

# GUÍA DE DAERIC SYLAR PARA ELFLINES ONLINE

**Redacción y diseño de** James Hutt • **Edición de** J Gray

**Dirección artística de** Jaye Kovach • **Cartografía de** Jon Abbiss

**Gestión empresarial de** Lisa Pondsmith • **Maquetación de** J Gray

Copyright © 2019 de R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk es una marca registrada de CD Projekt Red S.A. Todos los derechos reservados bajo la Convención Universal sobre Derecho de Autor. Todas las situaciones, gobiernos y personas de esta obra son ficticios. Cualquier similitud representada sin intención satírica es pura coincidencia.

## INTRODUCCIÓN

HOLA, SOY **DAERIC SYLAR**, BIENVENIDO A MI GUÍA PARA SUBIR DE NIVEL. HE JUGADO A **ELO** CON BASTANTE REGULARIDAD DESDE SU LANZAMIENTO, Y LO DISFRUTO AÚN MÁS AHORA QUE ES MI TRABAJO A TIEMPO COMPLETO. DIRIJO {**ESPINOSA \_ NATURALEZA**} EN EL SERVIDOR DE **NIGHT CITY**. HEMOS PASADO EL **CORAZÓN DE MIASMA** EN MENOS DE DOS HORAS Y TENEMOS LAS HOMBRRERAS PARA DEMOSTRARLO. LAS LLEVO INCLUSO EN MIS CONJUNTOS COSMÉTICOS. SI ES LA PRIMERA VEZ QUE EXPLORAS LAS **TIERRAS ÉLFAS**, ES PROBABLE QUE QUIERAS TOMARTE TU TIEMPO PARA HACER AVANZAR A TU ELFO HASTA EL NIVEL **10**. ESTA GUÍA NO TRATA SOBRE CÓMO LLEGAR AL NIVEL **10** LO MÁS RÁPIDO POSIBLE. LA MAYORÍA DE LA GENTE QUE QUIERE ESO, SIMPLEMENTE SE COMPRA UNA CUENTA. NO TE PREOCUPES POR ESOS INÚTILES. SIEMPRE PODRÁS SABER QUIÉN HA COMPRADO SU ELFO POR LO FÁCIL QUE ES MATARLO EN MODO JUGADOR CONTRA JUGADOR. COMO EL BOTÍN DE LAS PRIMERAS MAZMORRAS SIGUE SIENDO RELEVANTE INCLUSO EN EL NIVEL **10**, ES PROBABLE QUE LOS SUPERES. CON ESTA GUÍA PODRÁS EXPERIMENTAR TODO LO QUE OFRECE **ELO**... Y NO ACABARÁS RECOLECTANDO EL BOTÍN DE LAS MAZMORRAS QUE TE PERDISTE MIENTRAS SUBÍAS HASTA EL NIVEL **10**. AL CONTRARIO, TU ELFO TENDRÁ EL MEJOR EQUIPO PREMIUM PARA EMPRENDER SUS INCURSIONES. PERO PARA MÍ, EL BOTÍN MÁS PRECIADO QUE HE ADQUIRIDO EN **ELO** ES EL AMOR. ESCRIBIR ESTA GUÍA HA SIDO UN VIAJE EN SÍ MISMO PARA MÍ, QUE EMPEZÓ CUANDO ME DESPIDIERON. NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL AFECTUOSO APOYO DE MI NOVIA, **MORLISSA EVERSOU**L. TAMBIÉN HAY QUE DAR LAS GRACIAS A MI VECINA **SUSAN MILLER**, QUE ME AYUDÓ ENORMEMENTE CON LA CORRECCIÓN DE TEXTOS Y LA MAQUETACIÓN. REALMENTE NO PODRÍA HABERLO HECHO SIN NINGUNA DE LAS DOS. ASÍ QUE AJÚSTATE BIEN TU **RUSH REVOLUTION**, PORQUE ESTAMOS A PUNTO DE EMPRENDER UN VIAJE DESDE LAS **TIERRAS ALTAS ÉLFICAS** HASTA EL **MONTE PONZOÑOSO**, ¡LUCHANDO CONTRA CUALQUIER MONSTRUO Y DESPEJANDO TODAS LAS MAZMORRAS POR EL CAMINO!

— DAERIC SYLAR

- A. Fuerte Elfo
- B. Cabo del Héroe
- C. Paso de las Montañas Negras
- D. Palacio del Otoño
- E. Viejo Cabo del Héroe
- F. Vena Vacía
- G. Cala del Rocío
- H. Puerto Tesoro
- I. Tumba Profunda
- J. Punto Sin Retorno
- K. Primer Fuerte
- L. Paso Abrasado
- M. Valle de las Cenizas



- N. Arboleda Chamuscada
- O. Cueva de los Susurros
- P. Gruta Putrefacta
- Q. Templo del Limo
- R. Cavernas Filo de Fuego
- S. Altar de Fuego
- T. Puerto Prohibido
- U. Ciénaga de las Sombras
- V. Árbol Retorcido Milenario
- W. Palacio Inundado
- X. Foso de los Dragones
- Y. Torre del Brujo
- Z. Corazón de Miasma



**Elflines**  
—ONLINE—

## ITINERARIO DE AVANCE DE DAERIC

Si siguiendo este itinerario, te prometo que podrás hacer avanzar a tu elfo hasta el nivel 10 en veintiséis sencillos pasos, empezando por la A (Fuerte Elfo) y terminando por la Z (Corazón de Miasma).

Si tienes alguna duda, visita mi Patch de Garden, {Espinosa\_Naturaleza\_CG}. Allí encontrarás tutoriales en vídeo detallados sobre creación de elfos, estrategias de exploración de mazmorras y tácticas de lucha contra monstruos.

**Vínculo:** {Espinosa\_Naturaleza\_CG}

¡Suerte, nuevo elfo! ¡Espero verte en Elflines Online!

### A. FUERTE ELFO (CIUDAD)

*La ponderosa ciudad Fuerte Elfo se levanta a orillas del Lago Arvish, en las Tierras Altas Élficas.*

Aparecerás a las afueras de Fuerte Elfo con un elfo recién creado. Tendrás que seguir la búsqueda del tutorial, pero refírate en el punto en el que entrarías por primera vez en el Miasma. La gente acampa constantemente en esta zona para matar a los nuevos jugadores, así que en lugar de eso, dirígete al Cabo del Héroe.

### B. CABO DEL HÉROE (PUEBLO)

*El pueblo de Cabo del Héroe, fundado por los supervivientes de la tragedia del Viejo Cabo del Héroe.*

Ahora mismo tienes un nivel bajo para estas misiones, pero deberías poder sacar algo de botín de los monstruos incluso a nivel 0. Mátalos hasta que alcances el nivel 1, consigue alguna armadura que puedas utilizar en la misión Refuerzos para el Cabo del Héroe, y luego dirígete al Paso de las Montañas Negras.

### C. PASO DE LAS MONTAÑAS NEGRAS (MAZMORRA)

*Un estrecho paso de montaña a través de las Montañas Negras, saturado de monstruos y cerrado al comercio.*

¿Recuerdas que los jugadores intentaban matarte en el exterior de Fuerte Elfo? El Paso de las Montañas Negras es peor, y no es opcional. Por suerte, no tienes que matar a todos los monstruos de la mazmorra para llegar al otro lado. Solo hay que eliminar a 2 manadas de enemigos y a un jefe, el Gremlin Furioso, un gremlin de élite que siempre tiene activa la Furia de sangre. El resto puedes pasarlo a escondidas. Las noches de los días laborables son el mejor momento para intentar la primera limpieza del Paso de las Montañas Negras sin interrupciones.

### D. PALACIO DEL OTOÑO (CIUDAD)

*La deslustrada capital de la civilización élfica, acosada por todas partes por el Miasma y apenas una fracción de su antigua gloria.*

Una vez hayas atravesado el Paso de las Montañas Negras, puede ser tentador relajarse inmediatamente y disfrutar de las misiones en las Tierras Bajas Oscuras. En primer lugar, debes atravesar La Cicatriz y el Bosque Retorcido para llegar al Palacio del Otoño, la mayor ciudad y punto neurálgico de los jugadores en las Tierras Elfas. En este punto, es buena idea unirse a un linaje elfo para principiantes. Sube de nivel hasta al menos el nivel 2 en las Tierras Bajas Oscuras antes de dirigirte al Viejo Cabo del Héroe para tener tu primera experiencia real en mazmorras.

### E. VIEJO CABO DEL HÉROE (MAZMORRA)

*Unas ruinas desmoronadas alrededor de una estatua dorada del gran héroe. Antes un faro de esperanza, ahora una guarida de monstruos.*

Necesitarás un grupo de al menos 3 personas para enfrentarte al Viejo Cabo del Héroe. No escuches a otras guías que te dicen que te lo saltes; tendrás que limpiar por completo el Viejo Cabo del Héroe. Para completar la mazmorra, deberás derrotar a los 3 jefes y devolver las gemas que sueltan a la estatua de oro que hay en el centro del pueblo. Luego, tendrás que vencer al jefe final, Sombra del Dolor, un espíritu inquieto con 70 PG. El Amuleto de la Sombra te oculta en el mapa de los efectos del rastreo de objetos, lo que te salvará la vida de los asesinos de jugadores mientras subes de nivel en solitario más adelante. Confía en mí.

### F. VENA VACÍA (MAZMORRA)

*Una fisura abierta por la magia del Brujo, de la que fluyen bilis miasmática y monstruos hacia La Cicatriz*

Una vez alcances el nivel 3 en La Cicatriz y consigas tu título, estarás listo para enfrentarte a Vena Vacía, la primera mazmorra subterránea de ELO. Este tipo de mazmorras tienen un gran problema: crean un punto de congestión en la entrada que atrae a los asesinos de jugadores. Si es un fin de semana, intenta llevar contigo a un jugador de mayor nivel de tu linaje elfo para que te defienda. Vena Vacía es una mazmorra lineal basada en historia, en la que sigues a un fantasma que te cuenta la historia de La Cicatriz y su creación. Tras vencer al Gólem de Miasma, un gólem de color púrpura, el desafío final es una sección cronometrada, en la que debes escapar de la mazmorra mientras se desmorona a tu alrededor, a la vez que te atacan constantemente

los zazzolifs. Los Protegidos querrán recorrer esta mazmorra hasta conseguir el Corazón de Gólem, un escudo de 2 manos con 15 PG que se regenera fuera del combate.

## G. CALA DEL ROCÍO (MAZMORRA)

*Antes de corromperse, la cala era responsable del 70% de la producción de hierbas sagradas. Ahora solo produce monstruos y muerte.*

Otra mazmorra de nivel 3. La Cala del Rocío es extremadamente popular porque es la forma más eficiente de recolectar hierbas sagradas en ELO. Es fácil encontrar un grupo, pero la competencia por los engendros del Gremlin Jardinero puede convertirse rápidamente en un tema de jugador contra jugador. El jefe final, el Hijo del Limo, un limo de élite que convoca a dos otros limos de élite cuando lo matas y suelta Limo Elemental, que querrás guardar para la Gruta Putrefacta más adelante. No te pierdas tampoco el Arco de Limo Esmeralda, que se obtiene de los Hijos del Limo. Dispara un suministro interminable de limo en lugar de flechas (pero no flechas venenosas), ¡genial para reservar tu oro para grandes compras!

## H. PUERTO TESORO (PUEBLO)

*Un puerto de mala muerte convertido en un centro comercial por necesidad. Su reputación original aún perdura justo bajo la superficie.*

Puerto Tesoro es el segundo punto de encuentro de jugadores más popular en ELO. Tienes que ser de nivel 4 para subir a los barcos, momento en el que el juego se abre de verdad y tienes varias opciones para avanzar de nivel. Muchos linajes elfos que no pueden permitirse un alojamiento en el Palacio del Otoño tienen su sede aquí. Como es un lugar clave para el transporte, es habitual reunirse aquí antes de emprender una incursión.

## I. TUMBA PROFUNDA (MAZMORRA)

*Un antiguo cementerio sagrado para los elfos más venerados, que ahora sufren eternamente por su infestación de monstruos.*

Una mazmorra de nivel 4, pero que muchos jugadores se saltan por completo, ya que es larga y su mejor botín, los Guantes Fantasmales, que dan +2 a Abrir cerraduras/Robar bolsillos, solo son relevantes para los Hábiles (que no son muy comunes, para empezar). Personalmente, juego para divertirme, a diferencia de algunos, y me encanta Tumba Profunda. Su sinuoso diseño te hace sentir que estás explorando un laberinto, y el hecho de que cambie su diseño cada mes lo mantiene fresco. Que el

jefe final sea el Fantasma de Amberina, un espíritu Inquieto de élite con 70 PV, el gran amor del Héroe de los juegos originales para un solo jugador, también es superguay.

## J. PUNTO SIN RETORNO (PUEBLO)

*El único asentamiento élfico que queda en Enthenox, un pueblo fronterizo rudo y conflictivo dirigido por y para aventureros.*

Una vez consiguen acceder a la red de transporte en barco en Puerto Tesoro, la mayoría de jugadores se apresuran a viajar a Enthenox por primera vez y muchos mueren justo en las afueras de este pueblo, ya sea por los monstruos increíblemente difíciles o por otros jugadores (es el momento de usar ese Amuleto de la Sombra, chum). Mi recomendación es que subas hasta el nivel 5 en Tumba Profunda antes de hacer el viaje. Las cabezas malditas de élite y los lobos oso del Bosque Elfo son solo el principio del pico de dificultad que aprenderás a amar.

## K. PRIMER FUERTE (MAZMORRA)

*La que fuera capital de las Tierras Elfas, fundada originalmente por los primeros elfos, ahora ha sido invadida por los monstruos. Pocos de los que intentan liberar los tesoros que quedan regresan.*

Primer Fuerte es la primera mazmorra de Enthenox, y una de las más desafiantes del juego, sobre todo teniendo en cuenta que puedes entrar en ella a partir del nivel 5. En la mazmorra, tendrás que dar caza a zazzolifs de élite custodiados por gremlins y lobos oso por las calles de Primer Fuerte, en busca de uno que tenga la llave del Tesoro. Luego, tendrás que derrotar al Gólem de Tesoro, un gólem que convoca a dos cabezas malditas con la mitad de su salud. Hay que matar a una de estas cabezas para poder matar al jefe, pero es imposible saber cuál es. Morlissa y yo tuvimos que recolectar en esta mazmorra durante semanas para conseguir que cayera su Cuchillo Venenoso, una daga con una capa de veneno permanente.

## L. PASO ABRASADO (MAZMORRA)

*Un sendero de caza excavado por los primeros elfos en las Montañas de la Corona Elfa, ahora casi intransitable por el limo y las cenizas.*

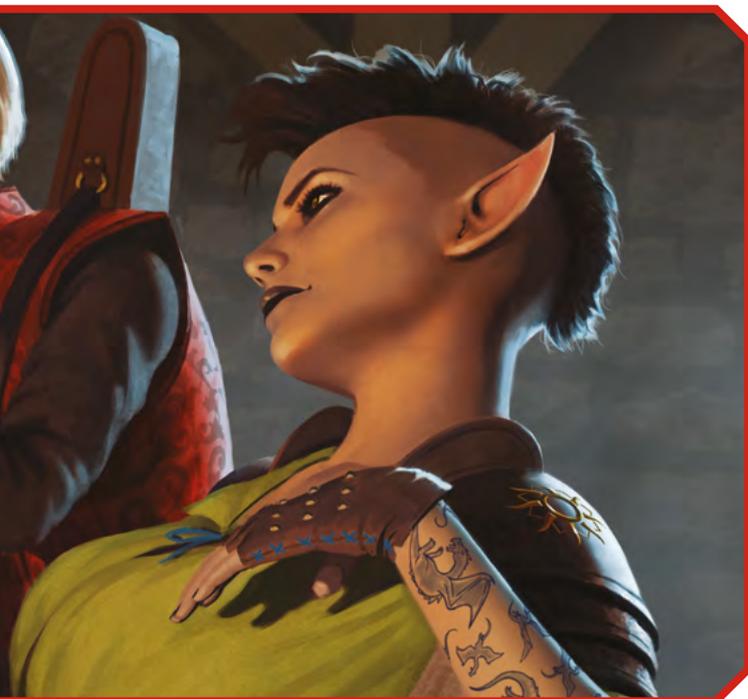
Paso Abrasado es una mazmorra de nivel 5 que conecta las Tierras Abrasadas con la Jungla de los Elfos Muertos. Al igual que el Paso de las Montañas Negras, es un punto caliente de combates entre jugadores, solo que Paso Abrasado es mucho peor. Durante las horas punta, es de esperar que esté cerrado por todo un linaje de elfos en modo jugador

contra jugador. Eso no solo significa que el acceso a la Jungla está bloqueado, sino también que si estás en el otro lado, probablemente no podrás escapar de la Jungla de los Elfos Muertos sin pagar al linaje elfo del paso, si es que acepta peajes. He perdido la cuenta de la cantidad de veces que {Espinosa\_Naturaleza} ha tenido que cancelar una incursión porque un elfo crucial estaba «bloqueado». A Segotari se le pide constantemente que parchee esto en las entrevistas, hasta el punto de que los desarrolladores siempre repiten la misma respuesta: «El jugador contra jugador es una parte fundamental de la experiencia de juego de ELO, y el Paso Abrasado pretende facilitar el jugador contra jugador del mundo emergente». Básicamente, no te desconectes en la Jungla de los Elfos Muertos antes de la noche de incursión o un jueves.

## M. VALLE DE LAS CENIZAS (MAZMORRA)

*El punto más bajo de las Tierras Ardientes, donde los ríos de lava miasmáticos terminan en una gran cascada de lava que cae a la oscuridad.*

El Valle de las Cenizas es famoso por el poco botín que sueltan los monstruos allí. Es una mazmorra de nivel 6 y su peculiaridad es que cada vez que la recorres, el jefe final tras la cascada se elige al azar de una lista de 10 opciones posibles, todas ellas con sus propias tablas de botín. En la práctica, eso significa que si buscas un botín concreto, tienes una probabilidad de 1 entre 10 de que aparezca el jefe que querías, por lo que necesitas tener suerte. Lo peor es que no es raro que algunos jugadores se vayan al descubrir que el jefe final no es el que querían, en lugar de ayudar a matarlo. No seas ese elfo.



POR ROBSON MICHEL

## N. ARBOLEDA CHAMUSCADA (MAZMORRA)

*Los restos carbonizados del antaño orgulloso Árbol Milenario de Enthenox, cuyo incendio provocado condenó al continente, ahora infestado de monstruos.*

Arboleda Chamuscada es una mazmorra de nivel 6 que la mayoría de los elfos superan por completo solo una vez, ya que para entrar en Árbol Retorcido Milenario es necesario hablar con el Espíritu de Enthenox después de vencer al jefe final. La mazmorra es lineal y tiene una historia similar a la de Vena Vacía, excepto que sigues al Espíritu de Enthenox a lo largo de la mazmorra, luchando contra él dos veces mientras se vuelve loco de dolor al revivir sus quemaduras a manos del Brujo.

Estos combates contra un espíritu inquieto de élite con 60 PG que atrapa a los objetivos golpeados por su ataque Grito espectral y los deja en llamas (CPR PÁGINA 180) son lo mejor de la mazmorra. Por desgracia, el resto no es más que oleadas de draglins y draglins de élite, quizá los monstruos más molestos de ELO debido a su mecánica de muerte explosiva. Si vas en busca de la Espada de Enthenox, la espada larga que deja a los objetivos en llamas (CPR PÁGINA 180) siempre que inflige una herida crítica, te deseo buena suerte, porque nadie va a querer hacerlo contigo. Ni siquiera yo tengo esa espada.

## O. CUEVA DE LOS SUSURROS (MAZMORRA)

*Una cueva oculta, sagrada para los primeros elfos, en la que grabaron su historia oral en susurros que resuenan por doquier.*

Una mazmorra de nivel 7 añadida durante la primera promoción cruzada de Continental Brands. Su botín más notable es el Orbe Susurrante, que siempre dejan como botín Los Susurrantes. Una vez cada cinco minutos, el orbe te permite determinar la dirección del jugador más cercano que no sea de tu linaje elfo y que no lleve un Amuleto de la Sombra. No hace falta decir que este objeto es necesario para jugar en serio al modo jugador contra jugador. Los Susurrantes son ocho cabezas malditas de élite, cada una con una runa diferente en la frente (Estrella, Círculo, Diamante, Triángulo, Luna, Cuadrado, Cruz, Calavera) Para vencer al jefe, hay que matar a las cabezas en un orden específico, que cambia cada vez que Continental Brands vuelve a lanzar el pienso de hierbas sagradas. El nuevo código está impreso en la parte inferior de las bolsas, y es específico para el servidor al que se destinó originalmente el lote.

No siempre es fácil encontrar esta información en la reserva de datos. Las complicaciones pueden hacer que un servidor esté durante semanas sin

acceso a esta necesaria herramienta del modo jugador contra jugador. Los códigos cambian en el momento en que se anuncia una nueva promoción, y los retrasos en los envíos son habituales. Han llegado lotes enteros con códigos ilegibles debido a la grasa de las bolsas. Una vez, los códigos de Night City se intercambiaron con los de Tokio y pasaron dos meses antes de que pasara un chum nómada marino por la comunidad.

En resumen, cuando llegues al nivel 7, no esperes a entrar en esta mazmorra, o te arrepentirás.

## P. GRUTA PUTREFACTA (MAZMORRA)

*Una cueva excavada por los primeros elfos con fines agrícolas, donde cultivaron por primera vez la hierba sagrada, y donde más tarde liberaron trágicamente el limo semianimado sobre las Tierras Elfas.*

Una mazmorra de nivel 7 que se recorre muy raramente debido a su proximidad con el Paso Abrasado, y porque requiere un Limo Elemental (un botín de la Cala del Rocío) cada vez que quieres entrar. Es una pena, porque me encanta esta mazmorra. Me fascina el satisfactorio ruido de aplastamiento que hacen los limos cuando los matas y cómo resuena en las paredes de la cueva. Es una lástima que siempre que la recorres estés a un paso del Orbe Susurrante y de acabar hasta el cuello de los asesinos de jugadores más violentos que jamás hayas visto. Como mínimo, hazlo una vez para conseguir la llave del Templo del Limo, subiendo el volumen de los efectos especiales al máximo, y luego vuelve a entrar a hurtadillas a última hora de la noche para recolectar como es debido.

## Q. TEMPLO DEL LIMO (MAZMORRA)

*El gran templo de Enthenox, venerado líder de los primeros elfos, ahora impregnado del limo viscoso que rezuma de sus salas hacia la Jungla de los Elfos Muertos.*

El Templo del Limo es una mazmorra de nivel 8 dividida en tres alas, que deben completarse sucesivamente cada vez que la recorres. Con un tiempo de recorrido combinado de 6 horas, es de lejos la mazmorra más larga del juego. Cada vez que un jugador entra en el Templo del Limo (que requiere la llave de la Gruta Putrefacta), la puerta se cierra tras él y su personaje tiene su reaparición bloqueada en la antecámara. El personaje solo puede salir del templo si completa la tercera ala de la mazmorra.

Mucha gente se atasca con sus elfos aquí. Según los desarrolladores, se trata de un «diseño de juego intencionado». No soy diseñador de juegos, pero en la práctica esto es bastante estúpido. Solo conduce a que un montón de gente se agrupe en la antecámara

tratando salir de allí todo el rato... y cuando se produce el jugador contra jugador entre los prisioneros del templo, no hay absolutamente ninguna escapatoria.

## R. CAVERNAS FILO DE FUEGO (MAZMORRA)

*Una caverna sofocante plagada de trampas que guarda la entrada a un mal más profundo.*

Cavernas Filo de Fuego es una mazmorra de nivel 8 situada en el Monte de Fuego. Su trazado está lleno de giros y túneles que no van a ninguna parte. Cualquier elfo experimentado conoce la ruta correcta y eficiente a través de la mazmorra, que lleva directamente a la entrada del Altar de Fuego, pero los nuevos elfos a veces se pierden. Los jefes de las Cavernas Filo de Fuego están programados de forma única para que solo aparezcan cuando te encuentras en uno de los callejones sin salida de la caverna. Aquí puede encontrarse la Capa de Colmillito Sombrío (la favorita de Morlissa), una capa que te permite correr sin usar ninguna acción una vez cada 24 horas. Vendrás mucho a esta mazmorra solo para acceder al Altar de Fuego.

## S. ALTAR DE FUEGO (MAZMORRA)

*El laboratorio secreto abandonado del Brujo, escondido en el interior del Monte de Fuego y repleto de secretos custodiados por experimentos fallidos.*

Una mazmorra de nivel 9, y la antigua mazmorra previa a las incursiones antes del lanzamiento de las Tierras de Miasma. Se accede a ella abriendo la puerta secreta en la parte trasera de las Cavernas Filo de Fuego, y el Altar de Fuego sigue siendo el mejor lugar para equiparse adecuadamente para las incursiones finales. ¿Por qué? Porque los nuevos botines de la Ciénaga de las Sombras están pensados para complementar el botín de Altar de Fuego, no para sustituirlo. La Espada de Arvish, una espada larga que te hace inmune al fuego mientras la empuñas, y el Corazón del Monte de Fuego, un escudo que funciona como una pistola pesada de una sola mano que dispara munición incendiaria con Tiro con arco y que se recarga y recupera todos los puntos de vida al sumergirla en lava o magma, son los botines más destacados, aunque hay muchos más.

## T. PUERTO PROHIBIDO (PUEBLO)

*Un puerto construido apresuradamente por valientes aventureros para que sirva de punto de encuentro final contra las fuerzas del mal.*

A nivel 9, suponiendo que hayas comprado la Expansión de las Tierras del Miasma, tendrás acceso a un nuevo barco en Puerto Tesoro que te lleva a

Puerto Prohibido. Este es el pueblo actual del final del juego, pero casi siempre está totalmente desierto debido a que no es un punto de encuentro importante como Puerto Tesoro o una gran ciudad en la que pasar el rato con tu linaje elfo como el Palacio del Otoño. Pasarás por aquí para las misiones y para acceder al contenido de la expansión en el resto de las Tierras del Miasma, pero probablemente no harás más que eso.

## U. CIÉNAGA DE LAS SOMBRAS (MAZMORRA)

*Entre borbotones de Miasma y remolinos de arenas movedizas se agitan las primeras víctimas del Brujo, atrapadas para siempre en el momento de su muerte.*

Una mazmorra de nivel 9 y la nueva mazmorra previa a la incursión tras la Expansión de las Tierras del Miasma. La mayor parte de su botín es extremadamente poderoso, diseñado para forzar a los linajes elfos menos organizados a pasar por el Foso de los Dragones y al nuevo contenido de incursión de la Torre del Brujo y el Corazón de Miasma. Cuando se lanzó, a la comunidad no le gustó en un principio y se burló de ella como «otra mazmorra de escolta fantasma», pero cambió de opinión una vez que se lanzó Torre del Brujo con su enorme aumento de dificultad. Si eres un tanque, querrás conseguir aquí las Placas de Sombra, una armadura de placas que se repara instantáneamente hasta alcanzar la CP completa después de sufrir una herida crítica. Las cadenas de misiones iniciadas a partir de los fantasmas de aquí te llevan a las incursiones Árbol Retorcido Milenario y Palacio Inundado, así que asegúrate de recogerlas. Cuando las completes, podrás acceder a una zona secreta en una cripta bajo el pozo de arenas movedizas al principio de la mazmorra, con Zarzamel el Maldito, un dragón de élite suelta el Anillo de los Dragones como botín. Se añadió en la Expansión de las Tierras del Miasma para facilitar la Incursión Foso de los Dragones.

## V. ÁRBOL RETORCIDO MILENARIO (INCURSIÓN)

*Doblado pero íntegro, debes defender el último Árbol Milenario de las Tierras Elfas y salvar a Arvish de la perdición de Enthenox.*

Una vez alcanzas el nivel 10, el contenido de las incursiones del final del juego se abre para ti. La mayoría de los elfos no están preparados para lanzarse directamente cuando llegan a nivel 10. Tú, por supuesto, no eres la mayoría de los elfos, ya que has seguido mi guía de avance de nivel. Ya tienes acceso a Árbol Retorcido Milenario, habiendo completado Arboleda Chamuscada.

Una vez hayas reunido a otros 6 miembros de tu linaje elfo, habla con la Guardiana del Árbol Selina para comenzar el asedio.

Cuando comience la incursión, aparecerán hordas de monstruos que se abalanzarán sobre la base del árbol. Derrótalos y se formarán dos grupos de monstruos de élite, uno en la cima del árbol gigante y otro en la base. Tendrás que dividir el grupo y luchar contra ambos al mismo tiempo. Los trucos no acaban ahí. Una vez eliminado un grupo de monstruos de élite, un par de dragones sobrevuelan el Árbol Milenario, dejando caer un jefe aleatorio de la cascada del Valle de las Cenizas en cada extremo del árbol. Lo peor es que cuando se les mata aquí no sueltan ningún botín. Una vez abatidos ambos jefes, los dragones de élite Miasma de Fuego Chedul y Miasma de Escarcha Narvix aterrizan en la parte superior e inferior del Árbol Milenario. Hay que luchar contra los dragones por separado. Cuando se mata al primer dragón, el arma que se utilizó para asestar el golpe mortal comienza a brillar. Con 1 PG, el dragón restante se vuelve inmune a todo el daño, excepto el causado por esa arma brillante. Si eres este jugador, tienes que correr al otro extremo del Árbol Milenario, o la masacre resultante será culpa tuya.

El botín más valioso de esta incursión es el codiciado Arco Negro Escarlata, el único arco con CdT 2 del juego. Si aparece, es de esperar que se produzca una discusión por quién se lo lleva.

## W. PALACIO INUNDADO (INCURSIÓN)

*La maravilla de los primeros elfos, que se hundió en el fondo del mar. El limo gobierna ahora su trono... y ya no es solo parcialmente animado, pues ha ocupado el cuerpo de los elfos ahogados. No se debe permitir que esta plaga se extienda.*

Esta es la incursión más corta del juego, ya que dura solo dos horas. Dos horas estresantes y agotadoras que, en última instancia, pueden ser en vano. Esta es la incursión que rompe los linajes elfos de incursión novatos con su rodilla húmeda y viscosa.

En primer lugar, ni siquiera está disponible todo el tiempo. Solo se puede acceder a la incursión cuando la entrada del Palacio Inundado está por encima del nivel del agua, momento en el que hay un barco especial disponible en Puerto Tesoro. Solo sale un barco por día. Nadie ha conseguido averiguar qué lo activa, pero mientras esté accesible, el primer linaje elfo que inscriba a 7 participantes con el capitán Ravish Orejas Puntiguadas es rápidamente teletransportado al barco con un billete al infierno solo de ida.



que un elfo con el Anillo se interponga durante la escena para luchar contra Wolvar el Temerario en lugar del último elfo del grupo. Personalmente, no me gusta este cambio. Creo que era más emocionante a la antigua usanza y mi linaje elfo nunca tuvo reparos por ello, ni siquiera cuando perdimos una semana.

La Bendición de Wolvar es un fantástico collar que aparece aquí. Permite a un elfo blandir un gran hacha con una sola mano. Los Yelmos y la Armadura de Escamas de Dragón son también piezas de botín súper importantes de esta incursión. Son armaduras de cuero con la friolera de 10 CP. ¡Los necesitarás en la Torre del Brujo!

## Y. TORRE DEL BRUJO (INCURSIÓN)

*El bastión del mal en las Tierras Elfas debe caer. Solo los elfos más valientes estarán a la altura de la tarea que ni siquiera el Héroe pudo completar.*

La Torre del Brujo es muy dura. Sin 7 elfos hábiles con el equipo adecuado, el éxito es imposible. En la carrera de un elfo de incursión, aquí es donde el progreso se vuelve lento y se trata de rellenar los huecos en su equipo. No tendrás éxito en esta incursión hasta que todos los miembros del equipo estén cargados de botín. Es probable que tengas que retroceder a incursiones anteriores para remediarlo.

La Torre del Brujo supone un gran salto de calidad en los enemigos. Aquí, incluso los monstruos menores son de élite. A medida que avanzas por el Salón, la Sala de Guerra y la Biblioteca del Vacío en tu camino hacia el Astrolabio del Brujo, te enfrentarás a algunos de los jefes más duros que ofrece ELO.

El Mayordomo, un zazzlif de élite, es el primer obstáculo al que os enfrentaréis. A lo largo del combate, se teletransportará aleatoriamente y convocará un gólem por turno, además de realizar sus propios ataques. Y lo que es peor, durante los dos primeros turnos del combate, el Mayordomo no puede sufrir daño. Los gólems que convoca están programados para atacar a un elfo elegido al azar y pueden ser ignorados a menos que ese elfo no pueda huir de ellos o hasta después de que el Mayordomo haya muerto. El combate contra el jefe se completa solo después de matar a todos los gólems.

La Sala de Guerra es única. En cuanto cruzas un determinado punto de la sala, todo el mundo, excepto un miembro de tu incursión, se encoge y se teletransporta a la parte superior de la mesa de estrategia y a una maqueta del Primer Fuerte durante su asalto por hordas de gremlins de élite montados en lobos oso, cuyas piezas las mueve una fuerza invisible. El solitario elfo de tamaño normal debe comunicar las posiciones del enemigo y dirigir las miserables

fuerzas elfas PNJ restantes que defienden la ciudad condenada. Cuando los elfos encogidos consiguen defender Primer Fuerte, la mesa de estrategia se da la vuelta, partiéndose por la mitad y revelando el botín del jefe. Ojalá otros jefes de ELO fueran tan creativos.

La Biblioteca del Vacío tiene un aspecto impresionante: un mosaico no euclidiano de pasillos flotantes y puzles saltarines, pero su jefe es decepcionante, tanto desde el punto de vista del diseño como de la tradición. ¡Al principio parece genial: una lucha contra el intento fallido del Brujo de recrear al Héroe después de su muerte, completamente ataviado con las Placas de Sombra y blandiendo el Arco Negro Escarlata, con la Espada de Arvish al costado... pero entonces te das cuenta de que han utilizado el parecido del actor de **Las crónicas de Elfine en línea** en lugar del modelo del personaje principal de los juegos originales. ¡No tiene sentido! La estatua del Viejo Cabo del Héroe utiliza el modelo correcto. Poneros las pilas, Segotari.

Por suerte, el desafío final contra el Brujo lo compensa. Te enfrentas a él encima de un gigantesco astrolabio flotante. El Brujo se configura como un espíritu inquieto de élite con 100 PG en tres fases. Entre las fases, el Brujo deja al miembro de tu grupo con más salud a 1 PG y recupera todo lo que le ha robado. Una vez reducido a 0 PG, el Brujo sigue luchando hasta que se le inflige una herida crítica, lo que le perfora el alma, que brota en un chorro de color púrpura, mientras en la distancia el Monte Ponzoñoso entra en erupción. Anticlimático, ¿verdad? Tuvimos que esperar dos años con este final en suspenso en el juego base. Hoy en día, esta escena corta prepara muy bien el Corazón de Miasma.

## Z. CORAZÓN DE MIASMA (INCURSIÓN)

*¡Reunid vuestra fuerza, virtud, astucia, corazón y a todos los linajes elfos, porque esta noche pondremos fin a este azote sobre nuestras Tierras Elfas, y nos convertiremos en Héroes!*

Bien, mírate. Te dije que te llevaría al Corazón de Miasma, y ya ves dónde estás, junto a todo tu linaje elfo al pie del Monte Ponzoñoso. Corazón de Miasma no es como las incursiones que has hecho hasta ahora. Te parecerá más fácil que Torre del Brujo, pero eso es solo porque estás bien equipado. En realidad, su dificultad es bastante similar. ¿Estás preparado para la trampa? Para completar Corazón de Miasma se necesitan cuatro linajes elfos, así que tendrás que formar alianzas en tu servidor. La incursión está dividida en cuatro cámaras, cada una dedicada a las cuatro piedras angulares del juego y con entradas separadas en el Monte Ponzoñoso.

Una vez por semana, un linaje elfo que haya completado la Torre del Brujo puede entrar en una de estas cámaras, suponiendo que esté desocupada, durante 3 horas.

Es posible completar una cámara con un solo linaje elfo hasta el jefe final, que es inaccesible a menos que se completen las cuatro cámaras simultáneamente en el mismo periodo de 3 horas. Más sobre esto en un segundo.

El Atrio Derecho se considera la cámara más fácil, porque los jefes son criaturas que causan mucho daño por segundo con una complejidad mecánica mínima. Simplemente no os pongáis a tiro durante el combate con el dragón de élite encadenado o la lava ascendente en la sala del gólem y no tendréis problemas.

El Atrio Izquierdo es la cámara más difícil, porque en realidad es una batalla jugador contra jugador simulada. No sé cómo lo ha conseguido Segotari, pero siempre es diferente. Quizá los desarrolladores la han generado semanalmente desde su lanzamiento, o han codificado tantas variantes de comportamiento que no se distinguen de las de los jugadores reales, o quizá han aprovechado una IA realmente poderosa, pero sea lo que sea lo que haya hecho el equipo de desarrollo, es una prueba impresionante de las habilidades de personaje contra personaje de tu linaje elfo. También es una elección bastante popular cuando se deciden limpiar las cuatro cámaras, así que asegúrate de que tu linaje elfo tiene una segunda cámara favorita en caso de que acabes aliándote con un linaje elfo dedicado al jugador contra jugador.

El Ventrículo Derecho es una prueba totalmente aleatoria del conocimiento del juego. Después de luchar contra monstruos generados aleatoriamente en mazmorras anteriores, el combate final tiene lugar en una nube de niebla en la que se mezclan los combates contra dos jefes de mazmorras diferentes. El truco es que tienes que luchar contra ambos al mismo tiempo. Además, ambos jefes están escalados para golpear como si se tratara de solo uno. Si tienes suerte, esta puede ser la cámara más rápida, pero normalmente estará en algún punto intermedio.

El Ventrículo Izquierdo es único. Está lleno de limo y tiene lugar en un barco. La comunidad está segura en un 90% de que está construido enteramente con contenido recortado de la alfa, pero creo que no es en absoluto menos digno por ello. Es el único lugar del juego en el que la habilidad Pilotar vehículo acuático es remotamente útil y, por desgracia, necesaria. En cada recorrido de la cámara, debes pilotar el barco alrededor de un pequeño lago de limo que se genera constantemente, y luchar contra tres gólems de tesoro (copiado y pegado de K. Primer

Fuerte) para romper el campo de fuerza que rodea la puerta del jefe final. Merece la pena determinar con antelación quién de tu linaje elfo potenciará la habilidad Pilotar vehículo acuático de su elfo, para que no desperdicien puntos en ella varias personas. Te sorprendería saber cuántos linajes elfos tienen realmente un «marinero» dedicado, y tener uno hará que te inviten a muchas alianzas para Corazón de Miasma.

Una vez completadas las cuatro cámaras, el Monte Ponzoso entra en erupción, disparando los cuatro linajes elfos a cuatro plataformas de la estratosfera que forman un anillo alrededor de una nube de gas púrpura con la forma de la cabeza del Brujo. El Alma del Brujo no es un combate mecánicamente desafiante. Es más bien una pieza escénica que otra cosa, y la mayor parte de la dificultad proviene de mantener la comunicación a través de cuatro linajes elfos. Solo la parte posterior de la cabeza del Brujo recibe daño, y únicamente durante un tiempo limitado después de que un meteorito se dirija a su boca.

Hay un láser gigante en la boca que hay que saltar, meteoros que caen para redirigirlos a la boca del Brujo mediante un ataque cuerpo a cuerpo, y el jefe hace girar la cabeza a intervalos aleatorios, tanto con fuego láser como sin él. Una vez dominéis los botones simultáneos en cada plataforma para hacer girar su anillo, podréis eliminarlo sin problemas, y solo golpearéis los meteoros hacia los otros linajes elfos accidentalmente.

No voy a estropear la escena final, excepto para decir que es un guiño a la próxima expansión. Al fin y al cabo, la organización de cuatro linajes elfos para realizar una incursión al mismo tiempo es el verdadero jefe final de ELO. Al menos por ahora.

# Elfines

—ONLINE—

## MONSTRUOS DE ELFLINES ONLINE

ELO es mi juego favorito. Creo que, a estas alturas, esto debería ser obvio. Así que, cuando lo critique, debes saber que lo hago desde el amor. ELO es impresionante en muchas cosas, pero algo que le falta es la variedad de enemigos. Con solo nueve tipos de enemigos, las mazmorras a veces pueden parecer iguales. La infinidad de variantes de color para estos modelos ayuda, pero creo que es sin duda un área en la que Segotari podría mejorar. Por suerte, el comportamiento de los enemigos es estupendo, incluso bastante realista a veces, y los monstruos suelen tener variantes con pequeños cambios de modelo, como los gremlins jardineros en la Cala del Rocío, o los colmillos de sombra en las Cavernas Filo de Fuego. Espero que en la próxima expansión introduzcan algunos tipos de enemigos nuevos, y no se apoyen en la generación aleatoria de contenido tanto como lo han hecho en las Tierras del Miasma, utilizándola solo como otra herramienta genial en su repertorio de diseño, en lugar de como su herramienta favorita. Los foros están siempre llenos de gente que crea nuevos conceptos de monstruos, así que quizá solo deberían implementar algunas de nuestras ideas.

|   |  |     |   |                   |                            |     |      |     |   |
|---|--|-----|---|-------------------|----------------------------|-----|------|-----|---|
| INT                                     | 2  | REF | 5 | DES               | 7                          | TEC | 2    | FRI | 3 |
| VOL                                     | 4  | MOV | 4 | TCO               | 7                          | EMP | 3    |     |   |
| PUNTOS DE GOLPE                         | 40   |     |   | GRAVEMENTE HERIDO | 20                         |     |      |     |   |
| Armas                                   |  |     |   |                   | Armadura: piel de lobo oso |     |      |     |   |
| Garras de lobo oso (CdT 1 • 1/2 CP) 4d6 |  |     |   |                   | Cabeza                     |     | CP 5 |     |   |
|   |  |     |   |                   | Cuerpo                     |     | CP 5 |     |   |
| BASES DE HABILIDAD                      | Arma cuerpo a cuerpo 13, Atletismo/Contorsionismo 11, Evasión/Baile 11, Pelea 11, Percepción 10, Rastrear 10, Resistencia/Resistir torturas/drogas 12  |     |   |                   |                            |     |      |     |   |
| APTITUDES                               | Élite: Un lobo oso de elite tiene 50 PG y piel con CP 7 (cabeza y cuerpo).   |     |   |                   |                            |     |      |     |   |
| LOBO OSO                                | <i>En los altos bosques y montañas de las Tierras Elfes, el lobo oso es el depredador supremo, y defiende su territorio tanto de los elfos como de monstruos con sus afiladas garras. Aunque protegen ferozmente a sus cachorros, algunas tribus de gremlins consiguen robarlos, criándolos como monturas personales de los especímenes más fuertes o de sus líderes espirituales.</i> |     |   |                   |                            |     |      |     |   |

**EN LA VERSIÓN BETA SE LLAMABAN OSOS LOBO, PERO SEGOTARI CAMBIÓ EL NOMBRE CUANDO BIOTECHNICA LES AMENAZÓ CON DEMANDARLES POR INFRACCIÓN DE MARCA. SINCERAMENTE, ME ALEGRO DE QUE HAYAN CAMBIADO EL NOMBRE, PORQUE HAY ALGO MUCHO MÁS ICÓNICO EN LOS LOBOS OSO. AUNQUE ESO ES UNA CUESTIÓN DE GUSTO PERSONAL.**

— DAERIC SYLAR

## CABEZA MALDITA

INT 5 REF 6 DES 2 TEC — FRI —

VOL 1 MOV 4 TCO 1 EMP —

PUNTOS DE GOLPE 10 GRAVEMENTE HERIDO 5

### Armas

Flecha espectral (CdT 1) 3d6

### Armadura: ninguna

Cabeza CP 0

Cuerpo CP 0

BASES DE HABILIDAD Evasión/Baile 4, Percepción 11, Resistencia/Resistir torturas/drogas 7, Sigilo 4, Tiro con arco 12

APTITUDES **Cabeza flotante:** solo los tiros de precisión dirigidos a la cabeza pueden impactar en una cabeza maldita.

**Élite:** una cabeza maldita de élite tiene base 12 en la habilidad Evasión/Baile, y su Flecha espectral tiene CdT 2.

La leyenda dice que todas las víctimas del Brujo en el Primer Fuerte fueron decapitadas. A merced de la magia oscura, sus cabezas cortadas se levantaron de las fosas comunes para servir al Brujo como centinelas de su ejército.

## DRAGLIN

INT 2 REF 6 DES 7 TEC 4 FRI 3

VOL 3 MOV 4 TCO 3 EMP 3

PUNTOS DE GOLPE 25 GRAVEMENTE HERIDO 13

### Armas

Garras (CdT 2 • 1/2 CP) 3d6

Colmillos (CdT 1 • 1/2 CP) 4d6

### Armadura: escamas

Cabeza CP 7

Cuerpo CP 7

BASES DE HABILIDAD Arma cuerpo a cuerpo 13, Atletismo/Contorsionismo 9, Evasión/Baile 10, Pelea 10, Percepción 8, Resistencia/Resistir torturas/drogas 7, Sigilo 9

APTITUDES **Quimera inestable:** cuando un draglin llega a 0 PG, estalla como una granada perforante (centrada en sí mismo).

**Élite:** un draglin de élite puede reducir sus PG a 0 con una acción.

El resultado del intento del Brujo de crear un ejército para dominar a los linajes elfos infundiéndolo a los gremlins que capturó con la sangre donada por el dragón traidor Miasma de Fuego Chedul. Aunque el experimento fue un fracaso, las inestables quimeras dragón-gremlin forman una parte importante del ejército del Brujo, como infantería y artillería a partes iguales.

|                 |    |     |    |                   |    |     |   |     |   |
|-----------------|----|-----|----|-------------------|----|-----|---|-----|---|
| INT             | 7  | REF | 10 | DES               | 10 | TEC | 4 | FRI | 5 |
| VOL             | 9  | MOV | 5  | TCO               | 15 | EMP | 4 |     |   |
| PUNTOS DE GOLPE | 70 |     |    | GRAVEMENTE HERIDO | 35 |     |   |     |   |

| Armas                     |     | Armadura: escamas de dragón |       |
|---------------------------|-----|-----------------------------|-------|
| Mordisco (CdT 1 • 1/2 CP) | 5d6 | Cabeza                      | CP 10 |
| Garras (CdT 2 • 1/2 CP)   | 3d6 | Cuerpo                      | CP 10 |

**BASES DE HABILIDAD** Arma cuerpo a cuerpo 16, Composición/Cultura 11, Manejo de animales 10, Pelea 14, Percepción 13, Persuasión/Comerciar 12, Primeros auxilios/Enfermería/Cirugía 11, Resistencia/Resistir torturas/drogas 15, Tiro con arco 16

**APTITUDES**

**Arma de aliento:** el arma de aliento del dragón tiene CdT 3 y causa 3d6 de daño. Lo dispara con la habilidad Tiro con arco, pero utilizando la tabla de alcance de la escopeta. Además de recibir daño, cualquier objetivo alcanzado por el arma de aliento de un dragón también queda en llamas.

**Versatilidad con armas naturales:** un dragón no puede atacar con la misma arma dos turnos seguidos.

**Élite:** la armadura de escamas de un dragón de élite tiene CP 14 (cabeza y cuerpo).

**DRAGÓN** *Hace mucho tiempo, los elfos vivían en paz con los dragones e intercambiaban productos artesanales y medicinas. Fue de los dragones de donde los elfos aprendieron la ciencia médica y la teoría económica. Cuando llegó el Brujo, corrompió a muchos de los dragones, primero con la retórica y después con la magia. Cuando se dieron cuenta del peligro que suponía el Brujo, ya era demasiado tarde. Con la guerra, la especie quedó reducida a menos de un centenar. Muchos de los que quedan todavía están resentidos, y se ven pocos dragones fuera de la Isla de Basalto.*

**NO HAY NADA COMO MATAR A TU PRIMER DRAGÓN EN ELO. ESQUIVAS EL MORDISCO Y CONSIGUES DAR EL ÚLTIMO GOLPE, PERO MUY PROBABLEMENTE SIN RECIBIR NADA COMO BOTÍN. PERO NO TE IMPORTA. PORQUE ACABAS DE MATAR A UN DRAGÓN, EL MISMO TIPO DE ENEMIGO QUE TE HA ESTADO ACOSANDO DESDE QUE EMPEZASTE. LOS DRAGONES SON SERES RAROS QUE APARECEN EN TODAS LAS PARTES DEL JUEGO, PERO COMO LOS JUGADORES VETERANOS POCAS VECES VUELVEN A VISITAR LAS PRIMERAS ZONAS, A MENUDO SE QUEDAN SIN MATAR DURANTE SEMANAS. ASÍ QUE, CUANDO UNO MUERE, SE FACILITA LA SUBIDA DE NIVEL EN ESA ZONA PARA TODOS. SIN EMBARGO, LA PRIMERA VEZ QUE MATÉ A UNO, APARECIÓ OTRO EN UN MINUTO Y ME MATÓ. Eso podría haber sido un fallo del juego.**

— DAERIC SYLAR

|                 |    |     |   |                   |    |     |   |     |   |
|-----------------|----|-----|---|-------------------|----|-----|---|-----|---|
| INT             | 1  | REF | 3 | DES               | 10 | TEC | 2 | FRI | 1 |
| VOL             | 8  | MOV | 4 | TCO               | 15 | EMP | 1 |     |   |
| PUNTOS DE GOLPE | 70 |     |   | GRAVEMENTE HERIDO | 35 |     |   |     |   |

|                    |     |                           |      |
|--------------------|-----|---------------------------|------|
| Armas              |     | Armadura: cuerpo de gólem |      |
| Pelea (CdT 2 o 3*) | 5d6 | Cabeza                    | CP 7 |
|                    |     | Cuerpo                    | CP 7 |

BASES DE HABILIDAD Evasión/Baile 11, Pelea 16, Percepción 11, Resistencia/Resistir torturas/drogas 18

**Impulso:** el ataque de Pelea de un gólem tiene CdT 3 en lugar de 2 si ha golpeado a un objetivo con un ataque de Pelea en su turno anterior.

APTITUDES **Apagado temporal:** en lugar de sufrir una herida crítica, un gólem se apaga y no puede esquivar ataques ni realizarlos hasta el final de su siguiente turno.

**Élite:** la armadura de un gólem de élite tiene CP 13 (cabeza y cuerpo).

**GÓLEM**

*Después de que el Brujo fracasara en la creación de un híbrido perfecto de dragón y gremlin, dirigió su atención a otra parte, retirándose a su torre en la Isla de los Primeros Elfos. Tras meses de investigación, tiempo que permitió a los elfos recuperar su posición en Arvish, el Brujo consiguió desmontar mágicamente un zazzolif y reprogramarlo para que construyera versiones más grandes de sí mismo utilizando el basalto de su isla vecina en lugar de la zazzolita, que cuesta mucho conseguir. Así nació el primer gólem.*

## GRANDE. MALVADO. CONTUNDENTE. LENTO.

**PODRÍAS PENSAR, «SIMPLEMENTE ESQUÍVALO», PERO SIEMPRE PARECEN ESTAR EN ESTAS PEQUEÑAS ARENAS CLAUSTROFÓBICAS. POR ESO LLEVAS UN PROTEGIDO, PARA ABSORBER EL DAÑO. POR DESGRACIA, PARECE QUE NUNCA HAY SUFICIENTES PARA TODOS. NI TAMPOCO DRUIDAS, SABIOS, HÁBILES NI CUIDADORES. YA ESTAMOS HASTA LAS OREJAS DE ARQUEROS.**

**POR FAVOR, ENVIAD AYUDA.**

— DAERIC SYLAR

## GREMLIN

INT 4 REF 6 DES 6 TEC 4 FRI 4

VOL 3 MOV 6 TCO 3 EMP 3

PUNTOS DE GOLPE 25 GRAVEMENTE HERIDO 13

### Armas

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Daga gremlin (CdT 1 • 1/2 CP) | 2d6 |
| Arco corto gremlin (CdT 2)    | 3d6 |

### Armadura: armadura gremlin

|        |      |
|--------|------|
| Cabeza | CP 5 |
| Cuerpo | CP 5 |

### BASES DE HABILIDAD

Arma cuerpo a cuerpo 12, Atletismo/Contorsionismo 10, Evasión/Baile 10, Manejo de animales 8, Montar 10, Pelea 8, Percepción 10, Resistencia/Resistir torturas/drogas 9, Robar bolsillos/Abrir cerraduras 10, Sigilo 12, Tiro con arco 12

### APTITUDES

**Furia de sangre:** aumenta la CdT de todas las armas gremlins en 1 mientras estén gravemente heridos.

**Élite:** los gremlins de élite tienen armadura con CP 10, la daga gremlin inflige 3d6 de daño, y el arco corto gremlin inflige 4d6 de daño. Cuando están montados, no pueden ser alcanzados salvo por los tiros de precisión.

Los gremlins son pequeños demonios verdes de rostro pálido que han estado en guerra con los elfos desde que Primer Fuerte, en Enthenox, se fundó demasiado cerca de uno de sus asentamientos en las montañas. El número de gremlins fue reducido drásticamente por el Brujo, que capturó aproximadamente a la mitad de su población, haciendo que los que quedaron adoptaran un patrón de nomadismo bélico que continúa en la actualidad.

## ESPÍRITU INQUIETO

INT 4 REF 7 DES 7 TEC 3 FRI 1

VOL 10 MOV 3 TCO 5 EMP 3

PUNTOS DE GOLPE 50 GRAVEMENTE HERIDO INMUNE

### Armas

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Flecha espectral (CdT 2) | 4d6 |
|--------------------------|-----|

### Armadura: ninguna

|        |      |
|--------|------|
| Cabeza | CP 0 |
| Cuerpo | CP 0 |

### BASES DE HABILIDAD

Evasión/Baile 14, Idioma (élfico) 10, Pelea 10, Percepción 12, Resistencia/Resistir torturas/drogas 16, Sigilo 14, Tiro con arco 15

### APTITUDES

**Chillido espectral:** el chillido espectral es un ataque con CdT 2 que afecta a los enemigos como la pistola sónica (**VER CPR PÁG. XXX**) y utiliza la tabla de alcance de arcos y ballestas.

**Élite:** el Chillido espectral de un espíritu inquieto de élite tiene CdT 4.

Los antepasados de los elfos cuyos lugares de sepultura han sido corrompidos son a veces arrancados de vuelta a las Tierras Elfas. Tras la interrupción de su sueño eterno, se levantan de nuevo como espíritus inquietos, adoptando una imagen fantasmal que refleja el momento de su descomposición. Una vez en esta forma vengativa, solo se puede devolver el descanso a sus almas matándolas.

# GUÍA DE DAERIC SYLAR PARA ELO

LIMO

INT 1 REF 6 DES 6 TEC — FRI —

VOL 5 MOV 5 TCO 2 EMP —

PUNTOS DE GOLPE 30 GRAVEMENTE HERIDO 15

### Armas

Pringue [Pelea] (CdT 2) 3d6

### Armadura: ninguna

Cabeza CP 0

Cuerpo CP 0

BASES DE HABILIDAD Atletismo/Contorsionismo 11, Evasión/Baile 12, Pelea 12, Percepción 6, Resistencia/Resistir torturas/drogas 16

APTITUDES **¡Chof!:** en lugar de sufrir una herida crítica, un limo muere inmediatamente.  
**Élite:** un limo de élite inflige 4d6 de daño con su Pringue, tiene base 14 en la habilidad Pelea y no puede morir, excepto por su aptitud ¡Chof!

*Estos monstruos blandos y viscosos son el resultado de un experimento fallido para mutar las hierbas sagradas y permitir que crezcan en la superficie, que ahora han infestado la mayor parte de las Tierras Elfas. Capaces de una replicación casi infinita, todos los esfuerzos por eliminarlos han fracasado.*

ZAZZOLIF

INT 1 REF 8 DES 6 TEC 3 FRI 1

VOL 8 MOV 6 TCO 2 EMP 1

PUNTOS DE GOLPE 35 GRAVEMENTE HERIDO 18

### Armas

Púas afiladas [Arco] (CdT 1) 4d6

### Armadura: zazzolita

Cabeza CP 10

Cuerpo CP 10

BASES DE HABILIDAD Evasión/Baile 12, Pelea 7, Percepción 7, Resistencia/Resistir torturas/drogas 16, Sigilo 12, Tiro con arco 14

APTITUDES **Zazzolita:** un zazzolif está hecho de zazzolita pura, un material cargado mágicamente que es indescriptiblemente duro. Por lo tanto, la CP de un zazzolif no se daña.

**Élite:** un zazzolif de élite tiene 50 PG y sus púas afiladas tienen CdT 2.

*Los espíritus de la tierra rebeldes animan espontáneamente un material mágico conocido como zazzolita cada vez que el mundo natural cercano se ve amenazado por el Miasma, actuando de forma similar a un glóbulo blanco. Dado el estado actual de las Tierras Elfas, los elfos pueden encontrar zazzolifs activos convergiendo en casi todas las fuentes importantes de corrupción. Incapaces de distinguir entre amigos y enemigos, estos espíritus furiosos son un peligro tanto para los aventureros que buscan acabar con la corrupción de las Tierras Elfas como para las fuerzas del Brujo.*