Buscadores de Tesoros

Los Enanos son una raza torva y extraordinariamente orgullosa. Respetan tres cosas por encima de todo: la edad, la riqueza y la habilidad. Por tanto, no es sorprendente que estos guerreros hayan acudido a Mordheim en busca de fama y fortuna. Mark Havener ha diseñado las reglas completas para organizar una banda de Enanos.

A veces, un Noble Enano puede encontrarse en una situación desesperada. Su familia puede haber sido asesinada por los Goblins o los Skavens, o por alguna cosa puede haber caído en desgracia y haber sido desterrado. Los otros Enanos denominan a estos guerreros "los Desposeídos". Los Enanos son una raza orgullosa. Para ellos es inconcebible dejarse arrastrar por la desesperación. En vez de ello, un Noble que se encuentre en una situación apurada, reunirá a un grupo de sus más leales amigos y parientes para embarcarse en la búsqueda de tesoros, con la esperanza de acumular suficientes riquezas para poder establecer un nuevo reino propio. En esta era, la mayor fuente de riqueza del Mundo Conocido se rumorea que es una ciudad del Imperio. La ciudad se denomina Mordheim…

Reglas especiales

Todos los Enanos están sujetos a las siguientes reglas especiales:

Difícil de matar: los Enanos son individuos duros y resistentes a los que sólo se puede dejar *fuera de combate* con un resultado de 6 en vez de 5-6 cuando se efectúe una tirada en la Tabla de Heridas. Así pues, los resultados en la Tabla de Heridas son: 1-2= *derribado*; 3-5= *aturdido*; 6= *fuera de combate*.

Cabeza dura: los Enanos ignoran las reglas especiales de mazas, garrotes, etc ¡No es fácil dejarlos inconscientes!

Armadura: los Enanos jamás sufren penalización al movimiento por estar equipados con armadura.

Odio hacia Orcos y Goblins: todos los Enanos *odian* a los Orcos y Goblins. Consulta en la sección de psicología del reglamento de Mordheim las reglas especiales que deben aplicarse.

Agravio ancestral: los Enanos no han olvidado el agravio cometido por los Elfos en los días en que ambas razas se enfrentaron por la supremacía en el Viejo Mundo. Una banda de Enanos jamás reclutará un espada de alquiler ni un dramatis personae de raza élfica.

Excelentes mineros: los Enanos pasan la mayor parte de su vida bajo tierra buscando minerales preciosos, por lo que posiblemente sean los mejores en este tipo de trabajos. En la ciudad de Mordheim se utilizan técnicas muy parecidas para buscar Piedra Bruja. Al efectuar la tirada para determinar la cantidad de Piedra Bruja que encuentra la banda, sumad +1 al número de fragmentos encontrados por la banda de Enanos.

Un silencio absoluto se cernía sobre el salón donde se celebraba el banquete. La celebración había durado días, desde que las tribus invasoras de Goblins habían sido rechazadas. El pueblo de Karak Azar no había tenido muchos motivos de alegría en las últimas décadas, así que todos estaban aprovechando al máximo esta rara ocasión; se cantaban canciones que no se habían oído en estos salones desde hacía una generación, y se bebían cantidades legendarias de las más preciadas cervezas enanas.

Eso fue hasta que el joven Lord Orrick entró en la sala. Orrick era el hijo menor del rey Kurdan, gobernante de Karak Azar.

"¿Qué has dicho, muchacho?", preguntó el anciano rey. "Mis viejos oídos deben haberte escuchado mal".

"Sólo pregunté por qué estamos celebrando", balbuceó el jiven enano. "Esta vez los hemos vencido, pero volverán, recuerda mis palabras. Y la próxima vez puede que no tengamos tanta suerte".

"¿Suerte?", rugió el rey enfurecido, prácticamente levantándose de su silla. Su escolta, sentada a ambos lados, intercambió miradas de preocupación y se levantó con él. ¿Se derramaría sangre noble en el salón esta noche?

"No fue suerte. Fue el coraje y la habilidad de lucha de los enanos lo que expulsó a esas hordas de pieles verdes. ¡Esta fortaleza nunca ha caído ante los invasores, y nunca lo hará! No mientras yo respire".

"Todo lo que digo es que los tiempos están cambiando, y debemos cambiar con ellos. Hablas de habilidad, pero seguimos usando las mismas viejas tácticas de nuestros antepasados. Al final, un enemigo astuto descubrirá nuestros métodos y este reino caerá".

"¿No tienes ningún orgullo en tus ancestros, muchacho?" El rey enano estaba casi en silencio ahora, su voz apenas superaba un susurro. Los que le conocían bien se dieron cuenta de que era una señal peligrosa, y se intercambiaron más miradas de preocupación por toda la sala.

"¡Malditos sean los ancestros!", exclamó el joven príncipe, golpeando con el puño la dura piedra de la mesa del banquete. "Durante la última generación, media docena de dominios enanos han caído en manos de sus enemigos. Estoy seguro de que sus gobernantes pensaban como tu sobre las estrategias de sus antepasados. Debemos abandonar las viejas costumbres, antes de que sea demasiado tarde para todos nosotros".

El rostro del antiguo gobernante se había transformado. A sus oídos, las palabras que había pronunciado su vástago eran la peor profanación imaginable: la falta de respeto a los ancestros.

"Fuera". Las palabras fueron apenas audibles. "Abandona este reino para no volver jamás. Tu nombre será borrado de todos los registros. Ya no eres el hijo del rey Kurdan de Karak Azar".

Lista de equipo de los Enanos

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

EQUIPAMIENTO DE LOS GUERREROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga ..... Gratis/2 co
Maza ..... 3 co
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** ..... 3 x coste

Armas de Proyectil

Pistola ..... 15 co (30 co para ristra)

Armaduras

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

EQUIPAMIENTO DE LOS ATRONADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de Proyectil

Ballesta ..... 25 co
Arcabuz ..... 35 co
Pistola ..... 15 co (30 co para ristra)

Armaduras

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

*El precio de una armadura de Gromril es inferior al crear una banda, pues representa la facilidad con que pueden conseguir estos objetos en su propia fortaleza. Posteriormente deben adquirirse según el coste normal indicado en el reglamento de Mordheim.

**Los Enanos pueden adquirir armas de Gromril libremente si corresponde a un tipo de arma con la que puedan equiparse normalmente. Su coste es el triple del coste del arma normal. Para las reglas sobre las armas de Gromril consultad el reglamento de Mordheim. Hay que tener en cuenta que este precio tan sólo es aplicable al organizar la banda, pues representa el equipo obtenido por los Enanos en su fortaleza. Posteriormente deben adquirirse según el coste normal indicado en el reglamento de Mordheim.

Tabla de Habilidades de los Enanos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Noble	✓	✓		✓		✓
Ingeniero	✓	✓				✓
Matador	✓			✓		✓

Eleccion de Guerreros

Una banda de Enanos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 12.

Noble: cada banda de Enanos debe incluir un Noble ¡Ni más ni menos!

Ingeniero: tu banda puede incluir un único Ingeniero.

Matadores: tu banda puede incluir hasta dos Matadores.

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Enanos.

Atronadores: tu banda puede incluir hasta 5 Atronadores.

Barbilampiños: tu banda puede incluir cualquier número de Barbilampiños.

Experiencia Inicial

El **Noble** empieza con 20 puntos de experiencia.

El **Ingeniero** empieza con 10 puntos de experiencia.

Los **Matadores** empiezan con 8 puntos de experiencia.

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

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

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

1 Noble Enano

85 co para reclutar

Los Nobles Enanos son buscadores de fortuna que han reunido una banda de Enanos con sus mismas ambiciones y han abandonado su fortaleza en busca de riquezas. El Noble Enano es un miembro muy respetado por los componentes de la banda. Habitualmente se trata de un miembro de alguna familia noble de una fortaleza Enana perdida que sueña con encontrar suficientes tesoros para recuperar el antiguo esplendor de los Reinos Enanos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	3	5	4	3	4	1	2	1	9

Armas/Armadura: un Noble Enano puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda situada a 6" o menos del Noble Enano puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

1 Ingeniero enano

50 co para reclutar

Los Ingenieros Enanos son miembros respetados de la sociedad Enana. Son ellos quienes diseñan y construyen las complejas máquinas e ingenios que han hecho famosos a los Enanos.

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

Armas/Armadura: un Ingeniero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Atronadores.

REGLAS ESPECIALES

Armero Experto: un Ingeniero Enano es experto en la construcción de ingenios mecánicos. Utilizando materiales más resistentes y antiguos secretos de ingeniería Enana, un Ingeniero Enano puede incrementar el alcance de las armas de proyectiles. Todas las armas de proyectiles compradas de la lista de equipo de la banda aumentan su alcance en 3" para las pistolas y en 6" para las ballestas y arcabuces mientras el Ingeniero Enano permanezca en la banda y participe en la batalla. Esta habilidad no funciona con las Espadas de Alquiler.

0-2 Matadores Enanos

50 co para reclutar

Los Matadores pertenecen a un mórbido culto Enano obsesionado con encontrar una muerte honorable en combate. Si un Enano comete un crimen imperdonable o ha quedado irremediablemente deshonrado, abandona su hogar para vagar por el mundo y morir luchando contra los enemigos de los Enanos. Los Matadores son individuos peligrosamente locos, psicópatas y violentos. Sin embargo, existen pocos luchadores mejores que ellos, por lo que son muy buscados por los Buscadores de Tesoros Enanos.

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

Armas/Armadura: los Matadores pueden equiparse con armas elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros. Los Matadores jamás utilizarán 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.

Habilidades de Matador: los Matadores pueden elegir las habilidades indicadas a continuación en lugar de utilizar las tablas habituales cada vez que consigan una nueva habilidad.

HABILIDADES DE MATADOR

Los Héroes Matadores Enanos pueden utilizar la siguiente tabla de Habilidades en lugar de cualquiera de las tablas de Habilidades estándar disponibles para ellos.

- **Carga Feroz:** el Matador puede doblar sus ataques en el turno en que carga, pero debe aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar ese turno.
- **Matador de Monstruos:** el Matador siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar la Resistencia de éste, a menos que gracias a su propia Fuerza (después de aplicar las modificaciones por el arma) necesite un resultado inferior a ese.
- **Enloquecido:** el Matador puede sumar +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en que carga.

La banda de enanos de Matthew Hutson, los Estefistas de Cragbrow, defienden su tesoro de los asquerosos muertos vivientes.

Pedazos de astilla volaron en dirección a su cara cuando otro proyectil de ballesta se incrustó en el marco de la puerta que Reinhold utilizaba como cobertura. Maldita sea, ¡esos tipos eran buenos tiradores! Cuando echó un rápido vistazo al exterior, pudo ver que tanto Dieter como el gran Klaus estaban tumbados en medio de la calle. Podría parecer que estaban durmiendo si sus posturas no fueran tan retorcidas, y, además, el proyectil atravesaba la cuenca del ojo derecho de Klaus. Si el gran hombre seguía vivo, no volvería a usar ese ojo.

Lo peor de toda esta situación era que todo se debía a una tonta discusión. Reinhold y sus compañeros se habían encontrado a los enanos en el Caldero Halfling, una taberna local y conocido lugar de encuentro para los de la ocupación de Reinhold. Los dos grupos se habían llevado bastante bien al principio. Klaus había sido capaz de seguir el ritmo de la increíble capacidad de beber de los enanos más pequeños, y esto hizo que le tuvieran cierto respeto. Por supuesto, con la bebida fuerte viene la falta de juicio, y Klaus no era una excepción. Comenzó a burlarse de la pequeña estatura de los enanos y de su aspecto general, lo que ya era bastante malo, pero luego hizo un comentario muy poco amistoso sobre la madre del líder enano, y eso fue todo lo que los diminutos guerreros pudieron soportar. Los enanos no habían montado una escena en la taberna, ya que esos lugares se consideraban terreno sagrado para grupos como ellos, pero no habían olvidado las palabras de Klaus, y al día siguiente habían increpado a Reinhold y a su banda en la calle.

Y ahora estaban aquí, con la banda de Reinhold ocupando los edificios (¡o la tierra!) en un extremo de la calle, y los enanos ocupando el otro. La mayor parte de la banda de Reinhold se refugiaba en un edificio al otro lado de la calle; pudo ver a Gunter, su Brujo a sueldo, intentando lanzar algo a sus adversarios a través de una de las ventanas. Un segundo después se produjo una explosión en algún lugar de la calle y Reinhold pudo oír maldiciones y algunos gritos de dolor ahogados. A Gunter no le dio mucho tiempo para disfrutar de su obra, ya que de repente tres virotes de ballesta le impactaron en el pecho. Reinhold pudo ver cómo el mago bajaba la mirada conmocionado y sorprendido por los mortíferos proyectiles que sobresalían de su cuerpo, y luego se desplomó fuera de la vista del viejo veterano. "Maldita sea", pensó Reinhold, "siempre le dije que era demasiado fanfarrón".

"Esto es malo, muy malo", murmuró el mercenario en voz baja. Mientras miraba a su alrededor, se dio cuenta de algo que no había visto cuando entró por primera vez en este edificio: otra puerta. Volvió a echar un vistazo a los guerreros con los que había luchado en una docena de batallas. La mayoría estaban muertos o moribundos. Los enanos habían comenzado a moverse por la calle, saqueando a los muertos y tomando prisioneros. Ahora se movían con cautela, pero pronto estarían en esta puerta, entrando en este edificio, y él sería, en el mejor de los casos, su prisionero. "Es hora de disolver esta banda", susurró Reinhold mientras retrocedía hacia la otra puerta y hacia la seguridad.

Secuaces

Guerreros Enanos

40 co para reclutar

Estos son los guerreros Enanos por excelencia: duros, tozudos y valientes; guerreros en los que se puede confiar para mantenerse firmes sea quien sea el enemigo

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

Armas/Armadura: los Guerreros Enanos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

0-5 Atronadores Enanos

40 co para reclutar

Los Atronadores son expertos en el manejo de las armas de proyectiles. Muchos Orcos y Goblins han perecido por el impacto de un pivote de Ballesta o el proyectil disparado con un Arcabuz.

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

Armas/Armadura: los Atronadores Enanos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Atronadores.

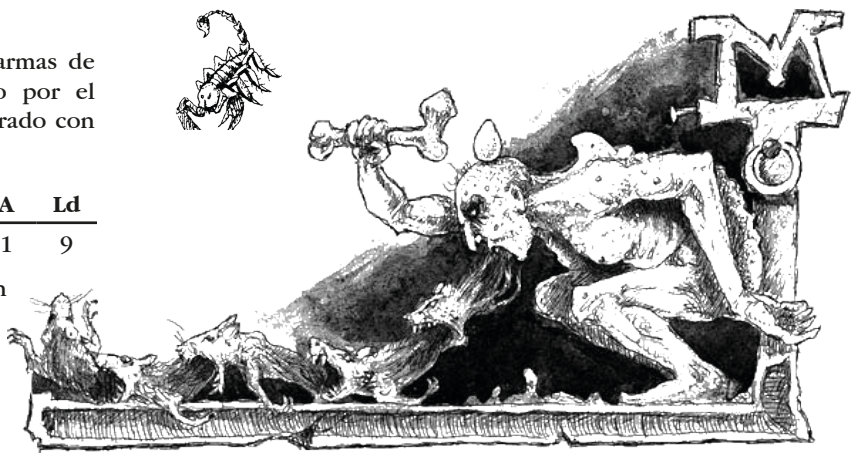
Barbilampinos

25 co para reclutar

Estos jóvenes Enanos se han unido a un grupo de veteranos Buscadores de Tesoros con la esperanza de hacer fortuna.

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 las de la Lista de Equipo para Guerreros.



Armas especiales

Hacha enana

15 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 8 (sólo Enanos).

Las Hachas Enanas tienen un mango más corto hecho de un material más ligero (pero más resistente) que el de las hachas normales. Los Guerreros Enanos están entrenados en su manejo, por lo que pueden utilizarlas con la misma soltura que un Humano empuña una espada.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario	Filo Cortante, Parada

REGLAS ESPECIALES

Filo Cortante: las Hachas Enanas tiene un modificador adicional de -1 a la tirada de salvación por armadura, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Hacha Enana aplicará un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

Parada: las Hachas Enanas poseen un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con un Hacha Enana puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con el Hacha Enana puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados. Una miniatura no puede parar más de un ataque en cada fase de combate cuerpo a cuerpo; una miniatura armada con dos Hachas Enanas (o un Hacha Enana y una espada,etc.) no podrá parar dos ataques, pero podrá repetir una tirada no superada para parar el ataque.

Habilidades especiales de los Enanos

Los Héroes Enanos pueden utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

Guerrero Imbatible

Las habilidades marciales del Enano sobrepasan las de los guerreros normales; es capaz de luchar contra hordas de Orcos y Goblins y salir victorioso. Cuando empuña armas que posean la regla especial parada, este Héroe consigue parar el ataque del enemigo si iguala o supera la mayor tirada para impactar del adversario, no sólo si la supera. Además, si este guerrero blande dos armas con la regla especial 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. Hay que tener en cuenta que si el Enano está equipado con dos Hachas Enanas podrá repetir las tiradas no superadas.

Muy Resistente

Este Enano destaca por ser capaz de soportar heridas que matarían a cualquier otro ser menos resistente. Al efectuar una tirada en la Tabla de Heridas Graves de Héroes después de la partida para determinar lo que le sucede al Héroe si ha quedado *fuera de combate*, podrá repetir la tirada. Deberá aplicarse el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que el primero.

Buscador Experto

Este Enano es especialmente bueno localizando recursos valiosos. Al efectuar la tirada en la Tabla de Exploración después de una partida, este Héroe puede modificar uno de los resultados en +1/-1.

Duro como el Acero

Los Enanos son individuos muy resistentes, ¡pero este Héroe es muy resistente incluso para ser un Enano! Al efectuar las tiradas en la Tabla de Heridas, un resultado de 1-3 se considera *derribado*, un resultado de 4-5 se considera *aturdido*, y un resultado de 6 se considera *fuera de combate*.

Craneo de Piedra

El Héroe posee un cráneo extremadamente duro, incluso para los estándares Enanos. Cada vez que sufra un resultado de *aturdido*, podrá efectuar una tirada de salvación de 3+ en 1D6 para evitar quedar *aturdido*. Si supera la tirada de salvación, tan sólo quedará *derribado*. Si, además, el Enano está equipado con un Casco, esta tirada de salvación será de 2+ en vez de 3+ (esta tirada sustituye a la de la regla especial del Casco).