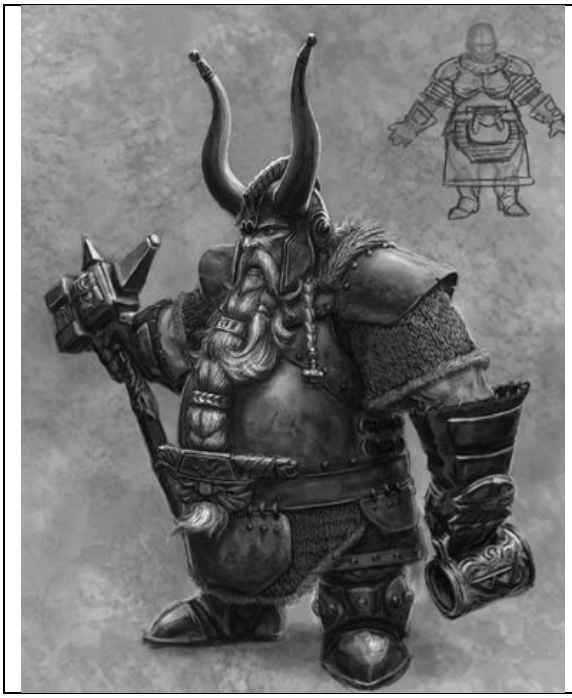
# BUSCADORES DE TESORES ENANOS

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. Consultad 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 de raza élfica.
**Mineros Excelentes:** 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.



## Elección 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 Nobre ¡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.

## Listas de Equipo de los Enanos

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

**LISTA DE EQUPO PARA LOS GUERREROS**

| **Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo** | |
|---|---|
| Daga | Daga |
| 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** | 3 x coste |
| **Armas de Proyectiles** | |
| Pistola | 15 co |
| | 30 co por ristra |
| **Armaduras** | |
| Armadura ligera | 20 co |
| Armadura pesada | 50 co |
| Armadura Gromril * | 75 co |
| Escudo | 5 co |
| Casco | 10 co |

**LISTA DE EQUIPO PARA LOS ATRONADORES**

| **Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo** | |
|---|---|
| Daga | 1ª gratis / 2 co |
| Maza / Martillo | 3 co |
| Hacha | 5 co |
| Espada | 10 co |
| **Armas de Proyectiles** | |
| Ballesta | 25 co |
| Arcabuz | 35 co |
| **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 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** | **Académicas** | **Fuerza** | **Velocidad** | **Especial** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Noble** | √ | √ | | √ | | √ |
| **Ingeniero** | √ | √ | | | | √ |
| **Matador** | √ | | | √ | | √ |

## RECLUTANDO LA BANDA

## *Héroes:*

### 1 Noble Enano

Reclutamiento: 85 coronas de oro.

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.

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 5 | 4 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 |

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

***Reglas Especiales:***

*Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Noble Enano puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.*

### 0-1 Ingeniero Enano

Reclutamiento: 50 coronas de oro.

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.

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 |

**Armas / Armadura:** un Ingeniero pueden equiparse con armas y armaduras elegidas 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 10 cm para las pistolas y en 15 cm para las ballestas y arcabuces mientras el Ingeniero Enano permanezca en la banda y participe en la batalla (aunque seguirán manteniendo su alcance durante toda la batalla, aunque el ingeniero quede fuera de combate). Esta habilidad no funciona con las armas de las Espadas de Alquiler.*

### 0-2 Matadores Enanos

Reclutamiento: 50 coronas de oro.

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.

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 4 | 3 | 4 | 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.*
*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.*

## *Secuaces:*
## *(adquiridos en grupos de 1-5)*

### Guerreros Enanos
Reclutamiento: 40 coronas de oro.
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.

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 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
Reclutamiento: 40 coronas de oro.
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.

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 9 |

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

### Barbilampiños
Reclutamiento: 25 coronas de oro.
Estos jóvenes Enanos se han unido a un grupo de veteranos Buscadores de Tesoros con la esperanza de hacer fortuna.

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 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 Atronadores.

## *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*.

### Cráneo 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).