

Elfos Oscuros y Semielfos

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Reglas para utilizar elfos oscuros y semielfos en Warhammer Juego de Rol.

Créditos:

Escrito por: Durak



Semielfos y Elfos Oscuros Exiliados

(Hecho por Durak, elegido de Sigmar, portador de Barrakul, barbero cirujano, ex escriba y futuro galeno)

Semielfos

Los semielfos son seres fruto de la unión de un elfo y una humana, o de una elfa y un humano. Esta clase de relaciones son mal vistas tanto por los humanos como por los elfos, que suelen despreciar a los semielfos. Aunque los semielfos cuentan con una agilidad superior a la humana y orejas puntiagudas, pueden tener barba y suelen ser más resistentes que los elfos, lo que les convierte en seres que cuentan con lo mejor de ambas razas. Los semielfos son seres bastante hoscos y solitarios, debido a que se sienten marginados por la sociedad en la que viven. Los elfos abandonan a cualquier bebé semielfo que nazca en sus comunidades, ya sea dejándolo en una aldea o en medio de los bosques. La mayoría de los semielfos son criados en pueblos y ciudades humanas, sobre todo en el Imperio, dónde en raros casos llegan a tener una familia feliz, en ciudades como Marienburg, aunque no está bien visto por el resto de razas. Muchos semielfos son criados por mutantes, que los ven como seres con las mismas dificultades que ellos. Los semielfos cuentan con el intelecto privilegiado de los elfos y la sed de conocimiento insaciable de los humanos, lo que les impulsa a convertirse en los mayores genios del Viejo Mundo, aunque aún no se ha aceptado a ninguno en un Gremio de Ingenieros, quizá por influencia enana. Sin embargo, su inteligencia es una doble maldición, pues sus mentes caen con frecuencia en la locura. Los brujos más poderosos que viven en el Imperio son semielfos, pues cuentan con un talento innato para manejar los vientos de la magia.

Características

HA	HP	F	R	Ag	Int	V
2d10+20	2d10+25	2d10+20	2d10+20	2d10+25	2d10+30	2d10+20
Em	A	H	M	Mag	PL	PD
2d10+10	1	Como un humano	4	0	0	Como los elfos

Atributos raciales

Habilidades: Hablar idioma (Reikspiel), Hablar Idioma (Eltharín), Sabiduría Popular (El Imperio)

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Brios, Visión Nocturna, Vista excelente, 1 talento aleatorio (Lista humanos)

Altura: Mujer: 163+2d10 Hombre: 167+ 2d10 (cm)

Peso: Tira dos veces en la tabla de peso de los humanos y elige el resultado más bajo.

Edad: Tira dos veces en la tabla de edad de los elfos y elige el resultado más bajo.

Número de hermanos:

1-8: 0

9-10: 1

Procedencia: Como los humanos.



Elfos Oscuros (Druchii) Exiliados

Los elfos oscuros son una raza vil que vive al otro lado del océano, en Naggaroth. Son seres muy civilizados, pero con un gran gusto por la sangre, el dolor y el asesinato de otros. Su civilización es un torbellino de decadencia en el que los nobles sacrifican cientos de los suyos por un poco más de poder, donde los esclavos mueren a miles para satisfacer a unos pocos ricos, donde las Casas Nobles conspiran entre ellas en permanente conflicto, y los atragantamientos, las caídas de torres altas, y los accidentes de caza son frecuentes. Todo orquestado por un Rey que necesita tener a los nobles ocupados para mantenerse en el trono durante otro milenio, que teme que algún varón de su raza le supere en poder mágico y por ello prohibió a todo varón realizar magia. Una sociedad en el que la deidad patrona es un asesino sediento de sangre, al que realizan sacrificios.

En una sociedad como ésta, son muchos los individuos que necesitan desaparecer, ya sea por rivales envidiosos, por ser un varón con capacidades mágicas, o simplemente porque la Casa a la que sirves ha caído en desgracia.

Estos individuos escapan al Viejo Mundo, en un intento por pasar desapercibidos entre los humanos, haciéndose pasar por elfos de los bosques. Aunque su aspecto pueda resultar parecido, los elfos oscuros son seres sádicos y crueles por naturaleza, y no suelen emplear un tono comedido y ecuánime cuando se comunican con otras razas. Odian a los elfos porque son unos cobardes que prefirieron una falsa paz con un rey débil a poner al hijo de Aënarion en el trono. Se burlan de los enanos porque fueron ellos los que provocaron su guerra con los elfos, causando la ruina de ambas razas. Y desprecian a los humanos y a los halflings, ya que no son más que un entretenimiento en su tierra natal. Sin embargo, deben tragarse su orgullo y convivir con seres inferiores para evitar una muerte horrible por parte de sus compatriotas.

Atributos Raciales

HA	HP	F	R	Ag	Int	V
2d10+20	2d10+30	2d10+20	2d10+20	2d10+30	2d10+20	2d10+30
Em	A	H	M	Mag	PL	PD
2d10+10	1	Como un elfo silvano	5	0	0	Como un elfo silvano

Habilidades: Hablar idioma (Reikspiel), Hablar Idioma (Druchii) Sabiduría Popular (Elfos Oscuros) Tortura.

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Armas de Especialista (Ballesta) Visión Nocturna, Vista ,excelente, Odio Visceral élfico (+5 HA contra Elfos) , Amenazador o Intrigante.

Las tablas de altura, la edad, el peso y el número de hermanos son semejantes a las de un elfo silvano.

Procedencia elfos oscuros:

Har Ganeth	01 a 25
Hag Graef	26 a 44
Ghrond	45 a 60
Naggarond	61 a 100



Tabla de Profesión Inicial (Semiefos y Druchii Exiliados)

Profesión	Semiefos	Druchii Exiliados
Alborotador	01-02	01
Aprendiz de Hechicero	03-05	02-06 (Sólo Mujeres)
Alguacil	06	07-08
Barbero cirujano	07	-
Batelero	08-09	-
Guardaespaldas	10-11	09-10
Osamentero	12-13	
Cazarrecompensas	14-15	11-14
Burgués	16-17	-
Miembro de Séquito	18-19	15
Carbonero	20-21	
Cochero	22-23	
Artista	24-25	16-18
Barquero	26	-
Pescador	27-28	-
Ladrón Tumbas	29-30	19-20
Hechicero vulgar	31-33	21-25 y 02-06Hombres
Cazador	34-35	26-27
Iniciado	36	-
Carcelero (o Verdugo)	37	28-30
Sombra	-	31-34
Corsario	-	35-38
Guardia Marina	38-39	-
Mercenario	40-41	39-41
Mensajero	42-43	42
Miliciano	44-45	43-45
Minero	46	-
Noble	47(Noble humano)	46-47(Noble Oscuro)
Forajido	48-52	48-55
Escolta	53-54	56-57
Campesino	55-56	-
Gladiador	57-58	58-60
Sicario	59-60	61-65
Cazarratas	61-62	66
Patrulla Caminos	63	-
Bribón	64-66	67-70
Escriba	67-68	71
Marinero	69-70	72-73
Sirviente	71-72	-
Contrabandista	73-74	74-76
Soldado	75-76	77-80
Escudero	77	-
Estudiante	78-80	81-82
Ladrón	81-83	83-88
Matón	84-85	89-94
Peajero	86	-
Saqueador de Tumbas	87-88	95-96
Menestral	89-90	97-98
Vagabundo	91-93	99-00
Vigilante	94-95	-
Leñador	96-97	-
Fanático	98	-
Ayuda de Cámara	99-100	



Los semielfos nobles tienen un padre o madre de raza humana y sangre noble.

Los varones Druchii no pueden empezar siendo aprendices de hechicero, porque les está prohibido aprender magia, pero tienen más posibilidades de ser hechiceros vulgares perseguidos por los de su raza.

Sombra, Corsario y Noble Oscuro son carreras especiales, que provienen de modificar al guerrero de camarilla, guardia marina y noble respectivamente.

Los elfos oscuros que tengan soldado como profesión inicial tienen los siguientes cambios:

En lugar de elegir entre Armas de especialista (Dos manos o Pólvora) eligen entre (Dos manos o Ballesta)

En lugar de elegir entre una alabarda o un arma de fuego con pólvora y munición para 10 disparos, eligen entre una alabarda o una ballesta de repetición con 10 viroles.

Las profesiones iniciales que incluyan Sabiduría Popular (El Imperio) deben sustituirse por Sabiduría Popular (Naggaroth)

Profesiones exclusivas de Elfos Oscuros:

Sombra

Las sombras son los exploradores a pie del ejército Druchii. Expertos en avanzar por terrenos boscosos o agrestes, son muy buenos ocultándose del enemigo y tendiendo emboscadas.

Mejoras: HA +5 HP +5 Ag +10 I +10 V +5 H+2

Habilidades: Escalar, Escondarse, Esquivar, Movimiento Silencioso, Percepción, Rastrear, Buscar, Supervivencia.

Talentos: Puntería o Errante, Reflejos Rápidos o Guerrero Nato, Armas de Especialista (Ballestas)

Enseres: Chaqueta de cuero, Ballesta de repetición con 10 viroles.

Accesos: Cazador, Sicario, Soldado.

Salidas: Asesino, cazador, Escolta, vagabundo, veterano.

Corsario

Los corsarios son los demonios del mar, guerreros de Naggaroth que se dedican a la piratería y a la captura y venta de esclavos. Navegan en enormes barcos negros, conocidos como Arcas Negras, que navegan hasta los confines del mundo en busca de riquezas, sembrando el terror y la destrucción.

Mejoras: HA +10 HP +10 F +10 Ag +5 V +5 A+1 H +3

Habilidades: Consumir Alcohol, Cotilleo o L.S (jerga militar), Esquivar, Intimidar, nadar, Sabiduría Popular (Naggaroth) o Jugar.



Talentos: Desarmar o Desenvainado Rápido, Golpe Conmocionador, Golpe Poderoso, Armas de especialista (Ballestas o Presa)

Enseres: látigo o pistola ballesta con 10 virotes, armadura ligera (chaqueta de cuero) capa de dragón marino, gancho de escalada, 10 metros de cuerda.

Capa de dragón marino: Otorga un punto de armadura en todo el cuerpo contra proyectiles normales y mágicos (que no ignoren armaduras) y un punto de armadura en el torso contra armas cuerpo a cuerpo.

Accesos: Marinero, Sicario, Soldado

Salidas : Contrabandista, Forajido, Matón, Sargento, Segundo de a bordo.

Noble Oscuro

La nobleza Druchii es una compleja maraña de familias enfrentadas, llena de asesinatos y traiciones. Los nobles oscuros son crueles, depravados, maquiavélicos y, ante todo, elegantes, tanto en su forma de comer como en su forma de matar. La nobleza de los humanos es un rebaño de ovejas en comparación con las conspiraciones de las Casas Nobles Druchii.

Mejoras: HA +10 HP +5 Ag +5 I +5 V +5

Habilidades: Carisma, Mando, Consumir alcohol o Actuar (Músico), Hablar Idioma (Druchii), Jugar o Cotilleo, Leer/ Escribir, Montar, Sabiduría Popular (Naggaroth) , Tortura.

Talentos: Etiqueta, Intelectual o Especialista en Armas (Presa) Intrigante o Especialista en armas (Ballesta), Suerte o Especialista en monturas (Gélido)

Enseres: látigo, Pistola Ballesta, atuendo de noble elfo oscuro, caballo de monta con silla de arreos, 1d10 coronas, esclavos por valor de 6d10 coronas.

Salidas: Bribón, Alborotador,forajido,Espía,interrogador,Sicario y mercenario.

