

Los Hijos de Kurnous, Los Sirvientes de Orión

En algunas ocasiones de la historia, generalmente en las que ha habido más conflictos en el mundo y el bosque de Athel Loren se encuentran más en peligro, han aparecido algunos de estos seres.

En un tiempo estos seres fueron elfos, pero eligieron la senda de los jinetes de Kurnous, y siguieron un curso de transformación que cada vez los unía más al bosque y los separaba más de lo que era anteriormente. Llegó un momento que el propio Orión los elige para que acompañan a sus cenizas llevadas por Ariel a través del roble eterno hacia el otro mundo. Después de esto jamás vuelven a ser vistos, o al menos no son vueltos a ver en su forma natural.

En determinados momentos del año, generalmente durante el invierno mientras Ariel y Orión están ausentes, del roble eterno sale uno de estos sirvientes para defender el bosque. La llegada de estos sirvientes está dirigida por Kurnous e Isha y están creados para la guerra. Algunos poseen cualidades innatas para el combate en tierra con una lanza, otros son jinetes magníficos o por el contrario poseen poderes mágicos debido al toque de Isha. La mayoría de ellos poseen poderes o cualidades peculiares como detener las flechas o que sus ataques creen llamas.

Estos seres se parecen físicamente a los elfos que fueron en otro tiempo, a excepción de que son un poco más grandes que antes, y que dos grandes alas han parecido en su espalda. Su piel es oscura y tienen largas melenas oscuras. Portan unas pequeñas marcas parecidas a las ondas del mar de colores negros y violetáceos. Estas marcas les aparecen en algunas partes de su cuerpo, generalmente en uno de sus brazos y en la mitad de la cara. Pero su rasgo más destacable son sus ojos, son de un azul oscuro, pero no poseen pupilas. Esto se debe a que su espíritu es diferente se encuentra en consonancia con el bosque y ha mutado drásticamente.

Estos seres vienen destinados a algo concreto al mundo como luchar en una guerra o matar a alguien, pero principalmente a seguir a Orión. Después de que han cumplido su cometido algunos son escoltados por los jinetes de Kurnous hasta el roble eterno, donde se internaba en él. Aunque algunos directamente desaparecen sin dejar rastro. Si uno de estos muere en la batalla, su cuerpo es incinerado mediante unos rituales, como semidiós que es.

Puedes elegir al sirviente de Orión en un ejército Elfo Silvano, pero en este caso ocupara dos opciones de héroe. Si va a pie, un sirviente de Orion debe montarse sobre una peana de 25mm de lado.

0-1 Sirviente de Orión.....155ptos. /miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sirviente de Orión	12	7	0	5	4	2	6	4	10

Armas y armadura: armas de mano.

Opciones:

- Puede equiparse con un arma de mano adicional (+4 ptos.), una lanza (+2 ptos.) o un arma a dos manos (+4 ptos.)
- Puede equiparse con armadura ligera (+2 ptos) y/o un escudo (+ 2ptso.)
- Puede convertirse en un hechicero de nivel 1 (+50 ptos.). En tal caso, debe elegir sus hechizos del Saber de Athel Loren (Consulta la pagina 78). Si se convierte en hechicero no podrá llevar armadura de ninguna clase.
- Puede ser miembro de las siguientes estirpes (consulta la Pág. 66): jinetes de Kurnous (+35 ptos.), cambiantes (+25 ptos.) o de los tejedores de encantamientos (+20 ptos.).
- En caso de ser miembro de la estirpe de los jinetes de Kurnous, puede montar un Rey de los Ciervos (+50 ptos.)
- En caso de ser miembro de la estirpe de los tejedores de encantamientos puede montar un Unicornio (+65 ptos.)
- Puede montar en un corcel Élfico (+12 ptos.)
- Puede elegir duendes y hadas (consulta la pagina 60) y/u objetos mágicos de la lista común y de la específica de los Elfos Silvanos (consulta la pagina 62) por un valor máximo de 50 puntos.

Reglas especiales:

- **Enviado de los dioses:** Siempre que el sirviente se encuentre en un ejército en el que no se incluya ningún personaje que ocupe una opción de comandante, este debe ser el general del ejército. Solo se puede unir a una unidad de guardia eterna (que aplicara la regla de escolta tal y como si fuese un noble), a una unidad de driades si posee la estirpe de los tejedores de encatanmientos, o a una unidad jinetes de Kurnous si posee la estirpe correspondiente.
- **Cometido en la tierra:** En caso de que Orión se encuentre en el ejército, los sirvientes pasaran de ser 0-1 y se convertirán en 0-3. A parte deben encontrarse siempre a una distancia máxima de 60 cm. de él.
- *Volar* (Perderá esta regla en caso de ir montado en cualquier tipo de montura), *causa miedo, objetivo grande, inmune a la psicología.*