

Warhammer Quest



• ENANO MATADOR •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

· ENANO MATADOR ·

Los Enanos son orgullosos, honorables, que guardan mucho rencor contra algo o alguien que les agravia. Además, si hacen alguna promesa o deben algún favor harán todo lo posible para cumplirla, aún cuando el precio sea terrible.

Los Enanos no encajan bien el fracaso o una pérdida personal. Cuando le ocurre una tragedia, un Enano se puede ver impulsado a convertirse en Matador. Romperá todos los vínculos con su clan y buscará la muerte persiguiendo y luchando contra bestias monstruosas, para redimir su honor.

Estos enanos son conocidos como Matadores. No visten armaduras, pero sus cuerpos están cubiertos de llamativos tatuajes. Su pelo lo atiesan con grasa y se lo tintan de un color naranja brillante.

Lo que muchas otras razas no pueden entender es que aunque los Matadores buscan la muerte nunca luchan para perder. Incluso en los Pozos de Lucha un Matador sigue siendo un orgulloso guerrero. Lucha con despiadada determinación desprovisto de temor hasta que él o el Monstruo estén muertos. Si el Matador ha muerto, entonces habrá cumplido su sentencia. Si el Matador acaba con el Monstruo, entonces deberá buscar otro Monstruo más grande y poderoso para intentarlo una vez más.

Un Matador que se une a un grupo de Aventureros, nunca huirá de la pelea. Sin embargo, su desprecio por la muerte significa que nunca abandonará un subterráneo hasta que salgan de él o esté muerto, y su cuerpo tendrá que ser transportado por sus compañeros, para que su clan compruebe que ha cumplido con su deber.

INTRODUCCIÓN

Estas reglas se dividen en tres secciones: una sección Básica, una sección Avanzada y una sección para el Juego de Rol.

Esta sección contiene todas las reglas para utilizar el Matatrolls en tus partidas. Las Reglas Avanzadas cubren la evolución del Matatrolls a través de los Niveles de Combate, incluyendo cualquier habilidad o reglas especiales. Y, la última sección ofrece las normas para usar el Matatrolls en el sistema de Juego de Rol.

Siquieres, puedes sustituir a uno de los Aventureros de la caja de Warhammer Quest por el Matatrolls. Simplemente permite a uno de los jugadores elegir el Matatrolls.

Recuerda que si no hay ningún Bárbaro en el grupo, entonces uno de los Aventureros deberá portar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si lo deseas, puedes añadir más de cuatro aventureros a una aventura, añadiendo el Matatrolls al grupo normal de Aventureros. Si lo haces, tendrás que asegurarte de que dispones de suficientes Monstruos para colocar sobre el tablero. Las cartas y secciones de tablero de la caja de Warhammer Quest están pensadas para ser utilizadas por cuatro Aventureros. Si juegas la partida con quince Aventureros entonces el juego no presentará absolutamente ningún desafío! Como regla general, lo mejor es jugar con cuatro Aventureros, pero si tienes un grupo de cinco o seis, entonces aumenta el número de Monstruos en la misma proporción.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, añade un 50% más de Monstruos en la partida. Tienes que asegurarte de que cada vez que aparecen Monstruos hay un 50% más de ellos. Por ejemplo, seis Orcos se convertirán en nueve Orcos. Si la carta indica "1D6 Orcos", tira los dados como de costumbre y luego multiplica el resultado hacia arriba para que coincida con el tamaño del grupo, si el resultado del dado es un 4 se convertirá en 6 en un grupo de seis Aventureros.

·EMPEZANDO COMO MATADOR·

El perfil de un Matatrolls es el siguiente:

Heridas 1D6+10

Resistencia	4	Ataques	1
Movimiento	4	HP	6+
Iniciativa	2	Fuerza	3
HA	4	Destrabarse	6+



HERIDAS

El Enano Matator comienza con 1D6+10 Heridas. Recuerda que si sacas un 1, al tirar por las Heridas, puedes repetir la tirada, pero si sacas otro 1, debes conformarte con él.

ARMA

El Enano Matator empieza con un Hacha Rúnica. Esta es un hacha mágica, que causa una Herida extra cuando impacta, así que el Enano Matator causa 1D6+3+1 de daño.

MATATROLLS Y ARMADURA

El Enano Matatrolls nunca lleva armadura, el mero pensamiento de esto le altera.

MATATROLLS Y TESOROS

Los únicos objetos de tesoro que un Matatrolls puede usar son las hachas, los martillos y los objetos mágicos que no sean para lanzar hechizos. Nunca utiliza escudos o armaduras de ninguna clase. Otros objetos son, simplemente, añadidos al total de su oro y luego se destruyen (los demás Aventureros no pueden cogerlos). Esto representa el hecho de que, una vez liberado el valor del objeto del Monstruo que mató, no tiene intención de guardarse el tesoro para él.

LUCHANDO

El Matatrolls sólo utiliza hachas o martillos en combate. Pueden ser de cualquier tipo (hacha para ser lanzada, hacha de batalla etc.). Espadas, lanzas, mazas, etc., son desechadas. La única arma que un Matatrolls utiliza de otra manera, es un hacha para ser lanzada, itampoco usa pistolas ni arcos!

MATATROLLS EN UNA AVENTURA

El Matatrolls nunca huye. Hacerlo sería una gran vergüenza. Esto se refleja en la tirada para destrabarse. Además, siempre luchará contra el Monstruo más grande en cuerpo a cuerpo. Tampoco utiliza la regla "Escape" del Reglamento. Si el resto de Aventureros declara que van a escapar, el Matatrolls coge la lámpara y continúa la aventura él solo.

HABILIDAD ESPECIAL DE MATATROLLS

Los Matatrolls son luchadores excepcionales, capaces de identificar la más mínima rendija en la armadura de su oponente, o algún punto débil en su escamosa piel. Por eso, siempre que el Matatrolls saque un 6, cuando tira para impactar a un Monstruo, significa que ha realizado un golpe perfecto, atravesando las defensas del Monstruo con facilidad. Sólo para este golpe, el Matatrolls tiene Fuerza 7, para resolver las Heridas que causa.

• REGLAS AVANZADAS •

Las reglas de esta sección, explican todo acerca de los Niveles de Combate del Matatrolls, visitar poblaciones y obtener nuevas habilidades.

MATATROLLS Y EVENTOS

Si ocurre cualquier Evento que requiera al Enano renunciar a parte de su oro, dobla la cantidad que él pierde. Además, un Matatrolls no puede renunciar una confrontación (ej. El Duelo) y siempre debe luchar al máximo de su capacidad.

MATATROLLS Y ORO

Aunque es un concepto extraño para aplicar a los Enanos, que es una raza con gran apego a los tesoros, los Matatrolls tienen poca necesidad de oro. Ellos buscan morir en combate, y tienen escasa consideración por las riquezas mundanas. Al generar un Matatrolls, tira 1D6 en la siguiente tabla, para determinar la cantidad máxima de oro que puede llevar consigo en cualquier momento.

1	1.000 monedas de oro.
2-4	2.000 monedas de oro.
5	3.000 monedas de oro.
6	4.000 monedas de oro.

Una vez que el Matatrolls lleva su máxima cantidad de oro, la cantidad que gane de más, la pierde automáticamente durante sus viajes. Vaya a donde vaya, el Matatrolls no cuida mucho su oro.

Esto no le impide entrenar para subir de Nivel de Combate, como se explicará más adelante.

· MATATROLLS EN POBLACIONES ·

El Matatrolls debe hacer al menos una visita, a la Taberna durante su estancia en una Población, y puede hacer cualquier número de futuras visitas. Al principio de cada día, en una Población, haz un chequeo de Voluntad por el Matatrolls. Si falla, pasará el día entero en la Taberna. Mientras esté allí él tira 2D6, como siempre, pero con un modificador de +1 a la tirada. Si sacas 13 ó más, se quedará en la Taberna durante 1D6 días, tirando en la Tabla de Sucesos de la Taberna para ver lo que le ocurre cada día.

Un Matatrolls puede hacer una visita al Gremio de Maestros Enanos, cada vez que esté en una Población, pero puede que no sea bienvenido. Para representar esto, tira 1D6 menos, por el tipo de Población, para encontrar esta localización especial (en un Pueblo lanza 1D6 y en una ciudad 2D6). Si encuentra el Gremio de Maestros Enanos, sólo puede visitar al Grabador de Runas o comprar Pan de Piedra.

Un Matatrolls puede visitar el Templo, el Armero, el Almacén y al Comerciante de Animales (necesitará una carreta con una mula para transportar su tesoro), el Alquimista, la Casa de Apuestas y el Santuario del Matatrolls durante su estancia en una Población. También puede visitar la Escuela de Lucha. Sus reglas se encuentran en el libro del Luchador de Pozo.

EQUIPO

Los Matatrolls no compran armas que no sean hachas y martillos. No necesitan vendajes, provisiones o piedras de trance, estos objetos sólo retrasan su muerte en combate. Son felices comprando cerveza y cuerdas. A diferencia de otros Enanos, un Matatrolls puede comer Pan de Piedra en cualquier momento, incluso en medio del combate. Simplemente se mete un trozo en la boca y comienza a masticar.

ENTRENAMIENTO

Los Matatrolls entrena en el Santuario dedicado a los Matatrolls, que se encuentra en las Poblaciones con tradición Enana. El Santuario es una Localización Especial y sigue todas las reglas habituales. Como se mencionaba antes, los Matatrolls no tienden a guardar su oro. En lugar de eso, cuando matan a un Monstruo guardan una prueba de este hecho. Luego la enseñan o entregan en el Santuario de Matatrolls.

A veces, un Matademonios, con el cuerpo lleno de cicatrices, estará lo suficientemente impresionado como para coger al Matatrolls y enseñarle algunos de sus conocimientos. Los Matatrolls aprenden muy rápidamente, cualquier habilidad relacionada con el combate, y este entrenamiento le llevará 1D6 días, en lugar de una semana completa.

A fin de realizar el seguimiento de un Matatrolls, debes tener dos listas separadas de oro. La primera es el total de oro que tiene para gastar, y la segunda es el total del valor de oro que consigue al matar a los Monstruos, más los tesoros que encuentra.

El primer total es su oro actual, y se usa para pagar sus gastos diarios, comprar hachas, etc., en la ciudad. El segundo total muestra su capacidad para poder entrenar y subir de Nivel de Combate. Este segundo total representa los artículos espeluznantes que ha ido recopilando cada vez que mata a un Monstruo en el transcurso de sus aventuras, y representa el valor en oro de los Monstruos que ha matado. Esta lista demuestra que consiguió bastantes tesoros y acabó con suficientes Monstruos para subir de Nivel de Combate, y puede entrenar la próxima vez que visite el Santuario. Para ello, entrega la cantidad necesaria de este segundo total, y entrena como de costumbre.

Por ejemplo, un Matatrolls de Nivel 1 tiene una asignación máxima de 1.000 monedas. Ha matado Monstruos y ha encontrado tesoros por un valor nominal de 5.000 monedas. Sin embargo, tiene sólo realmente 900 monedas, el resto lo ha perdido durante sus viajes. Tiene dos totales guardados. Él visita un Santuario Matatrolls para entrenar y gasta 2.000 monedas de su total nominal, subiendo a Nivel de Combate 2 y dejando el total nominal en 3.000 monedas. Podrá visitar otras localizaciones y comprar objetos. Éstos tienen que ser pagados con su oro real que son 900 monedas, por el momento.

EL SANTUARIO DEL MATATROLLS

Mientras está en el Santuario, el Matatrolls ofrece oro y otros objetos en el altar del Santuario, meditando sobre el horrible hecho que lo llevó a convertirse en un Matatrolls. A pesar de que sabe que nunca podrá redimirse, excepto a través de una muerte honorable, su orgullo anula su desesperación. A veces, puede obtener ayuda en su búsqueda de una muerte gloriosa visitando el Santuario.

Donaciones Extra

Cuando un Matatrolls visita el Santuario, aunque no sea para entrenar, puede donar $1D6 \times 50$ monedas si quiere. Debe entregarlo del total actual de su oro, no del total nominal conseguido matando Monstruos. Esta donación la realiza para intentar aliviar su arraigado sentimiento de culpa.

Una vez que ha donado el oro tira un dado y consulta la siguiente tabla:

- 1 A nadie le impresionas. Ellos esperaban mucho más y el Matatrolls cae en desgracia. Debe abandonar el Santuario inmediatamente.
- 2 Los otros Matatrolls lo reconocen como un compañero Matador.
- 3-4 Los Matatrolls están impresionados, y le permiten entrar a la Cámara Interior del Santuario, donde sólo los Matatrolls más exaltados tienen acceso. Haz una tirada en la Tabla de la Cámara Interior para ver qué sucede.
- 4-6 Los Matatrolls se han quedado muy impresionados y le permiten entrar en la Cámara Interior del Santuario, donde solo los Matatrolls más exaltados tienen acceso. Haz dos tiradas en la Tabla de la Cámara Interior para ver qué sucede.

Tabla de la Cámara Interior del Santuario de los Matatrolls

- 1 Un Matademonios está impresionado con las hazañas de tu Aventurero y se ofrece para hacerle un impresionante tatuaje en el brazo del Matatrolls. Se trata de un singular honor y el Matatrolls abandona el Santuario con la sensación de ser más feroz que nunca, dispuesto a encontrar la muerte a manos de un poderoso Monstruo.
- 2 Un Matagigantes con una increíble cresta naranja se ofrece para hacerle el mismo pelo al Matatrolls. Ahora el Matatrolls tiene una apariencia mucho más temible. En la siguiente aventura, cualquier Monstruo que saque un 1 para impactar al Matatrolls, estará tan asustado por su apariencia que perderá el resto de sus ataques durante ese turno. Tira otro dado, si el resultado es un 6, la cresta queda tan fijada que su efecto es permanente.
- 3-5 El Herrero Rúnico se encuentra en el Santuario, negocia con el Matatrolls, y acuerda grabar una runa en el hacha que escogas. Tira los dados y comprueba que runa has obtenido:

- 1-2 Una Runa de Fuerza. Añade +1 a la Fuerza del Matatrolls, durante la próxima aventura, después la runa se desvanece.
- 3-4 Una Runa de Resistencia. Añade +1 a la Resistencia del Matatrolls, durante la próxima aventura, tras lo cual la runa se desvanece.
- 5-6 Una Runa de la Furia. Una vez en la próxima aventura, el Enano puede ignorar cualquier regla de Iniciativa y Trabado, y podrá mover al combate con el Monstruo más grande de la estancia, con un movimiento de hasta el doble de su movimiento normal. Al final de la aventura la runa se desvanece.

En cuanto hayas tirado los dados para ver que runa has ganado, tira otra vez el dado. Si el resultado es 6, entonces la runa es permanente, y no se desvanece al final de la próxima aventura. Ten en cuenta que la Runa de la Furia sólo podrá ser usada una vez por aventura. Es posible grabar tantas runas de esta naturaleza en una sola arma como deseas.

- 6 ¡Golpe Asesino! Un Matatrolls, en la Cámara Interior, te enseña un golpe mortal, letal en combate. Tras unas horas practicando, el Matatrolls lo domina a la perfección. Cada turno, el Matatrolls puede designar un Ataque, antes de tirar los dados para ver si impacta o no. Si logra impactar a su objetivo con el ataque designado, dispondrá de un ataque adicional, además de los ataques normales que pueda hacer durante ese turno. Este ataque se resuelve como cualquier otro, tirando para impactar como de costumbre.

Reemplazar el Hacha Rúnica

Si, por cualquier razón, el Matatrolls pierde su fiel Hacha Rúnica, el Herrero Rúnico le reemplazará el hacha por un Hacha Rúnica de Nivel 1. Lo hará sin coste alguno, pues la pérdida de su hacha ya supone un gran coste, para el orgullo del Enano. Si un Matatrolls pierde su hacha, deberá visitar a un Herrero Rúnico, en cuanto llegue a una Población, y no podrá visitar el Santuario Matatrolls, durante esta visita a la Población, debido a la vergüenza.

· HABILIDADES DE MATATROLLS ·

Un Matatrolls tiene las siguientes habilidades disponibles, al subir de Nivel de Combate. Para determinar que habilidades específicas aprende, tira 2D6 en la siguiente tabla:

2 Fuerza Bruta

Esta habilidad permite al Matatrolls intentar apartar a un Monstruo de su camino. Tira 1D6 y añade la Fuerza del Aventurero. Si el total es igual o menor a la Fuerza del Monstruo, es demasiado grande para moverlo y tu Aventurero falla. Si el total es mayor a la Fuerza del Monstruo, este es empujado a cualquiera de las tres casillas detrás del Monstruo, que estén desocupadas (a tu elección). Ahora, el Matatrolls puede realizar sus ataques de la forma habitual.

3 Furia Asesina

Cada turno, antes de combatir, el Matatrolls puede tratar de entrar en Furia Asesina. Tira 1D6 y suma +1 al resultado por cada Monstruo que haya matado durante este combate. Si el resultado es un 1, está tan sediento de sangre, que ataca a los Aventureros adyacentes causándoles 1 Herida sin modificar por Resistencia o armadura. Con otro resultado, mira la tabla siguiente, para ver si entra en Furia Asesina, por el resto del combate. Mientras este en Furia Asesina, tendrá +1 Ataque:

Matatrolls	6+
Matagigantes	5+
Matadragones	4+
Matademonios	4+

4 Ataque de Reacción

Esta habilidad permite al Matatrolls hacer un ataque inmediato a un Monstruo, en cuanto el Monstruo es colocado en una casilla, junto al Aventurero. Si hay más de un objetivo, elige a cual ataca tu Aventurero. El ataque se suma a los ataques normales del Matatrolls. Como este ataque es una reacción instintiva a una emboscada, el Aventurero no puede hacer un barrido letal con este ataque y no está sujeto a cualquier efecto psicológico, causado por el objetivo.

5 Frenesi

Cada turno, antes de combatir, el Matatrolls puede intentar entrar en frenesi y entrar en un estado de furia total durante 1 turno. Tira 1D6 en la siguiente tabla. Un Matatrolls tiene un -1 en la tirada, un Matagigantes un +0, un Matadragones y un Matademonios un +1. Un resultado de 1 siempre es un fallo.

- 1 El Matatrolls pierde los sentidos. En lugar de atacar a un Monstruo, este turno, se hiere a sí mismo. Sufre el efecto de un impacto automático, en él mismo, que se resuelve como si hubiese impactado a un Monstruo, incluyendo cualquiera de las reglas especiales de su arma y las habilidades que haya declarado utilizar antes del combate.
- 2-4 Tu Aventurero no entra en Frenesi. Con un suspiro nostálgico, combate de forma habitual durante este turno.
- 5-6 Tu Aventurero tiene el doble de Ataques normales en este turno.

6 Ignora Miedo

Al Matatrolls no le afecta el Miedo y el Terror. Su último deseo es morir luchando contra un terrible Monstruo, así que le gusta la perspectiva del combate contra una bestia.

El Matador tiene los siguientes modificadores a cualquier tirada de Miedo o Terror.

	Miedo	Terror
Matatrolls	+1	+1
Matagigantes	+2	+1
Matadragones	+2	+2
Matademonios	+3	+2

7 No hay Dolor

El Matatrolls tiene un umbral del dolor muy alto, y hasta los impactos más duros tienen menos efecto en él que en el resto de Aventureros. Cada vez que tu Aventurero sea impactado, resta el número, indicado en la tabla de abajo, del número de Heridas recibidas (suma o resta su Resistencia, si es aplicable).

Matatrolls	-2 Heridas
Matagigantes	-3 Heridas
Matadragones	-4 Heridas
Matademonios	-5 Heridas

8 Ambidiestro

El Matatrolls puede, ahora, combatir con dos hachas de mano, al mismo tiempo. Mientras haga esto, gana el siguiente número de ataques adicionales, en cada turno, según su Nivel de Combate. Si las armas causan diferente cantidad de daño, designa que tipo de arma está utilizando en cada ataque.

Matatrolls	+1 Ataque
Matagigantes	+1 Ataque
Matadragones	+2 Ataques
Matademonios	+3 Ataques

9 Ignora Golpes

El Matatrolls tiene un alto umbral de dolor, simplemente, no siente algunos golpes. Cada turno, tu Aventurero puede tratar de ignorar tantos golpes como Ataques tenga. Tira 1D6 por cada Ataque que esté tratando de ignorar. Con un resultado igual o mayor al valor de la tabla siguiente, ignorará el daño causado por ese golpe.

Matatrolls	6+
Matagigantes	5+
Matadragones	5+
Matademonios	4+

10 Golpe Poderoso

Esta habilidad permite al Matatrolls incrementar la Fuerza de sus golpes a cambio del número de Ataques que haga. Por cada Ataque que tu Aventurero se reste, puede tirar 1D6 Heridas adicional, en uno de sus restantes Ataques. Debes declarar que tu Aventurero está utilizando esta habilidad, antes de tirar para impactar.

Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.

11 Canción de Muerte

Esta habilidad permite al Matador sobrevivir por debajo de cero Heridas, utilizando sus reservas de Voluntad y Fuerza.

Cuando llegue a cero Heridas o menos, empieza a entonar una triste canción de batalla, su canción de muerte. En lugar de caer inconsciente, el Aventurero sigue en pie y continúa luchando. Ponle 1 Herida.

Cada vez que tu Aventurero es impactado, mientras canta su canción de muerte, tira 1D6. Con un resultado de 1-4 el golpe tiene efecto: el Aventurero tiene 0 Heridas y queda inconsciente. Con un resultado de 5-6, ignora los efectos del golpe, sigue en pie, con 1 Herida. Tu Aventurero sigue cantando su Canción de Muerte y permanece con 1 Herida hasta que sea curado de la forma normal.

12 SANGRE CALIENTE

Esta habilidad permite al Matador cambiar todos sus Ataques, cada turno, por un solo Ataque Sangriento. Tira para impactar. Si impactas al objetivo y matas al Monstruo de un golpe, tu Aventurero puede avanzar una casilla, si esto le lleva a contactar con otro Monstruo, puede hacer otro ataque. Este proceso continua hasta que el Aventurero falle al intentar matar a su oponente.

Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.

HABILIDAD ESPECIAL DE MATATROLLS

Además de cualquier otra habilidad que pueda tener, todos los Matatrolls son capaces de identificar los puntos débiles de cualquier Monstruo. Se defiende y ataca con infalible precisión.

Siempre que un Matatrolls saque un 6 al tirar para impactar, su Fuerza para determinar las Heridas es modificada por los valores que se indican a continuación. Además el Monstruo no puede usar las habilidades Ignora Golpe o Ignora Dolor, contra este impacto.

Fuerza Modificada

Matatrolls	7
Matagigantes	8
Matadragones	9
Matademonios	10

• PAUTAS PARA EL JUEGO DE ROL •

Los Matatrolls son duros como el acero. Viven para luchar, aunque, sería más adecuado decir que, viven para morir. Así que, un Matatrolls es bastante fácil de utilizar en el juego de rol. Él sólo quiere atacar a los Monstruos de la forma más directa posible. Esto puede molestar a los otros jugadores, de vez en cuando, especialmente si están tratando de ocultarse o evadirse de algún dragón, y el Matatrolls corre directamente hacia él gritando su grito de guerra. Los Matatrolls son tipos rudos y orgullosos, deseosos de encontrar la muerte. Dicho esto, son muy buenos luchadores, y a los Aventureros les será difícil encontrar un compañero mejor para enfrentarse contra las hordas de Monstruos.

CHEQUEOS DE ATRIBUTOS

Por supuesto los Matatrolls son Enanos, así que, más o menos, las reglas para el Enano se aplican también al Matatrolls. Todo lo que tienes que tener en cuenta es que es un Enano con más físico y lucha mejor en movimiento. Soporta el dolor y similares y es menos inclinado a esperar para abrir cerraduras. No es que estas cosas no sean buenas, sino que prefiere seguir combatiendo y dejar la búsqueda de tesoros, etc. a los demás.

Todos los aspectos negativos que pueda tener un Enano, también los va a tener un Matatrolls (a ellos no les gusta dar saltitos).

• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ENANO MATADOR.

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Volumen	Habilidades	Trabajo
1	0	Matador	4	4	6+	3	1D6(+1)	4	1D6+10	2	1	1	5	1	6+
2	2.000	Matatrolls	4	4	6+	3	1D6(+1)	4	2D6+10	2	2	1	5	1	6+
3	4.000	Matatrolls	4	4	6+	4	1D6(+1)	4	3D6+10	2	2	2	6	1	6+
4	8.000	Matagigantes	4	5	6+	4	2D6(+1)	4	4D6+10	3	2	2	6	2	6+
5	12.000	Matagigantes	4	5	5+	4	2D6(+1)	5	5D6+10	3	2	2	6	2	6+
6	18.000	Matagigantes	4	5	5+	4	2D6(+1)	5	5D6+10	3	3	3	7	3	5+
7	24.000	Matadragones	4	6	4+	4	2D6(+1)	5	6D6+10	4	3	3	7	3	5+
8	32.000	Matadragones	4	6	4+	4	2D6(+1)	5	6D6+10	4	4	3	7	4	5+
9	45.000	Matadragones	4	7	4+	4	3D6(+1)	5	7D6+10	5	4	4	8	4	5+
10	50.000	Matademónios	4	7	3+	4	3D6(+1)	5	7D6+10	5	4	4	8	5	5+

GAMES WORKSHOP®
A
GAMES WORKSHOP®
PRODUCT

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP

Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd., 1995.
All rights reserved.

Games Design Consultant: Bryan Ansell

Warhammer Quest™

• ENANO MATADOR.
BY ANDY JONES

COMPONENT ART: Richard Wright & David Gallagher
RULEBOOK ART
John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Part No.: 102619