



Los Elfos son la raza más antigua y civilizada de todo el mundo conocido. Mucho antes de que los primitivos asentamientos de los hombres tomaran forma, los Elfos construían magníficas ciudades en la distante isla continente de Ulthuan. Después de milenios, la mayoría de estas ciudades todavía existen. Poseen fantásticas torres, increíbles arcos y un millar de otras maravillas jamás soñadas por la humanidad. En el interior de las gráciles torres, los Altos Elfos siguen estudiando el arte, la hechicería y el mundo natural.

La mente de los Elfos no sólo es aguda, sino que además posee una longevidad poco común. Los Elfos tienen un aspecto similar a los humanos, pero son más altos y tienen unas proporciones mucho más elegantes, con largas extremidades atléticas. Sus rostros son inteligentes y bellos, con delicadas orejas y penetrantes ojos almendrados. Sus movimientos hacen que el más grácil de los humanos parezca un buey en comparación. Todas estas cualidades les convierten en peligrosos guerreros además de en grandes artesanos.

Los Elfos no son una raza guerrera por naturaleza, como por ejemplo los Orcos, o incluso los Enanos y los Hombres hasta cierto punto, pero son muy orgullosos. Algunos dirían que son arrogantes, y no estarían muy equivocados. Los Elfos son gente insular que no están demasiado interesados en las otras razas, y que desprecian sus primitivos logros. Hace muchos siglos comerciaban con los Enanos, e incluso establecieron dominios en el Viejo Mundo desde donde embarcaban ricas mercancías hacia Ulthuan a través del mar. Por desgracia, los Enanos son casi tan orgullosos como los Elfos, y guardan rencor durante mucho más tiempo. Las relaciones entre ambas razas siempre fueron tensas, e inevitablemente se produjo un conflicto. Como resultado, los Elfos y los Enanos libraron una guerra que duró siglos y que debilitó tanto a ambas razas que afectó toda la historia del Viejo Mundo.

La guerra entre los Elfos y los Enanos terminó cuando los Elfos abandonaron el Viejo Mundo y regresaron a su tierra, donde estaba librándose una guerra civil. Los Elfos no habían visto como un maligno poder tomaba forma entre ellos. Al principio, unos pocos Elfos le dieron la espalda a los viejos dioses élficos, buscando qui-

zás una ayuda más poderosa para sus problemas. Estos pocos descontentos empezaron a adorar a oscuros dioses con malvados ritos y magia negra. Más y más Elfos se unieron a las filas de esta siniestra hermandad a medida que su poder crecía. Los más ancianos y sabios advirtieron de los peligros de adorar a unas fuentes de poder tan violentas e impredecibles. Tenían razón, pero no pudieron hacer nada.

La guerra civil dividió a los Elfos en dos facciones: los tradicionalistas Altos Elfos y los siniestros Elfos Oscuros. Al principio, los Elfos malvados no lo parecían. Muchos se unieron a ellos creyendo que los viejos dioses y los hábitos de siglos pasados les habían abandonado. Argüían que era el tiempo de probar nuevas cosas. Pero poco tiempo después, la verdadera naturaleza de los Elfos Oscuros se reveló ante todos. Muchos murieron. Ciudades enteras fueron destruidas para siempre. La mayor parte de la región oriental de Ulthuan quedó tan arrasada por la magia que se hundió bajo las olas. Después de una gran destrucción y la pérdida de muchas vidas, los Altos Elfos vencieron y expulsaron a sus enemigos más allá del mar, hasta las áridas tierras de Naggaroth.



Los Elfos Oscuros y los Altos Elfos son probablemente los enemigos más encarnizados que existen. Los Altos Elfos todavía culpan a los Enanos de la larga guerra que se produjo entre ambas razas. Sin embargo, en épocas más recientes, los Enanos y los Elfos han intentado establecer una relación más amistosa en un mundo donde tienen muchos enemigos en común, y donde la supervivencia no está asegurada. Aunque sus días de supremacía han acabado, los Elfos conservan mucho de la sabiduría y el poder de antaño, y siguen siendo una de las razas más poderosas del mundo.

LISTA DEL EJÉRCITO ALTO ELFO

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Mín/máx	Especial
Lanceros	Infantería	3	3	5+	–	3	60	2/–	–
Arqueros	Infantería	3/1	3	6+	–	3	75	1/–	*1
Yelmos Plateados	Caballería	3	3	4+	–	3	110	–/–	–
Caballeros Guardianes	Caballería	3/1	3	6+	–	3	100	–/3	*1
Carros	Carro	3	3	5+	–	3	95	–/3	–
Águilas Gigantes	Monstruo	2	3	6+	–	3	70	–/1	*2
Jinetes de Dragón	Monstruo	6/3	6	4+	–	1	350	–/1	*3
Lanzavirotes	Artillería	1/3	2	0	–	2	65	–/1	*4
General	General	+2	–	–	10	1	155	1	–
Héroe	Héroe	+1	–	–	8	1	80	–/1	–
Mago	Hechicero	+0	–	–	8	1	85	–/1	–
Águila Gigante	Montado en Monstruo	+2	–	–	–	–	+20	–/1	*5
Dragón	Montado en Monstruo	+3	–	–	–	–	+100	–/1	*3
Carro	Montado en Carro	+1	–	–	–	–	+10	–/1	*6

Reglas Especiales

1. Arqueros, Caballeros Guardianes y Lanzavirotes. Los Altos Elfos son famosos por su habilidad con el arco, y pueden vencer en un duelo de proyectiles al resto de las razas. Estas unidades suman un +1 a su tirada de dado cuando resuelven los ataques de disparo, y por tanto logran un impacto contra objetivos en terreno abierto con un resultado de 3+. Contra los objetivos parapetados logran un impacto con un resultado de 4+, y contra los objetivos fortificados logran un impacto con un resultado de 5+.

2. Águilas Gigantes. Viven en las nevadas Montañas de Annulii en Ulthuan. Son criaturas inteligentes que conviven en paz y armonía con los Altos Elfos y están dispuestas a ayudarles en combate. Las Águilas pueden volar.

3. Los Dragones. Viven en las volcánicas montañas de Caledor, en la tierra de Ulthuan. Son criaturas inteligentes y poderosas que han servido a los Altos Elfos durante muchos siglos. Hoy en día son pocos comparados con aquella época en que los cielos de Caledor estaban llenos de Jinetes de Dragón. Por supuesto, los Dragones pueden volar y también pueden lanzar llamas. Los Jinetes de Dragón y cualquier unidad que incluya un personaje montado en un Dragón causan terror en el enemigo.

ALIENTO DE DRAGÓN

Los Dragones pueden utilizar un ataque especial: ¡pueden lanzar fuego! Esto se aplica tanto a una unidad de Jinetes de Dragón como a un Dragón montado por un personaje que se haya integrado en una unidad de tropas. El aliento de fuego tiene un alcance de 20 cm, cualquier unidad enemiga puede ser elegida de la forma habitual como objetivo y los 3 Ataques se resuelven como los disparos normales.

Un Dragón puede sufrir muchos impactos (6 de hecho), por lo que es bastante difícil eliminarlo aún en el caso de un combate prolongado. Por ello, debemos considerar la posibilidad de dañarle y reducir su efectividad en turnos posteriores. Por tanto, si un Jinete de Dragón ha acumulado entre 3 y 5 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherido. Una vez un Jinete de Dragón ha sido malherido, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataque e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la batalla (es decir, 3 Impactos y 3 Ataques).

Los Generales, los Magos y los Héroes élficos pueden montar en un Dragón. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suma +3 Ataques a los de su jinete. Un Dragón posee un ataque especial, ya que puede lanzar fuego. Este ataque puede ser utilizado por el Dragón si se ha integrado en una unidad pero no está trabado en combate. Un personaje que no se haya integrado en una unidad no puede realizar este tipo de ataque.

4. Lanzavirotes. Los Elfos utilizan un tipo especial de lanzavirotes múltiple, a veces llamado el Segador. Consulta la página 69 de la sección de Artillería y Máquinas de Guerra. Al igual que el resto de las unidades de proyectiles de los Altos Elfos, los Lanzavirotes reciben un modificador especial de +1 al impactar.

5. Águilas Gigantes. Los Generales, los Magos y los Héroes élficos pueden montar en un Águila Gigante. Estas criaturas viven en las nevadas Montañas de Annulii en Ulthuan. Son criaturas inteligentes que conviven en paz y armonía con los Altos Elfos y están dispuestas a ayudarles en combate. Las Águilas pueden volar, incrementando el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suman +2 Ataques a los de su jinete.

6. Carros. Los Generales, los Magos y los Héroes élficos pueden montar en un carro. Un personaje montado en un carro suma +1 a su atributo Ataques.

