Elfos Oscuros

Los Oscuros de Haggaroth

Muchos no se atreven a hablar de los hermanos diabólicos de los Altos Elfos, los Druchii o Elfos Oscuros, nombre por el que mejor se les conoce. Se trata de una raza en la que el dolor y el placer se llevan hasta sus últimas consecuencias. Siembran la destrucción y la desesperación a su paso y se les teme incluso más que a los bárbaros Orcos, a las corruptas fuerzas del Caos o a los No Muertos. Las víctimas más afortunadas de los Elfos Oscuros son las que reciben una muerte rápida, pues de todos es conocido que los Elfos Oscuros recorren el Viejo Mundo a la búsqueda de esclavos. Estos esclavos trabajan hasta la muerte en sus minas, son descuartizados en los altares de Khaine (su dios oscuro) o son torturados sin piedad por las esposas de Khaine, las Elfas Brujas. Los Elfos Oscuros se deleitan causando dolor a otros y disfrutan viendo sufrir a sus víctimas.

A pesar de que los Elfos Oscuros tienen esta reputación de crueles, son magníficos exploradores y aventureros (en estos campos solo rivalizan con ellos sus primos Altos Elfos).

La codicia por conseguir los artefactos preciosos y arcanos de los slann atrae a los Elfos Oscuros a Lustria. Viajan cautelosamente a bordo de sus arcas negras, con las que se adentran en la jungla. Los Elfos Oscuros tienen una gran habilidad para atacar con sigilo y tender emboscadas y las junglas de Lustria son un terreno muy apropiado para practicarla. La mayoría de las bandas no sabe que está siendo atacada hasta que ya es demasiado tarde.

Elección de Guerreros

Una Banda de Elfos Oscuros debe incluir un mínimo



de tres miniaturas. 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.

Señor de las Bestias: tu banda puede incluir un único Señor de las Bestias.

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.

Bestias Gélidas: tu banda puede incluir hasta dos Bestias Gélidas si también incluye un Señor de las Bestias.

Experiencia Inicial

Un **Príncipe Oscuro** empieza con 20 puntos de experiencia.

Los **Espadas Oscuras** empiezan con 12 puntos de experiencia.

Una **Hechicera** empieza con 12 puntos de experiencia.

Un **Señor de las Bestias** empieza con 8 puntos de experiencia.

Los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Incremento de Atributos

Los atributos de los guerreros elfos oscuros no pueden incrementarse más allá de los límites máximos que se muestran en los perfiles elfos de la página 121 del reglamento de Mordheim.

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 (incluidos los Altos Elfos como espadas de alquiler).

Visión excelente: numerosas leyendas hablan de la



excelente visión de los Elfos, tanto los Druchii como los de Ulthuan. Los Elfos pueden distinguir enemigos ocultos al doble de distancia que un guerrero normal (el doble de su atributo de Iniciativa en pulgadas).

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



Lista de equipo de los Elfos Oscuros

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Elfos Oscuros para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE ELFOS OSCUROS							
Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo							
DagaGratis/2 co							
Hacha 5 co							
Espada 10 co							
Arma a dos Manos							
Alabarda10 co							
Lanza 10 co							
Látigo de señor de las bestias 10 co							
Armas de Proyectil							
Ballesta de repetición 35 co							
Pistola ballesta35 co							
Armaduras							
Casco							
Armadura ligera20 co							
Escudo5 co							
Rodela							

Equipo especial								
Arma elfa oscura*15 co								
Veneno negro* 15 co								
Capa de dragón marino**50 co								
*solo béroes								
**solo béroes y corsarios								
EQUIPAMIENTO DE SOMBRAS								
Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo								
DagaGratis/2 co								

DagaGratis/2 co							
Hacha 5 co							
Espada 10 co							
Armas de Proyectil							
Ballesta de repetición 35 co							
Armaduras							
Casco							
Armadura ligera							



Tabla de habilidades de los Elfos Ocuros

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial	
Príncipe Oscuro	√	✓	√		✓	√	
Hechicera			✓		\checkmark	✓	
Espada Oscura	✓				✓	√	
Señor de las Bestias	\checkmark				\checkmark	√	
	6						

Héroes

1 Principe Oscuro

70 co para reclutar

Los líderes de los Elfos Oscuros normalmente proceden de la nobleza elfa oscura y dirigen las Bandas de Elfos Oscuros en busca de oro, esclavos y artefactos arcanos para llevarlos a su hogar, Naggaroth. Son asesinos fríos e implacables y se ganan el respeto de sus tropas mediante el asesinato y el terror. Además, suelen alcanzar esta posición después de eliminar a nobles rivales que se han cruzado en su camino. Debido a su considerable astucia, son enemigos peligrosos que personifican los rasgos crueles de la raza Druchii.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	5	4	3	3	1	6	1	9

Armas/Armadura: un Príncipe Oscuro puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 6" del Príncipe Oscuro puede utilizar el atributo de liderazgo de este cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.



0-2 Espadas Oscuras

40 co para reclutar

Los espadas oscuras son los guerreros de elite de los ejércitos elfos oscuros y, a menudo, están vinculados a una familia noble en particular. Los espadas oscuras llevan una vida con una estricta disciplina marcial en la que cada guerrero se especializa en el manejo de un arma específica y en un estilo de combate. Para estos guerreros, su forma de vida se basa en perfeccionar el arte de matar y los enemigos no pueden esperar compasión de ellos. Los espadas oscuras suelen unirse a grupos incursores en Lustria como guardias pagados o para mejorar sus habilidades de combate

Perfil	M	HA	HP	F	R	Н	I	A	Ld
	5	5	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: los Espadas Oscuras pueden armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

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 Señor de las Bestias

45 co para reclutar

Los Altos Elfos sienten una gran afinidad por dragones, grifos y otras nobles criaturas. Los Elfos Oscuros son famosos por su crueldad y tienen a señores de las bestias que se encargan de amaestrar a muchas bestias despiadadas. A diferencia de los Altos Elfos, que tratan a las bestias como compañeros, los señores de las bestias son maestros malvados.

Perfil	M	HA	HP	F	R	Н	I	A	Ld	
	5	4	4	3	3	1	6	1	8	

Armas/Armadura: un Señor de las Bestias puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

REGLAS ESPECIALES

Bestias gélidas: el Señor de las Bestias puede ir acompañado por un máximo de dos Bestias Gélidas, que son reclutadas como secuaces y siguen las reglas descritas para ellos.



♦-1 Hechicera Elfa ♦scura

55 co para reclutar

Los Elfos Oscuros no cuentan con hechiceros aparte del Rey Brujo y todos los practicantes del arte de la magia son mujeres. Se dice que todos los Elfos Oscuros que sienten afinidad por la magia son asesinados para cumplir alguna oscura profecía. Las hechiceras elfas oscuras son bellezas misteriosas y de cabellos negros como el azabache que son respetadas incluso por los poderosos príncipes oscuros, que requieren a menudo sus servicios.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
•	5	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: una Hechicera puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros. 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.

Secudes

Corsarios

35 co para reclutar

Los Elfos Oscuros son guerreros crueles y brutales y este rasgo es particularmente marcado en el caso de los corsarios, los incursores de las arcas negras. Son maestros en el manejo de la espada y el hacha, así como de la ballesta de repetición (el arma de proyectil distintiva de los Elfos Oscuros). Cuando un arca negra explora la costa de Lustria, los corsarios son los primeros en lanzar grupos incursores.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: los Corsarios pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros. Además, pueden equiparse con capas de dragón marino, aunque no sean héroes.



0-5 Sombras

30 co para reclutar

Los sigilosos exploradores elfos oscuros se apoyan en sus ballestas de repetición para hostigar y disparar al enemigo. Además, prefieren tender emboscadas en lugar de atacar abiertamente. Los sombras son exploradores jóvenes y con poca experiencia que ven las expediciones a Lustria como una oportunidad para mejorar sus habilidades.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	3	3	3	3	1	5	1	8

Armas/Armadura: los Sombras pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista deequipo de los Sombras.

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, las miniaturas enemigas sufren un -1 en su atributo deIniciativa al determinar si pueden detectarlo.

0-2 Bestias Gélidas

30 co para reclutar

Los Elfos Oscuros capturan y crían a muchas criaturas exóticas para que luchen por ellos y para que sirvan de entretenimiento a los Elfos Oscuros en peleas entre mascotas. Uno de estos animales fue descubierto en Lustria. La bestia gélida no se parece mucho al gélido común. Su hábitat natural son los pantanos y las ciénagas. El tamaño de las bestias gélidas es mayor que el de los perros de guerra y aunque tienen una estructura similar, en el resto de aspectos son totalmente reptilianos. Sus mandíbulas están llenas de hileras de dientes afilados y, si son provocadas, las bestias gélidas son criaturas muy agresivas. Los Elfos Oscuros capturan y adiestran a estas criaturas para que luchen en batallas en todo el Viejo Mundo

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	0	4	4	1	1	1	4

Armas/Armadura: las Bestias Gélidas son animales y no necesitan armas. Para defenderse les bastan sus garras y enormes mandíbulas.

REGLAS ESPECIALES

Animales: las Bestias Gélidas son animales y se les aplican todas las reglas existentes para animales. No ganan experiencia.

Señor de las Bestias: las Bestias Gélidas son criaturas brutales, desagradablemente viscosas y de difícil control. Si el Señor de las Bestias es aniquilado, las Bestias escaparán de la banda inmediatamente y deberán borrarse de la hoja de control de la banda. Si por alguna causa el Señor de las Bestias no puede participar en la batalla, las Bestias tampoco podrán hacerlo.

Estupidez: las Bestias Gélidas pueden utilizar el atributo de Liderazgo del Señor de las Bestias si se encuentran a una distancia máxima de 15 centímetros de él. En ningún caso pueden utilizar el atributo de Liderazgo del jefe de la banda ni tampoco beneficiarse del atributo de Liderazgo del Señor de las Bestias si este se encuentra a 6" del jefe de la banda.

Piel escamosa: Las Bestias Gélidas tienen una piel escamosa muy resistente y por ello disponen de una tirada de salvación por armadura de 6+. Esta salvacion no puede ser modificada mas alla de 6 por modificadores de fuerza, pero cualquier resultado de "No hay salvacion" en la tabla de heridas negara la salvacion sin modificar de 6+"

Miedo: las Bestias Gélidas causan miedo



Equipamiento especial

Arma elfa oscura

(20 co + el precio del arma/Rara 9)

Las armas de los Elfos Oscuros se forjaron en la ciudad de Hag Graef, el Risco Oscuro. La hoja de estas armas es de acero negro, un tipo de acero poco común que se encuentra en el interior de las montañas que rodean a la ciudad. Las armas elfas oscuras tienen unas hojas muy pronunciadas y los bordes serrados, por lo que causan heridas graves a sus oponentes. Un guerrero elfo oscuro puede convertir su espada o su daga en una espada o daga elfa oscura pagando 20 coronas de oro adicionales en el momento de la compra. Las armas convertidas en armas elfas oscuras mantienen todas sus habilidades (por ejemplo las espadas pueden parar y las dagas proporcionan una tirada de salvación de 6).

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario	Daño crítico, boja punzante

REGLAS ESPECIALES

Daño crítico: las hojas de las armas elfas oscuras causan daños graves a sus oponentes. Cuando tengas que efectuar una tirada por impactos críticos, un arma elfa oscura suma +1 al resultado.

Hoja punzante: las hojas de las armas de los Elfos Oscuros tienen unas hojas serradas y muy pronunciadas que causan daños graves a sus adversarios. En las tiradas en la Tabla de Heridas, un resultado de 2-4 se considera un resultado de aturdido.

Látigo de Señor de las Bestias (10+D6 co/Rara 8)

(solo Señor de las Bestias)

El Señor de las Bestias puede utilizar su látigo para azuzar a sus bestias al combate.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario -1	El borror de las bestias, alcance

REGLAS ESPECIALES

El horror de las bestias: un Señor de las Bestias armado con un látigo causa miedo en los animales. Por esta razón, cualquier animal que haya cargado o desee cargar a un Señor de las Bestias armado con látigo deberá superar primero un chequeo de miedo (tal y como se indica en el apartado de psicología del reglamento de Mordheim).

Alcance: el alcance del látigo del Señor de las Bestias es de 4" (consulta el látigo de acero de las Hermanas de Sigmar).

Capa de dragón marino (50 + 2D6 co/Rara10)

Los corsarios elfos oscuros utilizan capas especiales fabricadas a partir de monstruos marinos que habitan en las profundidades de los océanos. Estas capas son resistentes y ofrecen una buena protección a los Elfos Oscuros.

REGLAS ESPECIALES

Escamas: proporciona una tirada de salvación por armadura en combate de 5+ y de 4+ contra proyectiles.

Habilidades Especiales

Los Heroes Elfos Oscuros pueden utilizar la siguiente Tabla de de Habilidades en vez de cualquiera de las Tablas de Habilidades disponibles para ellos.

La furia de Khaine

Los Elfos Oscuros están poseídos por una intensa sed de sangre que les convierte en un torbellino en combate. El guerrero elfo oscuro puede efectuar un movimiento de hasta 4" si deja a todos sus oponentes fuera de combate. Si entra en contacto con otro enemigo, empezará un nuevo combate. Este nuevo combate se resolverá en el turno siguiente y se considerará que la miniatura está efectuando una carga. No continuará en el turno del oponente

Constitución fuerte

Este guerrero elfo oscuro es muy fuerte para ser Elfo y gracias a ello puede realizar proezas con su fuerza. Puede elegir habilidades de la Tabla de Habilidades de Fuerza. Una Hechicera nunca puede disponer de esta habilidad y solo dos guerreros de la banda pueden tener esta habilidad al mismo tiempo.

Infiltración

Un Elfo Oscuro con esta habilidad puede infiltrarse.

Se trata de la misma habilidad que tienen los Skavens.

Agilidad élfica

Son pocos los guerreros que puedan igualar la rapidez y agilidad de los Elfos. Un guerrero elfo con agilidad élfica puede esquivar ataques cuerpo a cuerpo o de proyectil con un resultado de 6. Si además de esta habilidad el Elfo dispone de esquivar o echarse a un lado, el resultado necesario pasará a ser de 4+ según la habilidad que deba aplicarse a ese ataque. Por ejemplo, un Elfo un con agilidad élfica y echarse a un lado, evita los ataques cuerpo a cuerpo con un resultado de 4+ y los ataques con proyectiles con un 6.

Experto en venenos

Un guerrero elfo oscuro con esta habilidad es maestro en mezclar diferentes venenos. Si el héroe no efectúa una búsqueda de objetos raros, puede preparar 1D3-1 dosis de veneno negro. Cabe la posibilidad de que no prepare ninguna dosis de veneno porque no pueda acceder a un lugar estable donde prepararlo. El veneno debe utilizarse en la siguiente batalla y no puede cambiarse o venderse a otras bandas, ya que los Elfos Oscuros guardan celosamente sus secretos.



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 bacer el bien, los Elfos Oscuros utilizan la Magia Oscura con fines destructivos.

D6 Resultado

1 Rayo de Condena

Dificultad: 9

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 una miniatura enemiga que se encuentre en la línea de visión. El Rayo de Condena tiene un alcance de 45 centímetros y causa un impacto de Fuerza 5. Si la miniatura designada es herida, la siguiente miniatura en un radio de alcance de 6" sufrirá con un resultado de 4+ un impacto de Fuerza 4 (se le restará un punto a la Fuerza del primer impacto). El rayo seguirá causando efecto hasta que ya no queden más objetivos dentro de su alcance o hasta que la Fuerza de sus impactos quede reducida a 1. Una miniatura solo puede ser impactada por el rayo de condena una vez por turno. Efectúa las tiradas de salvación por armadura normalmente.

2 La Palabra del Dolor

Dificultad: 8

La hechicera invoca la maldición del Rey Brujo para lanzarla sobre una miniatura enemiga reduciendo sus ganas de combatir.

El hechizo puede lanzarse sobre una miniatura enemiga a una distancia máxima de 12". La víctima debe repetir todas las tiradas con éxito en combate cuerpo a cuerpo o con armas de proyectiles y todas las tiradas para herir. Si la víctima quiere efectuar una carga, deberá superar un chequeo de liderazgo primero. La Palabra del Dolor continúa vigente hasta el inicio del siguiente turno de los Elfos Oscuros.

3 Ladrón de Almas

Dificultad: 9

Cuando la hechicera toca a una miniatura enemiga, absorbe toda la energía vital de su víctima y su cuerpo recupera fuerza y vigor.

Si se lanza con éxito, la Hechicera ha de efectuar una tirada para impactar contra una miniatura enemiga con la que se encuentre en contacto. Si el ataque tiene éxito e impacta en el enemigo, este sufre una herida sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. La Hechicera se alimenta de esta energía vital y suma una Herida a su perfil. Nota: la Hechicera solo puede tener una Herida adicional gracias al uso de este hechizo (Herida adicional que pierde al término de la batalla).

4 Espada Llameante

Dificultad: 8

La bechicera invoca a la magia oscura para envolver un arma en llamas negras.

La Hechicera escoge el arma de combate cuerpo a cuerpo de uno de los integrantes de su banda que se encuentre a una distancia máxima de 6" y la envuelve en llamas. Un arma con estas llamas funciona como un arma normal de su tipo, pero también suma +2 a la Fuerza de su portador. Los impactos efectuados con un arma bajo el hechizo Espada Llameante ignoran las tiradas de salvación por armadura. El hechizo continúa vigente hasta la siguiente fase de disparo de la Hechicera.

5 Espasmo Agónico

Dificultad: 10

La bechicera canaliza la magia oscura hacia su enemigo, que sufre horribles convulsiones.

El Espasmo Agónico tiene un alcance de 6" y debe lanzarse sobre la miniatura enemiga más próxima. La miniatura afectada deberá tirar en la Tabla de Heridas. Si es lanzado con éxito, la Hechicera cae inmediatamente al suelo derribada.

6 Vuelo de Bruja

Dificultad: 7

La hechicera invoca a los vientos de la magia y consigue volar por el aire.

La Hechicera puede moverse inmediatamente hasta cualquier lugar a una distancia de 12" y, a efectos de juego, este movimiento se considera una carga. Si entra en contacto con un enemigo que huye durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, la Hechicera logrará causarle 1 impacto automático y el oponente volverá a huir.



Phillipe odiaba este lugar. Odiaba el calor húmedo y el sol que le quemaba la piel. Sólo había pasado una semana en esta selva olvidada de Dios. "Plantas que comen hombres, fosas de serpientes y lagartos que caminan en dos patas..." murmuró para sí mismo con desagrado. Phillipe se iría de esta maldita selva con sus amigos, tan rápido como la Santa Madre pudiera parpadear. Es sólo por el tesoro del que hablan los cuentos y los mitos lo que lo ha mantenido a él y a sus amigos de Remasen aquí. Los seis tileanos avanzaron con cautela bajo la oscura copa de los árboles.

Hacía sólo unas horas que el capitán Andrés había encontrado unas extrañas huellas en el suelo. Nunca habían visto tales huellas, y se preguntaron qué bestia había dejado un rastro tan extraño. Llegaron a la conclusión de que, fuera cual fuera la naturaleza de la bestia, tendría un precio elevado si se vendía en el mercado de uno de los asentamientos costeros. Las criaturas exóticas muertas suelen ser buscadas por los magos, pero las criaturas exóticas capturadas vivas traen más riquezas. Cuando hay mercaderes y nobles coleccionistas se gana mucho dinero. Así que salieron a la caza.

"Señor Andrés, tal vez deberíamos volver a la costa, ¿eh?" sugirió Phillipe a su capitán. Andrés era un guerrero robusto, que había visto muchas batallas. Siempre pensaba primero en sus compañeros y después en la gloria, y Phillipe intentaba encontrar alguna razón y fundamento común para persuadir a su capitán.

El señor Andrés se detuvo un momento, al igual que el resto de los cinco hombres, que esperaban la decisión de su capitán. Andrés pensó durante unos instantes. Observó a sus hombres con atención. Eran buenos hombres, pero estaban agotados. Podía verlos respirar con dificultad. No estaban acostumbrados a este ambiente tan intenso. "Acamparemos aquí esta noche". dijo finalmente Andrés. El resto del grupo dio un fuerte suspiro de alivio. Aunque todavía querían volver a la orilla, conocían perfectamente sus posibilidades cuando se trataba de su líder. Acamparon en medio de un pequeño claro y en poco tiempo estaban cantando canciones y contando historias de sus grandes aventuras en la tierra del oro y las riquezas. Carlos y Piassiso hicieron guardia esa noche. Carlos había vuelto a beber cerveza y se había quedado dormido, apoyado en su alabarda. Cuando volvió en sí, todo estaba tranquilo y muy quieto, y el aire nocturno traía una brisa fresca. Fue entonces cuando se dio cuenta de que había demasiado silencio para la selva. Por desgracia para Carlos, al abrir los ojos se encontró cara a cara con dos grandes ojos rojos y una boca monstruosa. Los ojos de la bestia se clavaron en los de Carlos. Éste se quedó helado, tratando de convencerse de que estaba soñando. La bestia siseó, enviando una ráfaga de fétido y acre aliento sobre la cara de Carlos, fue entonces cuando concluyó que la criatura era real.

"¡Druchii!" gritó Carlos un instante antes de que las mandíbulas de la bestia le arrancaran la garganta de un solo mordisco. Su grito de desesperación fue suficiente para advertir a sus amigos, pero ya era demasiado tarde para que pudieran preparar sus armas. Una segunda bestia salió de la oscuridad y se abalanzó sobre Piassiso aplastando sus huesos y desgarrando su carne. Un hombre, quizá demasiado ágil para ser un hombre, apareció frente al campamento y atacó a las bestias con un látigo. Desde el denso follaje se oía el típico "k-ching, k-ching", cada ruido significaba una lluvia de proyectiles de una ballesta de repetición Druchii y cada ruido era seguido por un grito. Todo terminó en segundos, sin preparación ni sorpresa, no pasó mucho tiempo antes de que la mayoría de los Remasens estuvieran muertos.

Phillipe apenas estaba consciente por el dolor causado por la púa incrustada en su muslo. Con su visión borrosa pudo distinguir a las bestias que los habían atacado, enormes lagartos con escamas que devoraban los restos de sus amigos. Entonces, pudo distinguir las formas sombrías que habían masacrado a sus amigos en un instante, eran altas y ágiles y, a pesar de sus miradas frías y feroces, eran realmente hermosos. Phillipe nunca había visto a los legendarios e infames Druchii. Observando aquellos ojos inexpresivos e insensibles a medida que lo rodeaban y desenfundaban sus armas, Phillipe se dio cuenta de lo afortunados que habían sido sus amigos al morir en un instante. Un grito agudo rasgó el aire nocturno de la jungla, seguido rápidamente por otro y luego otro...