Tormenta del Caos" ¡pero que son totalmente legales!... ¿Cómo? ¿Que por qué son legales? Porque todas fueron sacadas de fuentes oficiales de Games Workshop: Su Web (<http://www.games-workshop.es>), la White Dwarf o el libro de "Hordas Invasoras"

Para bajarte este libro, así como los correspondientes de otros ejércitos, el libro "Hordas Invasoras", las tablas de referencia rápida de todos los ejércitos y un sinfín de cosas más visita nuestra Web: <http://aguonobi.blogspot.com>.

Si tienes alguna duda, corrección, sugerición, petición, aportación o cualquier otra cosa para nosotros, no dudes en visitar el foro de nuestra Web

Agradecer a Namárië sus fantásticos manuscritos de Nuth, sin los cuales no hubiese sido posible hacer esta recopilación (Te recomiendo encarecidamente que te los bajes; su Web es: <http://casal.upc.es/~namari06/mdn/index.html>)

Luzethel

Nuevos Objetos

En la White Dwarf #79 aparecieron unos cuantos Objetos Mágicos descubiertos en Albión. Son COMPLETAMENTE OFICIALES, así que puedes incluirlos sin miedo alguno en tu ejército. Como los Elfos Oscuros quedaron los primeros en la Campaña en cuanto a número de victorias, son de los que más objetos han "obtenido":

· **Guantelete del Poder.** Arma mágica, 60 puntos. *Esta potente arma tiene la forma de un enorme guante que desata una energía mágica capaz de romper huesos con facilidad.* El personaje pasa a tener fuerza 8 y las miniaturas enemigas no pueden efectuar tiradas de salvación por armadura para evitar las heridas causadas con el Guantelete. Un personaje armado con el Guantelete del Poder ataca siempre en último lugar (consulta pág. 89 del reglamento de WH).

· **Escudo Místico de la Luz.** Talismán, 40 puntos. *Este artefacto mágico puede llevarse colgado del cuello mediante una cadena y crea un muro de energía mágica que refleja los golpes y libera brillantes explosiones de luz cuando es activado.* Otorga una tirada de salvación especial de 5+. Además, si se supera esta tirada de salvación cuando se trate de un ataque efectuado en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura que atacó quedará aturdida, por lo que su Habilidad de Armas se reducirá a 1 hasta el final de la fase de combate.

· **Ojo Divino.** Objeto hechizado, 20 puntos. *Se dice que esta pequeña caja contiene espíritus malignos que pueden verlo y oírlo todo. Posteriormente, susurran todo ello a su portador, de manera que revelan los secretos del enemigo.* Las unidades enemigas de exploradores no pueden desplegar a menos de 30cm del portador de este objeto (esto incluye a los exploradores con reglas especiales de despliegue, como los Eslizones Camaleón). Además, al inicio de cada uno de sus turnos, el personaje puede activar el Ojo Divino, que escudriñará todas las unidades que se encuentren a 30cm o menos del portador. El adversario debe revelar el número de objetos mágicos que portan todas las unidades afectadas por la mirada del Ojo Divino (aunque no ha de revelar cuáles son o quién los lleva).

Héroes Elfos Oscuros

Shadowblade, Maestro de los Asesinos

Aunque todavía es muy joven para los estándares élficos (solo tiene 150 años), Shadowblade es el mejor asesino de entre los entrenados en el Templo de Khaine. Se le considera una leyenda entre los Oruchii, y sus gestas se relatan a los niños élficos como si fuesen cuentos. Su hazaña más celebrada es la masacre en solitario de toda la tripulación de una Nave Halcón de los Altos Elfos, la cual aniquiló tripulante por tripulante y de diferentes formas a lo largo de varios días. Tan solo dejó con vida al capitán de la tripulación, a quien mutiló terriblemente, para que este pudiera narrar todas y cada una de las maneras en las que habían sido aniquilados sus hombres.



Casi imperceptiblemente, la sombra trepó por la pared exterior de la residencia del noble elfo oscuro y saltó silenciosamente al otro lado. A menudo, Hellebrón utilizaba a Shadowblade para librarse de sus enemigos políticos o de aquellos que le habían censurado de alguna forma, por pequeña que fuera la indiscreción.

Shadowblade nunca opinaba sobre los asesinatos que su señora le encomendaba; solo sabía cuáles eran sus órdenes y que disfrutaba llevándolas a cabo. Le gustaba la forma en que un cuerpo se relajaba cuando el veneno de la daga que acababa de alojar entre sus costillas surtía efecto. Ver las desgarradoras expresiones de increíble dolor que sus víctimas mostraban bajo los efectos del doloroso veneno negro le proporcionaba un gran placer.

Simplemente, amaba su trabajo. Y era extremadamente leal. Lo único que valoraba más que poder matar era la lealtad, una cualidad que le habían inculcado desde la infancia como parte de la educación que había recibido en el Templo de Khaine; lugar al que fue trasladado tras ser secuestrado del hogar de sus padres durante la Noche de la Muerte hace muchos, muchos años.

En el templo había aprendido las mortíferas artes marciales de los asesinos de Khaine, allí estudió el poder de los venenos, aprendió a moverse sin hacer ningún ruido y a deslizarse entre las sombras sin ser visto; también aprendió que no había nadie más importante que la Reina Bruja, a excepción del propio Rey Brujo.

Mientras Shadowblade hundía su daga hasta la empuñadura en la espalda del guardia de la entrada a la torre, se dio cuenta de que ni siquiera había tenido que pensar en la acción en sí. Para él, esta era ya una acción tan natural que podía ejecutarla automáticamente al igual que un parpadeo o el hecho de respirar. Los guardias del interior de la torre tampoco supusieron ningún problema para Shadowblade, mientras morían eran apenas conscientes de su presencia

Shadowblade puede desplegarse en un ejército de Elfos Oscuros como una opción de comandante. Tiene que usarse exactamente como se describe y no se le puede equipar con elementos de equipo adicionales. Al igual que el resto de asesinos, no puede ser nunca el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Shadowblade	15	10	10	4	3	3	10	6	10

Coste: 360 puntos.

Armas y equipo: dos armas de mano.

Objetos Mágicos

Corazón del Infortunio

Si el portador del Corazón del Infortunio muere, este explotará en miles de pequeños fragmentos. Coloca la plantilla grande (12,5 cm.) sobre el lugar en el que haya muerto el portador; todas las miniaturas que queden completamente cubiertas por la plantilla se ven impactadas automáticamente, mientras que aquellas que estén cubiertas parcialmente sufrirán un impacto si obtienen un 4+ en 1D6. La miniatura afectada sufrirá un impacto de F3.

Poción de Fuerza

La miniatura que porte esta poción podrá bebérsela al inicio de uno de los turnos y sus efectos durarán hasta el comienzo del siguiente turno del enemigo. Mientras duren sus efectos, la poción proporciona a quien la haya bebido un bonificador de +3 a la Fuerza.

Reglas Especiales

Maestro de los asesinos: Shadowblade se trata como un asesino en todos los aspectos, menos por la regla de despliegue oculto. Shadowblade puede desplegarse de una de las cuatro maneras siguientes: según el procedimiento habitual; como un explorador (dentro de una unidad de sombras, si se desea); mediante las reglas de despliegue oculto de la página 11 del libro de ejército de los Elfos Oscuros; dentro del ejército enemigo. En caso de que decida desplegar dentro del ejército enemigo, deberán aplicarse las reglas siguientes. Después de que tu oponente haya desplegado, escribe una nota secreta en la que se especifique la unidad enemiga en la que Shadowblade se ha intentado ocultar. Dicha unidad debe ser una unidad de infantería con soldados de tamaño más o menos humano o la dotación de una máquina de guerra (en esta clasificación se incluyen los Goblins, los Enanos, los Halflings y razas así, pero ninguna más grande que un humano: ni siquiera Shadowblade puede disfrazarse de ogro...).

Al inicio de cada turno del ejército enemigo debes efectuar una tirada de 1D6. Con un resultado de 2+, sigue sin ser descubierto. Con un resultado de 1, el enemigo habrá descubierto su disfraz y deberá situarse la miniatura de Shadowblade sobre el tablero. Por otro lado, al inicio de cualquier turno de los Elfos Oscuros, Shadowblade puede revelar su verdadera identidad voluntariamente. Sea como sea, se debe usar el método siguiente a la hora de situarlo en el tablero. Dile a tu adversario en qué unidad estaba escondido Shadowblade. Shadowblade reemplazará entonces a una de las miniaturas de dicha unidad (a la que este mató antes de que empezara la batalla). Para ello, retira a un miembro ordinario de la unidad (no una miniatura del grupo de mando ni personaje). Sitúa a Shadowblade en cualquier lugar en contacto con la unidad. Si revela voluntariamente su identidad, Shadowblade contará como si hubiera cargado en ese turno. En caso de que el enemigo lo haya descubierto, será dicha unidad enemiga la que se considere que ha cargado. Shadowblade puede beberse su Poción de Fuerza al inicio del turno en el que haya revelado su verdadera identidad.

Veneno negro: véase el libro de ejército de los Elfos Oscuros, página 22.

Danza de la fascinación de Morathi: véase el libro de ejército de los Elfos Oscuros, página 23.

Caricia mortal: véase el libro de ejército de los Elfos Oscuros, página 23.

Mano de Khaine: véase el libro de ejército de los Elfos Oscuros, página 23.

Grito de Khaine: véase el libro de ejército de los Elfos Oscuros, página 23.

Anciana Hellebron

Tras una gran y sangrienta batalla, las elfas brujas se bañan en los calderos de sangre. Por medio de inmundos hechizos y el sacrificio de cautivos, sus cuerpos se rejuvenecen al bañarse en sangre caliente. La energía vital de las víctimas se transfiere a las elfas brujas, que permanecen eternamente jóvenes y bellas. Muchas elfas brujas mueren en batalla y otras muchas mueren durante los peligrosos rituales nupciales de Khaine; pero algunas logran vivir varios siglos. Según van envejeciendo deben bañarse más a menudo en los calderos de sangre; de no hacerlo, sus cuerpos se encorvarían y marchitarían, su imponente belleza se convertiría en terrible fealdad y su alegre risa en un cacareo horripilante.



Estas ancianas esposas de Khaine son denominadas reinas brujas. Son las más poderosas de su estirpe, las señoras de las elfas brujas y las guardianas de los templos de su dios. Son ellas quienes empuñan los curvados cuchillos de los sacrificios y mantienen encendidas las llamas de los altares de Khaine. Es una reina bruja la que arranca el corazón todavía latiente de cada víctima en los sacrificios y lo arroja a las jóvenes elfas brujas, que desgarran la carne cruda para engullirla ávidamente.

De todas las reinas brujas, Hellebron es la más anciana, a excepción de Dorathi, la madre del Rey Brujo, la primera y más poderosa de las esposas de Khaine. Pero, aunque la belleza de Dorathi se renueva constantemente, la de Hellebron está prácticamente agotada. El poder de la sangre ya no regenera el cuerpo de esta anciana elfa bruja durante mucho tiempo. Cada año se necesitan más sacrificios para llenar el caldero de sangre en el que se baña la Anciana, y sus efectos rejuvenecedores duran cada vez menos tiempo. Antiguamente era el ser más bello sobre la faz del mundo de

Warhammer; pero hoy en día debe soportar muchos meses como vieja y fea anciana por cada día de renovada juventud.

No obstante, a pesar de ser tan vieja, Hellebron es la más poderosa de las esposas de Khaine, después de la solitaria Morathi, que apenas se deja ver. Las elfas brujas se arrodillan ante ella para celebrar los ritos del Señor del Asesinato. Para entretener a su señora, las elfas más jóvenes bailan sobre los escalones que conducen al altar, mientras Hellebron y las reinas brujas menores engullen la carne cruda y sacian su sed con sangre caliente. Ellas son las líderes y señoras de las elfas brujas. Se deleitan constantemente rememorando las batallas en las que han tomado parte y los rituales sangrientos en los que han participado durante los últimos cinco mil años.

Hellebron puede ser elegida para tu ejército como una opción de Comandante. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total. En caso de que incluyas a Morathi en el ejército no podrás incluir a Hellebron.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hellebron	12	7	5	4	3	3	7	4	10
Mantícora	15	5	0	5	5	4	5	4	5

Coste: 490 (300 puntos por Hellebron y 190 por su mantícora).

Armas y equipo: Espada de la Muerte y Espada Defensora además de una armadura ligera. Puede efectuar sus diferentes ataques con el arma que quiera, pero deberá especificarlo al principio de cada turno de combate. Debe efectuar al menos un ataque con cada arma. Helleborn también porta el Amuleto del Fuego.

Montura: Hellebron entra en batalla montada sobre una Mantícora.

Objetos Mágicos

Espada de la Muerte

Todos los ataques efectuados con esta espada tienen F10.

Amuleto del Fuego

Proporciona a Hellebron resistencia a la magia (2).

Espada Defensora

Por cada ataque que Hellebron haga con esta espada, deberás determinar una miniatura que esté en contacto peana con peana con ella; esta miniatura perderá 1 ataque hasta el final de este combate. Puedes elegir una misma miniatura varias veces (en el mismo

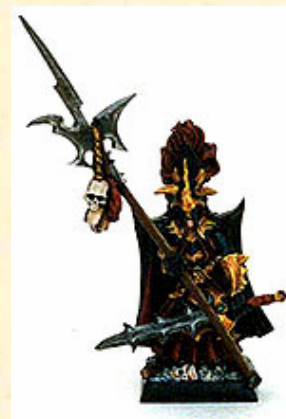
combate y en diferentes combates). La habilidad de esta espada solo es válida con los ataques normales, no tiene efecto para con los ataques especiales (como los ataques de un fanático goblin nocturno o un Gigante, por ejemplo). Los ataques efectuados con esta espada se consideran ataques mágicos.

Reglas Especiales

Líder del Culto a Khaine: Hellebron es una elfa bruja y por tanto está sujeta a todas las reglas especiales de estas. Nunca puedes incluir a Hellebron en una unidad que no sea una unidad de elfas brujas. Las brujas y los asesinos que incluyas en el mismo ejército que Hellebron podrán gastar 25 puntos más en artículos de El Templo de Khaine (consulta las páginas 22 y 23 del libro de ejército de los Elfos Oscuros).

Kouran, Capitán de la Guardia Negra

Kouran es un astuto comandante, famoso por su predilección por las situaciones arriesgadas, aunque al final siempre consiga la victoria. Una vez sacrificó medio ejército de Elfos Oscuros para conseguir que su enemigo cayese en una trampa. Apenas se preocupa por las vidas de aquellos que sirven a sus órdenes. Es un líder terriblemente eficiente, y es respetado y temido por todos los Elfos Oscuros que se hayan bajo su mando.



Kouran puede ser elegido para tu ejército como una opción de comandante. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total. Tiene que ser el general del ejército a menos que Malekith se encuentre en el mismo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kouran	12	8	6	4	3	3	8	5	10

Coste: 255 puntos.

Armas y equipo: Espada de Hierro Encantado, Armadura de Hierro Meteórico.

Objetos Mágicos

Espada de Hierro Encantado

A esta espada se le aplican las mismas reglas que a la Espada Veloz (consulta la página 154 del reglamento de Warhammer).

Armadura de Hierro Meteórico

Esta armadura proporciona a Kouran una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede ser mejorada de ninguna manera.

Reglas Especiales

General Sin Igual: Kouran posee una de las mentes militares más preclaras de todo el Viejo Mundo. Cada vez que un escenario requiera una tirada de dado para determinar alguna cosa (quien despliega primero, en qué borde del tablero desplegará los ejércitos, quien empieza a jugar, etc.) el jugador Elfo Oscuro gana, además de los modificadores habituales, un +1 a todas estas tiradas.

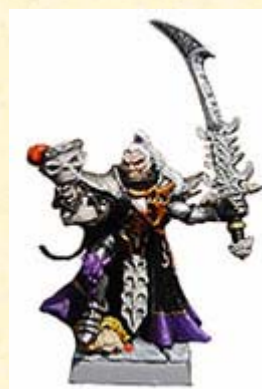
Capitán de la Guardia Negra: Kouran tiene que entrar en combate junto a una unidad de guardia negra y no puede abandonar la unidad de manera voluntaria. No obstante, si incluyes a Kouran en tu ejército, la Guardia Negra contará como unidad especial en vez de cómo unidad singular. Tampoco se tendrá en cuenta el límite de 0-1 Unidades de Guardia Negra. Como miembro de la Guardia Negra, Kouran está sujeto a las reglas especiales odio y tozudos.

Odio Implacable: una unidad de la Guardia Negra comandada por Kouran, y el propio Kouran, podrán repetir todos los ataques fallidos durante todas las rondas de combate (no solo la primera).

Señores de Naggaroth Tullaris de Har Ganeth

Tullaris es uno de los líderes más sanguinarios de todo Naggaroth. Una vez ordenó que matasen a todos los habitantes de un pueblo conquistado y la posterior destrucción del mismo, ¡simplemente porque no le gustaba su nombre!

Bajo sus órdenes, los Verdugos han tomado parte en orgías de destrucción tan terribles que todo el mundo de Warhammer los considera fieros y brutales guerreros sin compasión. El mero rumor de que Tullaris forme parte de un ejército de Elfos Oscuros atemoriza a cualquiera y produce una huida masiva hasta en el más ordenado de los ejércitos.



Con mis propias uñas arranqué la piedra del negro corazón de la montaña, bautizándola con la sangre de mis propias manos. Envolví la piedra en

terciopelo para llevarla a Clar Karond, puesto que si el más mínimo rayo de luz llegaba a rozarla, el hechizo no podría llevarse a cabo y mis cinco años de búsqueda habrían sido en vano. Esperaba poder comenzar a crear el amuleto en cuanto regresase a mi reino, pero nada más llegar descubrí que mis dos hijos, cuyos nombres nunca más pronunciaré para no mancillar mi boca, me habían desposeído de títulos y tierras. Jóvenes insensatos. ¿En que momento creyeron que podrían superarme? Deslizándome entre las sombras, entré en la torre utilizando los pasadizos secretos que tan bien conocía y los asesiné en sus aposentos, aplastando sus cabezas con la piedra negra: una recompensa digna de su traición. Ahora, sus cuerpos desnudos y sin vida cuelgan de ganchos en mi laboratorio, y no me desharé de ellos hasta que sus cuerpos, podridos, se desprendan de sus cabezas. Por fin podré dedicarme a la creación del Amuleto Negro.

Tullaris de Har Ganeth puede ser elegido para tu ejército como una opción de Héroe. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total. Debe estar al mando de una unidad de verdugos y no podrá abandonarla durante toda la batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tullaris de Har Ganeth	12	6	5	4	3	2	6	4	10

Coste: 245 puntos.

Armas y equipo: Armadura pesada, Hacha de los Verdugos y Amuleto Negro.

Objetos Mágicos

Hacha de los Verdugos

Consulta la página 18 del libro de ejército de los Elfos Oscuros

Amuleto Negro

Consulta la página 19 del libro de ejército de los Elfos Oscuros.

Reglas Especiales

Maestro de los Verdugos: debido a su fuerza y a su poderoso draich, Tullaris puede decapitar a cualquier enemigo, incluso a la bestia más poderosa. Tullaris se beneficia de la regla golpe letal pero, en su caso, Tullaris puede decapitar a cualquier miniatura, no solo a las de tamaño humano. No obstante, ten en cuenta que Tullaris no podrá decapitar enjambres con esta técnica.

Señor de las Bestias Rakarth

Los Elfos Oscuros siempre han esclavizado y utilizado bestias, tanto para sus flotas como para sus ejércitos. Aunque ha habido muchos Señores de las Bestias en la historia, ninguno se ha acercado al nivel de maestría de Rakarth. Se dice que los subterráneos de Karond Kar están llenos de bestias domesticadas por Rakarth y que, entre ellas, se pueden encontrar todo tipo de monstruos que habitan el mundo conocido.

Incluso cuando era un niño, Rakarth ya poseía una habilidad casi sobrenatural para dominar las criaturas salvajes. Cuando contaba con tan solo ocho años, su padre le regaló un corcel oscuro muy especial. La bestia se llamaba Bracchus y era más rápido y fuerte que ningún otro corcel de los que el padre de Rakarth tenía en sus establos. Sin embargo, Bracchus tenía un temperamento violento y se encabritaaba y saltaba salvajemente cuando alguien intentaba montarlo.

El padre de Rakarth había intentado domar a Bracchus, pero el corcel siempre lo había tirado al suelo e incluso lo había pisoteado con sus cascos hasta dejarlo al borde de la muerte. El odio del padre de Rakarth por el animal era tan grande que ordenó que fuera sacrificado. En el último instante, Rakarth se adelantó y pidió a su padre que le dejase intentar domar el corcel y quedárselo en caso de conseguirlo. Su padre accedió inmediatamente, puesto que a los Elfos Oscuros valoran mucho todas las formas de juego violento, incluso más que la estima que sienten por sus propios hijos.

Rakarth se dirigió lentamente hacia Bracchus y paralizó al corcel solo con su mirada. Bracchus quedó visiblemente afectado por la gélida mirada de Rakarth, en la que reconoció instintivamente a un niño que lo superaba en crueldad y capacidad de causar dolor. Bracchus bajó la cabeza, permitió que Rakarth lo montara y obedeció mansamente todas las órdenes de su jinete. A partir de ese día, Bracchus fue la fiel montura de Rakarth.

Rakarth puede ser elegido para tu ejército como una opción de comandante, pero ocupará, al mismo tiempo, una opción de héroe. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos. El coste de los objetos mágicos que porta ya está incluido en su coste total.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rakarth	12	5	5	4	3	2	7	3	9

Puntos: 470 (Rakarth cuesta 150 puntos y Bracchus cuesta 320 puntos).

Armas y equipo: arma de mano, lanza de caballería y látigo de la Agonía.
Armadura de las Bestias de Karond Kar y Dragón Negro (Bracchus).

Objetos Mágicos

Látigo de la Agonía

Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, Rakarth puede efectuar un ataque con esta arma mágica. Esta arma permite a su portador atacar siempre primero; en caso de que ambas miniaturas tengan la habilidad de golpear primero, la miniatura con mayor iniciativa será la que ataque primero (en caso de que ambas miniaturas tengan la misma iniciativa, se tirará 1D6 y atacará la miniatura que obtenga el resultado más alto). Rakarth efectúa un único ataque con el látigo. Resuelve este ataque siguiendo el procedimiento habitual. La miniatura enemiga debe efectuar inmediatamente un chequeo de liderazgo (las bestias impactadas deberán efectuar este chequeo con su propio Liderazgo). En caso de fallar este chequeo, la miniatura se verá superada por el dolor que siente y deberá obtener un 6 en el dado para impactar durante esa ronda de combate. Una vez que se haya resuelto esta ronda especial de combate, el combate continúa de la manera habitual y Rakarth puede atacar con sus ataques normales.

Armadura de las Bestias de Karond Kar

Tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede ser mejorada de ninguna otra manera.

Reglas Especiales

Señor de las Bestias: cualquier monstruo amigo que tenga que efectuar un chequeo en la Tabla de Reacción de Monstruos y se encuentre a 30 cm. o menos de Rakarth superará automáticamente el chequeo de liderazgo. Si Rakarth muere mientras va montado en a su dragón, este no tendrá que pasar ningún tipo de chequeo y podrá seguir luchando de la forma habitual.

Además, cualquier monstruo o bestia que reciba un impacto de Rakarth será dominado por este y pasará a estar bajo su control. Esto solo se aplica a los monstruos con jinete y una vez que este haya muerto. El monstruo no huirá y se situará a 3 cm. de Rakarth. Se considera que este monstruo forma parte del ejército de Rakarth desde ese mismo momento. Estos monstruos permanecerán

bajo el control de Rakarth hasta que este muera, momento en el que pasarán a estar bajo el mando de sus controladores originarios. En caso de que Rakarth llegue vivo al final de la batalla, todos los monstruos que haya dominado se contabilizarán como puntos de victoria a favor del bando de Rakarth. Ten en cuenta que los controladores originarios de las bestias dominadas por Rakarth no ganarán puntos de victoria por destruir a dichos monstruos.

-Bracchus, el Dragón Negro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bracchus	15	6	0	6	6	6	3	5	8

Reglas Especiales

Volar: los Dragones Negros tienen alas y pueden volar tal y como se describe en la página 106 del reglamento de Warhammer.

Objetivo grande: un Dragón Negro es una enorme masa de colmillos, músculos y escamas y, por lo tanto, cuenta como objetivo grande.

Aliento corrosivo: el Dragón Negro exhala densas nubes corrosivas y venenosas que queman la piel y el pelo y provocan la muerte. Consulta el epígrafe sobre las armas de aliento en la página 114 del reglamento de Warhammer y la página 15 del libro de ejército de los Elfos Oscuros para los detalles de este tipo de ataque.

Piel escamosa: la resistente piel del Dragón Negro es dura como el acero y le proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+.

Terror: un Dragón Negro es un monstruo de enormes dimensiones que causa terror, tal y como se describe en las páginas 81-82 del reglamento de Warhammer.



Mortharor

(Aparecido en la campaña "Lágrimas de Isha", © GW 1998 y adaptado a 6ª ed. por Namárië)

MORTHAROR el Cruel es el capitán del Arca Negra Portadora de Olor. Es un guerrero implacable, cuyo nombre es temido en muchas poblaciones costeras. Está completamente decidido a llevar a cabo el plan de Kaldor y destruir el Faro de las Perlas de los Altos Elfos.

Puedes elegir a Mortharor como una opción de Héroe en un ejército Elfo Oscuro. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mortharor	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Puntos: 165

Armas y equipo: armadura pesada, capa de dragón marino, Garra de Dragón.

Objetos mágicos

Garra de Dragón: Mortharor emplea en combate una afilada Garra De Dragón que atraviesa las mejores armaduras. La Garra de Dragón proporciona a Mortharor un modificador de +1 a la Fuerza. Además, debe aplicarse un -2 adicional a la tirada de salvación por armadura de quien reciba una herida de la Garra. Cada herida no salvada causa 1d3 heridas.

Reglas especiales

Cruel: La crueldad de Mortharor es legendaria incluso entre su pueblo, pese a que los Elfos Oscuros son los habitantes más crueles del mundo de Warhammer. Una unidad que sufra bajas causadas por Mortharor deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico, tan horrible es el morir a sus manos. Incluso los Altos Elfos, que son inmunes al pánico de los Elfos Oscuros, deben efectuar este chequeo.

Capitán Corsario: Mortharor es el capitán de los corsarios del Arca Negra, con lo que éstos siempre le acompañan. Debes incluir a Mortharor en una unidad de Corsarios. No puede unirse a ningún otro tipo de unidad.

Malida

(Aparecido en la campaña "Lágrimas de Isha", © GW 1998 y adaptado a 6ª ed. por Namárië)

Malida es la Señora de todas las Elfas Brujas de Karond Kar. Exigió el derecho de limpiar de defensores el Paso del Águila sabiendo que no se retiraría, que entregarían su sangre a Khaine. Es una de las Elfas Brujas más jóvenes que ha alcanzado la posición de reina bruja. Aunque tiene más de mil años, Malida sigue siendo joven si se la compara con muchas de sus hermanas. En combate su sed de sangre la ha convertido en una de las más mortíferas servidoras del Rey Brujo, pues ansía en convertirse en la mayor Reina Bruja que jamás haya gobernado la Hermandad. Malida considera que la campaña en las Tierras Sombrías es una oportunidad perfecta para derramar sangre en nombre de Khaine y sueña en restablecer el Gran Templo del Dios de la Mano Ensangrentada que se encuentra entre las ruinas de Anlec a su gloria anterior.

Puedes elegir a Malida como una opción de Héroe en un ejército Elfo Oscuro. No puedes equiparla con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Malida	12	6	6	4	3	2	7	3	9

Puntos: 220

Armas y equipo: Espadas Ensangrentadas.

Objetos mágicos

Espadas Ensangrentadas: Malida está armada con dos espadas mágicas de las que eternamente mana sangre envenenada. Malida tiene +2 ataques en cuerpo a cuerpo (además del que le proporciona la Furia Asesina), y esos ataques siempre se consideran ataques envenenados. Además, las espadas proporcionan un +1 a la Fuerza de Malida y cada herida no salvada causa 1d3 heridas.

Reglas Especiales

Reina Bruja: Malida es la Reina Bruja de Karond Kar, y siempre va acompañada de su séquito, al que protege su aura. Malida debe estar siempre en una unidad de Elfas Brujas. Debido a la protección que le otorga Khaine, tanto ella como la unidad donde esté tienen una tirada de salvación especial de 5+.

Caldath el Negro

(Aparecido en la campaña "Lágrimas de Isha", © GW 1998 y adaptado a 6ª ed. por Namárië)

Caldath es el seguro y arrogante Maestro Asesino de Karond Kar. Se presentó voluntario para destruir el campamento de los Guerreros Sombríos, ya que espera encontrar a su igual en combate, y la fama del Príncipe Sombrío es bien conocida en las gélidas tierras de Naggaroth.

Puedes elegir a Caldath el Negro como una opción de Héroe en un ejército Elfo Oscuro. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caldath el Negro	12	9	9	4	3	2	10	3	10

Puntos: 225

Armas y equipo: ballesta de repetición, dos armas de mano envenenadas.

Reglas especiales

Arrogancia: La arrogancia de Caldath el Negro es legendaria y no conoce límites. Caldath siempre acepta desafíos. Mientras esté en un desafío, Caldath recibe un +1 a las tiradas para impactar y para herir.

Esquivar: Caldath es uno de los mejores Asesinos que haya habido jamás en Karond Kar. Su inhumana rapidez y fulgurantes reflejos le permiten esquivar para evitar cualquier herida. Caldath tiene una tirada de salvación especial de 4+ en cuerpo a cuerpo.

Kaldor

(Aparecido en la campaña "Lágrimas de Isha", © GW 1998 y adaptado a 6ª ed. por Namárië)

Kaldor el Cruel está al mando del ejército Elfo Oscuro. Es la mente maestra que se esconde tras el ataque de los Elfos Oscuros contra la casa Coraith, en un intento de vengarse de su hermano mellizo Calaidan. Su padre escogió a Calaidan para que le sucediera como Señor de la Casa Coraith, y desde entonces Kaldor tramó y planeó su venganza con rencor. Finalmente cayó tan bajo que traicionó a su familia, y se unió a los Elfos Oscuros de Naggaroth para llevar a cabo sus retorcidos planes.

Puedes elegir a Kaldor como una opción de Comandante en un ejército Elfo Oscuro. Sólo se puede incluir en la campaña Lágrimas de Isha. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaldor	12	7	7	5	3	3	8	4	10
Corcel Oscuro	22	3	0	3	3	1	4	1	5

Puntos: 240

Armas y equipo: *Elthraician*, arco largo. Monta un corcel oscuro con barda y lleva armadura pesada y escudo.

Objetos mágicos

Elthraician: “*La Espada que Augura el Destino*”, es la espada gemela de *Cynatcian*, la espada de *Calaidan*. Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, Kaldor debe tirar 1d3. El resultado obtenido puede sumarse a los atributos F, HA o A (si sale por ejemplo un 2, puede sumarse +1F y +1^a).

Reglas Especiales

Experto Guerrero: *Kaldor estuvo siempre luchando desde que era pequeño. Es por eso que es tan buen guerrero.* Kaldor tiene siempre un +1 a las tiradas para impactar en cuerpo a cuerpo. Además, siempre ataca primero (a no ser que el enemigo también ataque primero; en ese caso resuélvelo por orden de iniciativa).

Odio Amargo: *Kaldor odia a muerte a su mellizo Alto Elfo por haberlo despojado de sus tierras y su título hereditario.* Odia a todos los Altos Elfos pero ese odio es tan fuerte que no sólo se aplica al primer turno del combate cuerpo a cuerpo sino a todos. Además, Kaldor siempre aceptará desafíos lanzados por su hermano.

Profecía: *Como ya profetizaron los oráculos de Isha, Kaldor sólo puede morir en batalla si muere a manos de su hermano.* Para representar esto, nunca sufrirá su última herida ni morirá a causa de los efectos de hechizos u objetos mágicos. La única excepción es si está luchando con *Calaidan*, en cuyo caso podrá morir normalmente. Podrá ser desmoralizado en combate y eliminado al ser perseguido y atrapado por un enemigo que no sea *Calaidan*, pero en ese caso se considerará que Kaldor solamente habrá sido gravemente herido en vez de muerto (retíralo como baja y el enemigo consigue los puntos de victoria como si hubiera muerto).

Unidades Nuevas

Desolladores de Mengil

(Extraídos de la White Dwarf 114)

Mengil Pielhombre es el sádico y caníbal líder de un grupo de perversos Elfos Oscuros conocidos en todo el Viejo Mundo como los Desolladores. Viajan bajo la protección de las sombras, venden sus salvajes habilidades al mejor postor y se adornan con los pellejos de todos aquellos a quienes han desollado después de derrotarlos en batalla.

Los Desolladores pueden alquilarse como una opción de unidad Especial en un ejército de Mercenarios o de Elfos Oscuros (incluidas sus variantes).

También pueden alquilarse como unidad Singular en el resto de ejércitos, excepto en un ejército de Bretonia, Altos Elfos, Elfos Silvanos o Enanos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mengil	12	6	6	4	3	2	7	3	9
Desollador	12	4	5	3	3	1	5	1	8

Puntos: Mengil y cinco Desolladores (incluidos un portaestandarte y un músico) cuestan un total de 287 puntos. El tamaño de la unidad puede aumentarse incluyendo hasta 9 Desolladores más, a un coste de 19 puntos cada uno.

Capitán: Mengil Pielhombre

Armas y equipo: arma de mano, ballesta de repetición, arma a dos manos. Mengil lleva una pistola ballesta (alcance 20cm, F3, disparos múltiples x3, no tiene penalizadores por distancia o por mover y disparar), un arma de mano y un arma a dos manos. Todas las armas (incluidas la ballesta de repetición y la pistola ballesta) están recubiertas con veneno negro, por lo que se consideran *ataques envenenados*. También llevan armadura pesada. El portaestandarte tiene el *Estandarte de Kalad*.

Objetos Mágicos

Estandarte de Kalad: *Kalad, cuya habilidad para manejar los vientos de la magia negra era legendaria, era uno de los hermanos de corazón negro de Mengil. La práctica de la magia está prohibida para los elfos machos por orden del Rey Brujo y a Mengil le supuso un gran placer despellejar vivo a su hermano, con cuya piel hizo un estandarte. Era tal el poder de Kalad que alrededor de su pellejo siempre flota una caterva de demonios que mantienen su alma viva, pero maldita para siempre. Estos demonios*

siniestros forman un manto de oscuridad que rodea a Mengil y a sus Desolladores y los permite avanzar sin ser vistos. Mengil y sus Desolladores pueden desplegar como exploradores gracias al Estandarte.

Además, cualquier unidad que dispare a Mengil y a sus Desolladores tiene un modificador de -1 adicional a su tirada para impactar. Este modificador pasa a ser de -2 si Mengil y sus desolladores están a más de 30cm de la unidad que dispara.

Reglas especiales

Hostigadores, odio a los altos elfos, *Despellejar*.

Despellejar: *Mengil y sus Desolladores son asesinos caníbales que despellejan a sus enemigos para hacerse capas con sus pieles. El regimiento nunca puede perseguir a los enemigos que haya hecho huir en combate cuerpo a cuerpo; pero por cada unidad enemiga que hagan huir o que aniquilen, Mengil y sus Desolladores obtienen +100 puntos de victoria.*



Listas Nuevas

Guardia de la Ciudad

Los Elfos Oscuros viven en seis ciudades muy fortificadas, construidas con hierro y acero, que se levantan sobre la fría tierra de Naggaroth como estalagmitas gigantes.

Estos lugares execrables rebosan de odios amargos y de horrenda maldad. Sus mazmorras están repletas de prisioneros que sufren una agonía infinita y cuyos alaridos desgarran la tierra y la cubren de un terror sobrenatural.

Doca gente se atreve a asaltar estas fortalezas malditas, pero siempre hay alguien lo suficientemente valiente o, quizás, lo suficientemente estúpido como para intentar tan suicida misión. Cuando esto ocurre, se llama a la Guarnición de la Ciudad para que proteja las ciudades y puestos fronterizos. Sus integrantes aprovechan su dominio de la lanza y la ballesta de repetición para aniquilar sin piedad al enemigo. Los atacantes que tienen la mala suerte de sobrevivir son esclavizados y torturados durante el resto de sus insignificantes vidas.

Esta Lista fue publicada en *Los Manuscritos de Altdorf tomo II* así que es totalmente oficial. Vuestro contrincante no debería poner objeciones a su uso (incluso se puede utilizar en un torneo).

- Se considera un ejército de Elfos Oscuros a *todos* los efectos.
- *Formación de la Guarnición:* Una unidad en formación de guarnición podrá incluir tanto miniaturas armadas con lanza como miniaturas armadas con ballesta de repetición. Todos los ballesteros (si hay) deben situarse en primera fila y no podrán cambiar de posición. El resto de filas debe ser de lanceros. Durante la partida, se retiran las bajas de la última fila. Sólo cuando todos los lanceros estén muertos se podrá empezar a retirar las bajas de los ballesteros de la primera fila.

Lista de unidades

Comandantes

-Comandante de la Ciudad. Es un Príncipe Oscuro que no puede ir montado en Pegaso Negro, Mantícora ni Dragón Negro.

Héroes

-Noble Elfo Oscuro. No puede ir montado en Pegaso Negro. Puede (como es habitual) ser Portaestandarte de Batalla.

-0-1 Hechicera.

Unidades Básicas

-Guardia de la Ciudad. Guerreros Elfos Oscuros, pero donde cualquier número de miniaturas puede sustituir la lanza por Ballesta de Repetición (ver *Formación de la -Guarnición*). Además, una de las unidades de todo el ejército puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

-Guerreros Elfos Oscuros (7 puntos por miniatura) con armadura ligera, arma de mano y escudo. No pueden llevar lanzas ni ballestas.

-0-1 Caballeros Gélidos.

Unidades Especiales

-Lanzavirotos Destripador [1-2 Lanzavirotos se consideran una sola opción de unidad Especial]

-Carro de Gélidos [1-2 Carro de Gélidos se consideran una sola opción de unidad Especial]

-Jinetes Oscuros

Unidades Singulares

-Arpías

-0-1 Sombras