

Exploradores Enanos



Hay una escuela de pensamiento tradicional entre muchos enanos de que "las viejas costumbres son las mejores", y que los nuevos artilugios ideados por los enanos más jóvenes, especialmente los del gremio de ingenieros, están debilitando a la raza al apartarse de las tácticas consagradas por el tiempo y de las costumbres de sus ancestros.

Estos enanos suelen ser más viejos y, como tales, viajan juntos para demostrar este simple hecho, apaciguando a los Ancestros utilizando únicamente armas y tácticas tradicionales, recuperando tesoros y artefactos perdidos y haciendo todo lo posible por limpiar las fortalezas caídas y pérdidas de la escoria que las ha ocupado "temporalmente".

Los Herreros Rúnicos más nuevos, considerados como los guardianes de la tradición, suelen ser los líderes de estos grupos, reuniendo a un gran número de miembros afines para emprender estas expediciones. Su cometido es sencillo: mostrar a los jóvenes mequetrefes que las Viejas Costumbres son el mejor camino para la supervivencia de la raza enana.

Reglas especiales

Las bandas de exploradores enanos están sujetas a las siguientes reglas especiales específicas y complementarias a las descritas para las bandas de buscadores de tesoros enanos.

Nunca confíes en ellos: aunque las bandas de exploradores enanos son libres de aliarse a otras bandas de enanos en partidas multijugador, su punto de vista es tan diferente que no confían en ellos plenamente. Los miembros de una banda de exploradores enanos nunca considerará como "miniaturas amigas" a otros enanos y viceversa.

Esto significa que los miembros de una banda detendrán su movimiento por la presencia de miembros de la otra, no tendrán en cuenta la presencia del otro a la hora de realizar los chequeos de *sólo ante el peligro*, etc. No cuentan como miniaturas enemigas y pueden repartirse los tesoros encontrados al final de la partida de forma normal, pero las dos bandas no son amigas, ¡no te equivoques!

Elección de guerreros

Una banda de exploradores enanos debe incluir un mínimo de 3 miniaturas. Dispones de 500 Coronas de Oro con las que puedes reclutar y equipar tu banda. El número máximo de guerreros en la banda es de 12.

Herrero Rúnico: cada banda de Montaraces Enanos debe tener 1 Herrero Rúnico, ¡ni más, ni menos!

Aprendiz de Herrero Rúnico: tu banda puede incluir 1 Aprendiz de Herrero Rúnico.

Matatrolls: tu banda puede incluir hasta 2 Matatrolls.

Barbaslargas: tu banda puede incluir hasta 5 Barbaslargas.

Guerreros del Clan: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros del Clan.

Ballesteros: tu banda puede incluir hasta a 5 Ballesteros.

Barbilampiños: tu banda puede incluir cualquier número de Barbilampiños.

Experiencia inicial

El **Herrero Rúnico** comienza con 20 experiencia.

El **Aprendiz de Herrero Rúnico** comienza con 0 puntos de experiencia.

Los **Matatrolls** comienzan con 8 puntos de experiencia.

Todos los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Incremento de características

Cuando los miembros de la banda ganan suficiente experiencia para un Avance (ver la sección de Experiencia del libro de reglas de Mordheim), es probable que obtengan un aumento de características. Las características enanas no pueden aumentarse más allá de los límites máximos del perfil que se muestran a continuación. Si una característica está al máximo, toma la otra opción o tira de nuevo si sólo puedes añadir una característica. Si ambas están ya al máximo, puedes aumentar cualquier otra en +1 en su lugar. Recuerda que los secuaces sólo pueden añadir +1 a cualquier característica.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Enano	3	7	6	4	5	3	5	4	10

Tabla de Habilidades de los Exploradores Enanos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Herrero Rúnico	✓	✓	✓	✓		✓
Aprendiz	✓		✓	✓		✓
Matatrolls	✓			✓		✓

Los Enanos no pueden elegir la Habilidad Saber Arcano ya que es imposible que aprendan a lanzar hechizos.



Lista de equipo de los Exploradores Enanos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los exploradores enanos para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

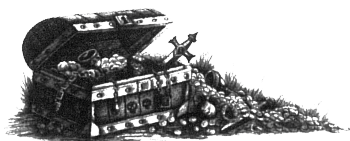
Daga	Gratis/2 co
Maza/Martillo	3 co
Hacha	5 co
Hacha enana	15 co
Espada	10 co
Arma a dos Manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co
Arma de Gromril*	coste x3

Armas de Proyectoil

Pistola	15 co (30 co por ristra)
---------------	--------------------------

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Armadura de Gromril**	75 co
Escudo	5 co
Casco	10 co



EQUIPAMIENTO DE TIRADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

Armas de Proyectoil

Ballesta	25 co
----------------	-------

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

*Cualquier Guerrero Enano puede optar por llevar un Arma de Gromril multiplicando por 3 el coste normal. Estos precios son válidos al reclutar la banda inicial. Tanto para adquirirlas después como para conocer las reglas especiales, consulta el Reglamento de Mordheim.

**El precio de la Armadura de Gromril es más bajo que el habitual para representar la facilidad de los Enanos para acceder a ella. Tras reclutar la banda inicial, el precio será el habitual.

El "Viejo" Borin era respetado y venerado entre sus contemporáneos por haber sobrevivido a la mayoría de ellos y había dejado crecer la barba para demostrarlo. Estaba acostumbrado a las reverencias. Sin embargo, no era simplemente la edad, sinónimo de gran respeto en la sociedad enana. Era también un miembro de la Orden de los Herreros Rúnicos, o lo que es lo mismo: ritos y rituales secretos y poderosos.

Ahora, según golpeaba la boja del bacha forjando otra antigua runa en su superficie y pronunciando las poderosas palabras que aumentarían la potencia del arma, Borin sabía que el bacha sería otro paso en la reparación de los errores del pasado, manteniendo el Camino de los ancestros, y haciendo volver así a su pueblo a una nueva Edad de Oro.

Mientras contemplaba el bacha terminada, el herrero rúnico sintió una bocanada de orgullo, pero se contuvo. Sí, el arma estaba lista y había recibido el poder, pero no era mejor que cualquier otra de las que podrían producirse en la actualidad. No en comparación con la grandes armas forjadas antaño y que sostenían en sus manos los más grandes héroes. Sólo el tiempo podría decir lo cierto que sería...



Heroes



1 Herrero rúnico

85 co para reclutar

Los Herreros Rúnicos son campeones de las viejas costumbres. Un dicho popular dice “Si fue lo suficientemente bueno para mis antepasados, es lo suficientemente bueno para mí”. Tras décadas de aprendizaje, estos Herreros Rúnicos suelen buscar la manera de demostrar este dicho y reúnen a un grupo de individuos con ideas afines para buscar los tesoros perdidos de sus antepasados y reafirmar así su compromiso para con las antiguas tradiciones.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	5	4	3	4	1	2	1	10

Armas/Armadura: los Herreros Rúnicos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 6” del herrero rúnico puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Escriba Rúnico: el herrero rúnico comienza conociendo una runa menor al azar de entre las listadas más adelante. Antes de cada batalla, puede inscribir la runa en un objeto de uno de los guerreros de la banda. Si tiene éxito, el objeto ganará el bono de la runa para dicha batalla. Cuando un Herrero Rúnico gana la experiencia suficiente para aprender una nueva habilidad, puede optar por aprender una nueva runa (exactamente igual que un Hechicero o Mago hace con los hechizos).

0.1 Aprendiz de Herrero Rúnico

40 co para reclutar

Un aprendiz de Herrero Rúnico sigue a su maestro allá donde vaya y normalmente está igual de ansioso por demostrar que las viejas costumbres son las mejores. Porque si no lo son, está desperdiciando una buena parte de su vida...



0.5 Barbaslargas

50 co para reclutar

Los Barbaslargas, veteranos curtidos que han luchado en cientos de batallas a lo largo de su larga vida, suelen estar más que dispuestos a apoyar una expedición para demostrar lo que siempre han dicho: las viejas costumbres son las mejores!

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

Armas/Armadura: los Barbaslargas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Guerreros.

Secuaces



Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	3	2	3	4	1	2	1	8

Armas/Armadura: los Aprendices de Herrero Rúnico pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Manos extras: un aprendiz de Herrero Rúnico ayuda a su maestro a confeccionar objetos rúnicos, haciendo todo el trabajo aburrido para que su maestro sea más eficiente en sus esfuerzos. Un Aprendiz de Herrero en la banda permite a un herrero inscribir runas en dos objetos antes de cada batalla, en lugar de sólo uno.

0.2 Matatrolls

50 co para reclutar

Aunque pueda parecer que los Matatrolls no deberían encajar con el resto de una banda de exploradores enanos, no te equivoques: ¡son estrictos adherentes a la tradición y a las viejas costumbres! De hecho, normalmente les resulta más fácil llevarse bien con los enanos de mentalidad más tradicional que con otros enanos, a los que los Matatrolls consideran que les falta determinación y perspicacia para ver cuáles son los verdaderos problemas de su raza.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas/Armadura: los Matatrolls pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Guerreros, aunque nunca podrán equiparse con armas de proyectiles o armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Juramento de Muerte: los Matadores buscan una muerte honorable en combate. Son completamente inmunes a todo tipo de psicología y no necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.

REGLAS ESPECIALES

Obstinados: los Barbaslargas han visto casi todo en sus largas vidas y lo saben. Se les ha hecho luchar contra enemigos imposibles en situaciones inverosímiles y aún así, siguen con vida. Y por encima de todo están mucho más seguros de sus convicciones que la mayoría de los otros enanos, así que no están dispuestos a dejar que un grupo de goblins los hagan retroceder. Un Barbalarga puede repetir cualquier chequeo de liderazgo que se vea obligado a realizar. Recuerda que no se puede repetir una tirada que ya se haya repetido y que el resultado de la segunda tirada será el definitivo.

Guerreros del Clan

40 co para reclutar

Hay muchos Enanos que ven la “sabiduría” en la confianza a las viejas costumbres. La mayoría de estos guerreros Enanos veneran a los Herreros Rúnicos y se sienten honrados de ser elegidos como parte de una expedición que incluya uno.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas/Armadura: los Guerreros del Clan pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Guerreros.

0.5 Ballesteros

40 co para reclutar

Más enanos que ven las viejas costumbres como las mejores. Utilizan la vieja ballesta en lugar de los arcabuces más modernos (y muy poco fiables a sus ojos). Si sus antepasados hubieran querido que utilizaran armas de pólvora negra, las habrían desarrollado hace generaciones.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas/Armadura: los Ballesteros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Ballesteros.

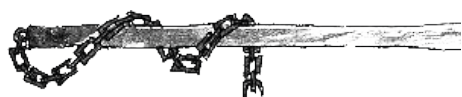
0.5 Barbilampiños

25 co para reclutar

Muchos de los defensores de las viejas costumbres son miembros mayores de la comunidad enana. Sin embargo, todavía hay jóvenes que creen y a menudo acompañan a una banda rúnica para echar una mano cuando sea necesario a los respetados ancianos. Más ágiles que sus compañeros, a menudo se les utiliza como exploradores, yendo por delante del resto para espiar el terreno y observar la actividad del enemigo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	3	2	3	4	1	2	1	8

Armas/Armadura: los Barbilampiños pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Guerreros.



Habilidades especiales



Los Héroes Enanos pueden utilizar la siguiente Lista de Habilidades en lugar de las listas de habilidades estándar disponibles para ellos.

Verdaderamente duro

Los enanos son individuos resistentes y este héroe resulta resistente incluso para un enano. Cuando se tira en la Tabla de Heridas para este héroe, una tirada de 1-3 se trata como *derribado*, 4-5 como *aturdido* y 6 es *fuera de combate*.

Maestro del combate

Las habilidades marciales de este enano superan las de un guerrero normal; está acostumbrado a luchar solo contra hordas de oponentes y salir indemne. Cuando utiliza un arma que tiene una regla especial de *parada*, este héroe parará con éxito si supera o iguala la tirada más alta de su oponente para golpear, no sólo si supera la tirada. Además, si este guerrero está usando dos armas que tienen la regla especial de *parada*, podrá efectuar dos paradas (si las dos tiradas igualan o superan los dos resultados mayores de los ataques efectuados contra él) en vez del máximo habitual de uno.

Cráneo de acero

El héroe tiene un cráneo grueso incluso para un enano. Tiene una salvación especial de 3+ en un D6 para evitar ser *aturdido*. Si la salvación se realiza, trata un resultado de *aturdido* como de *derribo*. Si el enano también lleva un casco, esta salvación es de 2+ en lugar de 3+ (esto sustituye a la regla especial del casco).

Extra resistente

Este enano tiene fama de salir airoso de heridas que matarían a un ser menor. Cuando se tira en la Tabla de Heridas Graves de los Héroes para este héroe después de una partida en la que ha quedado *fuera de combate*, se puede volver a tirar el dado una vez. El resultado de esta segunda tirada de dados debe ser aceptado, incluso si es un resultado peor.

Cazador de fortuna

Este enano es especialmente bueno para localizar recursos valiosos. Al tirar en la tabla de exploración al final de una partida, el héroe puede modificar una tirada en +/-1.

Carga furiosa

El cazador puede duplicar sus ataques en el turno en el que carga. Sufrirá una penalización de -1 al impacto en ese turno. Sólo para Matatrolls.

Destructor de monstruos

El Matatrolls siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+, independientemente de la Resistencia, a menos que su propia fuerza (con los modificadores del arma) signifique que se necesita una tirada más baja que esta. Sólo para Matatrolls.

Berserfer

El Matatrolls puede añadir +1 a sus tiradas para golpear durante el turno en el que carga. Sólo para Matatrolls.

Runas Enanas

Los Herreros Rúnicos aprovechan la magia del mundo de Warhammer inscribiendo runas mágicas en los objetos, imbuyéndolos con una variedad de habilidades maravillosas. Cuando un Herrero Rúnico se gradúa de su largo aprendizaje, tiene conocimiento de una o dos runas menores que le ha enseñado su maestro. Estas runas son menos poderosas que las runas enanas normales, ya que sólo pueden utilizar la magia durante un corto periodo de tiempo. A medida que el Herrero Rúnico practica y estudia por su cuenta, adquiere los conocimientos necesarios para inscribir runas más poderosas y permanentes en los objetos.

Antes de cada partida, el Herrero puede intentar inscribir la runa en un objeto que lleve uno de los guerreros de su banda. Para ello debe tirar 2D6. Si saca un número igual o mayor que el nivel de dificultad de la runa, el objeto obtiene la bonificación correspondiente a esa partida. Si saca un "2" en el 2D6, ha estropeado la inscripción, ha fracturado la hoja del arma o ha destrozado la coraza de la armadura, etc. El objeto queda destruido y debe ser retirado de la lista de objetos del guerrero, aunque puede ser sustituido antes de la partida si la banda tiene suficientes coronas de oro. Cualquier otro fallo significa simplemente que el Herrero Rúnico no ha inscrito la runa correctamente y el guerrero no obtiene ninguna bonificación.

El líder de una banda de Exploradores Enanos representa a un Herrero Rúnico joven que ha dejado recientemente la tutela de su maestro. Conoce una de las siguientes runas menores:

- 1 - Runa de Piedra:** +1 a la tirada de salvación por armadura. Dificultad 8.
- 2 - Runa de Nitidez:** -1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo al usar ese arma. Dificultad 6.
- 3 - Runa de Velocidad:** duplica la Iniciativa con ese arma. Dificultad 7.
- 4 - Runa de Amparo:** tirada especial de salvación por armadura de 4+ contra hechizos que afecten al objetivo (colocada en un cinturón, brazalete, etc. Coste para reemplazar: 1 corona de oro). Dificultad 8.
- 5 - Runa de Precisión:** +1 a la tirada para impactar con ese arma. Dificultad 9.
- 6 - Runa de Paso largo:** +1 al Movimiento (colocada en un cinturón, brazalete, etc. Coste para reemplazar: 1 corona de oro). Dificultad 8.

Los celos de las Runas: las bonificaciones de las Runas no se acumulan con las bonificaciones mágicas de otros objetos. En otras palabras, un guerrero no puede combinar una Runa de Piedra en su escudo y una Runa de Escudo en su armadura para una bonificación total a su Salvación de Armadura de +2. Del mismo modo, el guerrero no podría combinar la Runa de Piedra en su escudo con algún traje de armadura mágica élfica (por ejemplo) que añadiera +1 a la Salvación de Armadura del guerrero.



Dorval levantó el hacha para dejar que la luz brillase en la hoja e iluminase la runa grabada en ella. Los enanos más jóvenes en la mesa miraban con asombro y murmuraban, reconociendo el excelente trabajo de la misma. Ni uno solo de ellos sabía realmente los siglos de práctica necesarios para lograr tal acabado.

“¿Dónde la encontraste?” le preguntó uno de ellos.

“¡Encontrar, muchacho, encontrar! La recuperé en los más profundo de Ka-rak-Azgal. Es el hacha de mi tatara-tatara abuelo y fui en su busca. Ahora puedo vengarme realmente de esos malditos pieles verdes. Es lo que mi padre habría querido y lo que yo también quiero. Necesito algunos brazos más para

acompañarme en esta empresa, y aquí veo un montón de muchachos, con corpulentos brazos y llenos de coraje”. Entonces algunos se burlaron, otros fruncieron el ceño y otros simplemente se levantaron y se fueron.

“Escuchad muchachos, ha llegado el momento de reclamar lo que una vez fue nuestro y tengo un plan pa-ra ello”. Entonces, el resto se levantó y se fue. Sólo dos de los jóvenes enanos permanecieron sentados, sus barbas cubrían a duras penas sus collares. Pero ahí estaban, esperando a que continuara, con los ojos abiertos en respeto a sus Ancestros.

“Veo dos sabios enanos y estoy seguro de que sus padres se sentirían orgullosos de ellos.”