

· HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS ·

PERFIL / ATRIBUTOS

HABILID. / HECHIZOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: 1

Clase de Aventurero: Guerrero Raza: Enano

M	HA	HP	F	R	Daño	I	A	FV	Destr.	Suerte
4	4	5+	3	4(5)	1D6	2	1	4	5+	-

Poder
Inicial

TABLA DE COMBATE

Enemigo:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Hab. Armas del Atacante	1	4	4	5	6	6	6	6	6	6
		2	3	4	4	5	5	6	6	6	6
		3	2	3	4	4	4	5	5	5	6
		4	2	3	3	4	4	4	4	5	5
		5	2	2	3	3	4	4	4	4	4
		6	2	2	3	3	4	4	4	4	4
		7	2	2	2	3	3	3	4	4	4
		8	2	2	2	3	3	3	3	4	4
		9	2	2	2	2	3	3	3	3	4
		10	2	2	2	2	3	3	3	3	4

HERIDAS

1D6+8. Solo se puede repetir la tirada una única vez.

Heridas
Iniciales

MONEDAS DE ORO

NOTAS (Equipamiento, Tesoros, Armaduras, Armas, etc.)

GRAN HACHA

Con su Gran Hacha, el Enano tira 1D6 de daño adicional, elige el resultado mayor y añade su Fuerza. Si saca dos resultados iguales suma ambos resultados y añade su Fuerza.

Si saca un doble 1, su ataque ha sido una fallo terrible y tropieza con su propia barba.

Debe pasar el resto del turno levantándose, y mientras tanto, los Monstruos que lo ataquen añaden +2 a su tirada para impactar.



Equipo Inicial Enano

COTA DE MALLA

La Cota de Malla confiere a tu Aventurero +1 Resistencia.



Equipo Inicial Enano

CUERDA

Puede utilizarse para escapar de un pozo. Tira 1D6 cada vez que se utilice. Con un resultado de 1 ó 2, la cuerda se rompe después de su uso y queda destruida.



Equipo Inicial Enano

Warhammer Quest



• ENANO •

GAMES
WORKSHOP®

CITADEL®
MINIATURES

• ENANO •

Los Enanos son una raza antigua que ha vivido en el Viejo Mundo hace miles de años. Construyeron sus ciudades bajo la superficie de la tierra, perforando las rocas bajo las laderas de las montañas hasta crear un vasto imperio en el subsuelo. A lo largo de los siglos el poder de los Enanos creció, y a medida que sus túneles profundizaban en el interior de las montañas, estas entregaban sus tesoros máspreciados: oro, plata, gemas y piedras preciosas destinadas a las arcas de los Reyes Enanos.

Hace cientos de años tuvo lugar el desastre, cuando enormes ejércitos de Orcos y Goblins atacaron los hogares de los Enanos. Ciudad tras ciudad, cayeron tras desesperadas batallas, y hoy en día, los Enanos sólo conservan una pequeña fracción de sus grandes reinos y el poder que poseían en tiempos pasados.

Son una raza longeva, que guarda en su corazón las ofensas durante largos años. Son muy fuertes y resistentes, pero sobre todo son muy orgullosos.

Los Enanos son los mejores mineros y tuneladores del mundo gracias a su pasión por excavar bajo sus hogares en busca de metales, piedras preciosas y otros minerales de valor que allí pueda haber. A partir de estas materias primas hacen todo tipo de objetos preciosos, incluidas armas y armaduras, fabulosos navíos y joyas confeccionadas con sorprendente habilidad. Bajo cada fortaleza enana existe un laberinto de túneles y cavernas excavadas y ampliadas a lo largo de los siglos al tiempo que los Enanos profundizaban más en busca de nuevas riquezas.

Los Enanos obtienen todo lo que quieren mercadeando con materias primas y artefactos con sus vecinos. Tras los muros de las fortificaciones enanas plantan una serie de cultivos básicos y se alimenta a duras penas cierta cantidad de ganado en los pastos más elevados. La buena tierra es escasa en las montañas y los Enanos no son buenos granjeros aunque, por el contrario, sí que son



entusiastas cazadores capaces de encontrar carne y pieles en los picos más altos. El grano y la fruta llegan hasta las montañas mediante mercaderes que lo cambian en las fortalezas por metal manufacturado y oro. Cuando las rutas de comercio se cortan por culpa de la guerra y las fortalezas son sitiadas, los rudos Enanos se aprietan el cinturón y se alimentan de pan enano, un pan hecho a partir de una mezcla de grano salvaje y roca pulverizada ¡que solamente es digerible con una buena cerveza enana!

Los Enanos conservan el glorioso recuerdo de su pasado y esperan fervientemente el día en el que sus grandes ciudades resuenen de nuevo, con el sonido de las voces de los Enanos, y los Orcos y los Goblins hayan sido expulsados de vuelta a sus miserables tierras.

El Enano se ha unido al resto de los Aventureros en un viaje de regreso a las tierras de sus antepasados en busca de gloria, tesoros perdidos y venganza. Cada Orco muerto, cada Goblin que huya, es un paso más hacia la recuperación de sus antiguos derechos de nacimiento.

• INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un Aventurero, el Enano, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas básicas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión del Enano, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al Aventurero en el sistema del juego de Rol.

REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieras, puedes utilizar al Enano como uno de los Aventureros, de Warhammer Quest. Recuerda, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieras, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo al Enano al grupo de Aventureros. Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar.

Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego.

Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% o más de ellos.

Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.



• EMPEZANDO COMO ENANO •

El perfil de un Enano es el siguiente:

Heridas	1D6+8
Movimiento	4
Habilidad de Armas	4
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	3
Resistencia	4 (5)
Iniciativa	2
Ataques	1
Destrabarse	5+

HERIDAS

El Enano comienza con 1D6+8 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 empieza en el juego con su Gran Hacha.

Con su Gran Hacha, el Enano tira un dado adicional para causar Heridas, y elige el resultado mayor. Después suma su Fuerza de la forma habitual.

Si obtiene dos resultados iguales, suma los dados, y después añade su Fuerza al resultado total.

Si obtiene un doble 1, su ataque ha sido un fallo terrible, y tropieza con su propia barba. Debe pasar el resto del turno levantándose, y mientras tanto, los Monstruos que le ataquen añaden +2 a su tirada para impactar.



ARMADURA

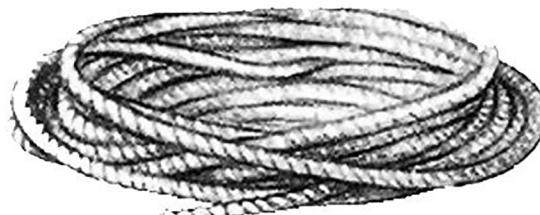
El Enano lleva una Cota de Malla que le proporciona +1 de Resistencia.

EQUIPO

El Enano comienza el juego con la Cuerda.

CUERDA

Esta cuerda puede utilizarse para escapar de un pozo o de un agujero. Tira 1D6 cada vez que se utilice. Con un resultado de 1 ó 2, la cuerda se rompe y después de su uso y queda destruida.



• REGLAS AVANZADAS •

En el juego de rol de Warhammer Quest, es posible mantener el Enano de un juego a otro, creando a tu personaje a medida que progresas de aventura en aventura. En esta sección del libro de reglas le ofrecemos todas las reglas necesarias para llevar a tu ogro hasta el nivel 10 de batalla, incluyendo reglas especiales para visitar los asentamientos, el entrenamiento, y una nueva serie de habilidades para adquirir.

Cuando comience con el nivel 1 de batalla, como novato, sigue todas las reglas que se le indicaron en las páginas anteriores. Todas las reglas para Warhammer Quest se siguen aplicando en el juego de rol, a menos que se contradiga con las reglas avanzadas.

• ENTRENAMIENTO •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un Aventurero, el Enano, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Los Enanos tienen una manera muy tradicional de realizar sus entrenamientos. El Enano suele visitar El Gremio de Maestros Enanos para buscar su consejo. Los Enanos más viejos suelen tener grandes historias de batallas donde cuentan a los más jóvenes como consiguieron derrotar a sus enemigos. Los Enanos aprenden de sus miembros más viejos como conseguir sobrevivir a batallas gracias a sus propias experiencias. Una vez consultados, los Enanos se recluyen en una sala donde piden ayuda a sus Ancestros y realizan un entrenamiento físico extraordinario consiguiendo terminar el entrenamiento más robustos y mucho más capaces. Un Enano suele repetir varias veces este ritual a lo largo de su vida.

El Enano debe dedicar una semana completa a entrenarse para poder aumentar su nivel de combate. Mientras esté entrenándose, no podrá visitar ninguna localización especial, ni adquirir equipo. Además como la comida y el alojamiento están incluidos en el coste, mientras dure el entrenamiento, el Enano no deberá abonar sus gastos diarios. Tampoco debe tirar en la Tabla de Eventos de Población.

HABILIDADES

Una vez se incremente un Nivel de Batalla se debe tirar 2D6 para conocer qué habilidad aprenderá el Enano en su entrenamiento, consulta la tabla del final de este libro para saber cuando el Enano debe obtener una nueva habilidad. Tira 2D6 y consulta la habilidad ganada por el Enano.

2 Golpe Poderoso

Describiendo un arco letal y usando toda tu fuerza impactas con tu arma en tu oponente.

Esta habilidad permitirá a tu Aventurero incrementar su Fuerza en el golpe, a cambio del número de ataques que haga. Por cada ataque al que renuncie el Enano, podrá tirar 1D6 Heridas adicional en uno de sus Ataques restantes. Debes declarar que tu Aventurero va utilizar esta habilidad antes de tirar para impactar. Esta habilidad puede ser usada una vez por turno.

3 Ataque Letal

Aprovechas el momento oportuno para golpear y tu arma atraviesa la armadura y las vísceras de tu oponente.

Esta habilidad permite a tu Aventurero, causar un extra de 2 Heridas, a su oponente, si al tirar para impactar saca un 6.



4 Furioso

Tu arma deja un rastro de sangre, cuando cargas hacia tus enemigos...

Una vez por turno, antes de que tu Aventurero haga sus Ataques, puedes tirar en la siguiente tabla:

1 Tu Aventurero está tan furioso que falla sus salvajes ataques, y él no podrá hacer nada en este turno.

2-4 Tu Aventurero está muy enfadado, pero esto no afecta a sus ataques. Él lucha como normalmente.

5-6 Tu Aventurero está completamente rabioso y efectúa +1D6 Ataques en este turno, pero con un -1 para impactar en cada Ataque, debido a que está fuera de control.

5 Resistente

Recibes una herida grave, pero, invocando tu fuerza de voluntad, aprietas los dientes e ignoras el terrible dolor.

Esta habilidad permite a tu Aventurero ignorar las Heridas de un golpe que, de lo contrario, le hubiera matado. Esta habilidad puede ser utilizada una vez por aventura.

6 Maestro Mampostero

Recorriendo tus dedos a lo largo de toda la pared encuentras un indicador de un gozne oculto que pertenece a una puerta secreta...

Esta habilidad permite a tu Aventurero, identificar puertas secretas en los muros de los subterráneos. Cada vez que el Enano investigue en una habitación o pasillo, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1 **Hundimiento.** Por cada Aventurero en esta sección de tablero, tira 1D6 y suma su Iniciativa. Si el resultado es menor de 7, el Aventurero sufre 2D6 Heridas sin modificar por Resistencia o armadura. Este hundimiento no hace que se bloquee la sección de tablero.

2-4 **Nada.**

5 **Puerta Secreta.** El Enano encuentra una puerta secreta que conduce a una estancia de subterráneo.

6 **Puerta Secreta.** El Enano encuentra una puerta secreta que conduce a una estancia objetivo.

Esta habilidad puede ser usada una vez por cada sección de tablero, y sólo si no hay Monstruos en ella. Sólo puede encontrarse una puerta secreta por aventura.

7 Canto de Muerte

Antes de caer por el golpe mortal recibido, empiezas a rugir el lamento que es el Canto de Muerte de tu familia. Escuchar su historia y significado te sostiene y mantiene en pie.

Esta habilidad permite al Enano sobrevivir por debajo de 0 Heridas, gracias a sus reservas de Fuerza de Voluntad. Al llegar a cero Heridas o menos, el Enano inicia su Canto de Muerte para seguir luchando como si resistiera con 1 Herida. Cada vez que le impacten tira un dado, con un 5+ ignorará los efectos del golpe y permanecerá con esa única herida. El Enano seguirá cantando y resistiendo con 1 Herida hasta que sea curado.

8 Olfatear Oro

Tus compañeros creen haber encontrado todos los tesoros de esta estancia, pero tú tienes la sensación de que no es así y crees que deberías mover una baldosa que parece suelta...

Una vez eliminados todos los Monstruos de un encuentro, tira 2D6 x 10. Si se obtiene algún 1, el grupo no encontrará nada; pero en cualquier otro caso encontrará la cantidad de monedas de oro que indique la tirada.

9 Vengador de Agravios

Apenas tienes tiempo de sacar tu hacha, cuando entras en cólera al reconocer a uno de los Monstruos, que se encuentra en el rincón más alejado, como una de las malditas bestias que incendió la aldea de tus hermanos, destrozando y matando a todos sus habitantes. Sin tener en cuenta tu propia seguridad, cargas directamente hacia él, esperando obtener venganza...

Una vez por aventura, al colocar un nuevo grupo de Monstruos, el Enano puede declarar que tiene un agravio contra uno de ellos. Mientras este Monstruo siga vivo, el Enano podrá sumar +1 a todas las tiradas para impactar. Pero deberá atacar al objetivo de su agravio siempre, desrabándose incluso de otro combate cuando le sea posible. Obtendrá el doble de monedas de oro habituales, si lo mata.

10**Furia de Sangre**

Tus ojos se ponen vidriosos y tu hacha describe terribles arcos en el aire, descargando una lluvia implacable de golpes sobre el enemigo.

Una vez por turno, el Enano puede renunciar a todos sus Ataques menos a uno. Resuelve el combate siguiendo el proceso habitual; pero si mata a su adversario, podrá avanzar una casilla; y, si queda adyacente a otro enemigo, podrá volver a atacar. El Enano sigue atacando hasta que no mate a su adversario.

**11****Luchador de Túneles**

Entrenado en las claustrofóbicas cavernas de las cuevas de tu hogar, las condiciones estrechas de estas escaleras subterráneas no te causan ningún problema.

Al luchar en corredores, escaleras y otros sitios estrechos, el Enano puede aplicar un modificador de +1 al impactar.

Maestro Mercader**12**

Discutes con tu proveedor habitual de hachas y buscas, por las calles, otro que te ofrezca la misma calidad a un precio más barato.

Al determinar la disponibilidad de un objeto de equipo en una Población, tira 1D6 adicional. Además, al adquirir un objeto tira 1D6: si el resultado es un 6, podrá adquirirlo a la mitad de precio.

• VISITANDO ASENTAMIENTOS •

Mientras visita una Población el Enano puede visitar al Fabricante de Armaduras, al Flechero, al Maestro Armero, al Comerciante de Animales, al Mercader, al Herrero de Pistolas, la Taberna, la Casa de Juego, el Alquimista, el Templo, la Escuela de Lucha y el Gremio de Maestros Enanos.

ENANOS , EQUIPOS Y TESOROS

El Enano al ser uno de los personajes del juego básico de Warhammer Quest puede diferenciarse claramente los Equipos y Tesoros que este Aventurero puede utilizar. El Aventurero sólo puede utilizar los marcados para Enano, pero puede llevar en la mochila cualquier objeto que no pueda utilizar para venderlo posteriormente en una Población.

**ENANOS Y EVENTOS**

El Enano es un experto en algunas áreas en las que los otros Aventureros están más que dispuestos en dejárselas para él. Una de ellas es la ciencia mecánica. Otra son los juegos de bebidas. Esto significa que siempre hay ciertas posibilidades de que se encuentre en situaciones muy diferentes a los demás.

Lo que sigue es una lista de eventos del Libro del Juego de Rol que se resuelven de forma diferente para el Enano.

23 - Engaño

Si el Enano posee la habilidad Maestro Mercader, este evento puede ser ignorado la primera vez que le suceda en cada Población. Tira de nuevo en la tabla de eventos para el día.

24 - Circo

El Enano no está interesado en humanos charlatanes, y no irá al circo. Tira de nuevo para el evento del día.

DIA ESPECIAL SIN EVENTO

Si cuando tiras en la Tabla de Eventos en Poblaciones, el resultado indica que el Enano tiene un día tranquilo, o sea, un día sin evento, tira en la siguiente tabla. El afanado Enano rara vez se encuentra al ralentí suficiente como para perder iun día entero!



TABLA DE DÍA SIN EVENTOS (Tira 1D6)

- 1 El Enano está ocupándose de sus asuntos en un día tranquilo, cuando recibe un mensaje que dice que se ha producido un accidente en la mina de la familia. Un túnel se derrumbó y mató a un respetado miembro del clan. El Enano debe llorar durante 1D3 días. Por cada día, él hará un test de Iniciativa de dificultad 5. Si lo supera, entonces se da cuenta de que el túnel era uno de los más sólidos de todo el complejo, y que todo apunta a un sabotaje. Él envía una carta informando a su familia. Y ellos le responden, diciendo que los Skaven están horadando los muros y necesitan su ayuda. Esto podría ser la base para una campaña... Si el Enano no va a tirar 1D6:
 - 1-3 El Enano debe enviar su Nivel de Combate x 50 monedas de oro, para ayudar a su familia (o todo lo que tiene).
 - 4-6 El Enano recibe un objeto de tesoro de estancia objetivo, para su custodia.
- 2 El Enano bebe demasiada cerveza y termina en la calle con su barba llena de barro. Debe pasar los siguientes 1D3 días encierrado, sin eventos ni visitas, pero con el doble de Gastos Diarios por los champús para su barba que es su orgullo y alegría.
- 3 Despues de una pelea de borrachos, el Enano se encuentra metido una pelea con un guerrero rival. Tira 1D3 para el tipo de guerrero:
 - 1 Enano.
 - 2 Bárbaro.
 - 3 Enano Matador.

Tira otro 1D3 para el nivel:

 - 1 Un nivel más.
 - 2 Mismo nivel que el Enano.
 - 3 Un nivel menos.

Ponle, de manera aleatoria, 1D3 runas para las armas de los dos Enanos, y dale al Bárbaro un objeto de Tesoro de la Tabla de Armas y Armaduras. Quien gane el combate ganará la apuesta de $4D6 \times 30$ monedas de oro, y la gloria eterna (alrededor de una semana, hasta que todo se olvide). El perdedor no está muerto, sólo inconsciente durante 1D3 días.
- 4 La reputación del Enano como constructor y artesano le precede, y le consultan sobre el diseño de unas casas. Le pagan $2D6 \times 50$ monedas de oro por su trabajo, y con un plano de la Población. Él puede ahora visitar cualquier destino sin necesidad de hacer la tirada para encontrarlo. Aun así, seguirá sin poder ir a lugares a los que normalmente no tiene acceso como el Gremio de Hechiceros.



5-6 ¡Realmente es un día tranquilo!

GREMIO DE MAESTROS ENANOS

En una población, el Enano puede visitar a sus parientes, y comprar artículos especiales, ya que estos dominan el arte de los metales y de las joyas, y además tienen muy buenos conocimientos sobre mecánica, artefactos, pólvora y otras ciencias arcanas. Sólo los Enanos pueden visitar el Gremio de los Maestros Enanos. El Enano puede comprar cualquiera de los artículos siguientes, si están disponibles.

Equipo	Coste	Disponible
Ganzúas	200	7
1D6 Bombas	100	8
1D6 Bolsas Polvo Cegador	75	8
1D6 Pan de Piedra Enano	30	2

Ganzúas

Estas ganzúas permiten abrir casi cualquier cerradura que no sea mágica, a no ser, que las reglas de la cerradura digan lo contrario. Para ver si consigue abrir la cerradura, tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 ó 6 la cerradura se abre. Con un resultado de 2 ó 3 la cerradura se resiste de momento, aunque el Aventurero puede intentarlo de nuevo en el próximo turno. Con un resultado de 1, las ganzúas se parten y quedan inservibles. Sólo hay disponible un juego de ganzúas en cada Gremio de Maestros Enanos.

Bomba

La bomba puede arrojarse en cualquier momento y afecta a un área de 2×2 recuadros. Cualquier miniatura en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura. El Enano puede comprar cualquier número de Bombas, si están disponibles.

Polvo Cegador

El Polvo Cegador puede encenderse en cualquier momento para confundir a los enemigos. Después de que haga explosión, cualquier Aventurero que no haya combatido en este turno recibe un ataque adicional. El Enano puede comprar cualquier número de bolsas de Polvo Cegador, siempre que estén disponibles.

Pan de Piedra Enano

El Pan de Piedra Enano es lo que su nombre sugiere exactamente, pan con la consistencia de una piedra. Nadie que no fuese un Enano se deleitaría rompiéndose los dientes degustando este bocado.

Obviamente no es tarea rápida, ni siquiera para un Enano comer Pan de Piedra, por lo que, si decide comer de este pan, no podrá realizar nada durante su turno (ni siquiera moverse), más que engullir este correoso Pan. Al final de la Fase de los Aventureros recobrará 1D6 Heridas. Una vez el Enano ha tirado el dado para ver cuánto pan de Piedra hay disponible debe comprarlo todo, de lo contrario será expulsado del Gremio de Maestros Enanos.

MAESTRO RÚNICO

Mientras el Enano visita el Gremio de Maestros Enanos, puede hacer una visita al Maestro Rúnico para grabar una sola runa en su hacha. Esto le costará 1D6+2 x 100 monedas. Para determinar la runa exacta inscrita tira 1D6 en la siguiente Tabla:

- 1 Runa Mágica.** La runa brilla débilmente, y se conserva en la hoja para siempre. De ahora en adelante esta arma será tratada como mágica.
- 2 Runa de Golpe.** El arma ignora 1 punto de Armadura a la hora de determinar el daño.
- 3 Runa de Restauración.** Mientras el Enano maneja esta arma el portador recupera 1 Herida automáticamente por turno. Sin embargo, si el Aventurero que empuña el arma, ve reducidas sus Heridas a cero, la Runa de Restauración deja de funcionar hasta que el portador recupere algún punto de Heridas.
- 4 Runa de Golpe Certero.** Siempre que es manejada por un Enano esta Runa permite repetir la tirada del dado de Daño con el resultado más bajo, si el Aventurero quiere. Las runas múltiples de este tipo no permitirán repetir la tirada de más de un dado.
- 5 Runa de Destrucción.** Permite, al portador del arma, doblar su número de Ataques una vez por aventura.
- 6 Runa de Muerte.** Una vez por Aventura puedes tirar un extra de 2D6 para determinar el daño.

Sólo pueden grabarse Runas en las hachas. Si una misma arma tiene más de una runa idéntica grabada en ella, los efectos son acumulativos. Máximo dos runas por nivel de batalla inscritas en cada arma.

ESCUELA DE LUCHA

Un Enano puede visitar la Escuela de Lucha, una vez por Población. La Escuela de Lucha es una Localización Especial, pero puedes encontrar una con una tirada de 6+, en lugar de 7+. Si encuentras una Escuela de Lucha, tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

- 2 Los gladiadores y entrenadores se ríen de tu Aventurero, y le dan una paliza vergonzosa. Él se marcha a toda prisa, y abandona, de inmediato la Población. No tires en la Tabla de Eventos de Población.
- 3 Los luchadores retan a tu Aventurero a una competición de lucha libre. Brutus el Grande entra en la sala y los dos lucháis a brazo partido durante unos minutos. Tira 1D6 y añade tu Fuerza. Si consigues un resultado de 7 ó más, vences a Brutus el Grande y ganas 1D6x10 monedas en la apuesta. Si fallas, habrás perdido y deberás pasar los siguientes 1D6 días limpiando los aseos de la escuela, como pago por perder. No es necesario que tires por eventos en Población, durante este tiempo.
- 4 Uno de los luchadores coge un arma de las tuyas, determinada aleatoriamente, (incluyendo armas mágicas). Si no eres capaz de asustarlo, con un resultado de 7 ó más en 1D6 + tu Nivel de Combate, él se queda con el objeto. Descártalo de inmediato.
- 5 Un veterano viejo y canoso te enseña un truco para escapar del agarre de tu oponente. Puedes añadir la habilidad de "Agacharte y Esquivar" al repertorio de movimientos de tu Aventurero. Esta habilidad permite a tu Aventurero desrabarse automáticamente, y puede usarse una vez por aventura.
- 6 Te regalan unos guanteletes especiales, de combate, que puedes utilizar una vez por aventura. Durante un único turno, puedes dar algunos puñetazos a tus enemigos, haciéndoles que bajen la guardia, y así obtienes un +1 para impactarles, en cualquier ataque cuerpo a cuerpo.
- 7 El entrenamiento adicional que tú recibes mejora mucho tu destreza e incrementa tu resistencia. Puedes añadir +1 a tu total de Heridas Iniciales, de manera permanente.
- 8 Aprendes unas cuantas habilidades y trucos buenos, que podrán ser utilizadas en el futuro. Obtienes +1 en un atributo, que tu elijas, durante la siguiente aventura.

- 9 Los otros luchadores, de la escuela, te invitan a luchar en el foso. Tú te sientes obligado a aceptar y te introduces en el mundo de la lucha de pozo. Debes tirar un D6 y añadir tu Habilidad de Armas o tu Fuerza, lo que tú prefieras. Si el resultado total es 7 ó más, habrás ganado el combate y recibes 1D6x50 monedas de oro por ganar. Si pierdes, tendrás que pagar 1D6x50 monedas de oro y pasar el siguiente día tapando agujeros en tu economía. Mañana, no podrás visitar ninguna localización, si pierdes.
- 10 Te enseñan una maniobra especial que consiste en girar tus armas, siguiendo una combinación letal. Puedes utilizar este ataque, una vez por aventura, en lugar hacer ninguno de tus ataques normales. Puedes tirar para impactar, una vez, contra cada Monstruo, que esté en una casilla adyacente a la de tu Aventurero. Cualquier impacto se resuelve de la manera normal, pero no puede haber barridos letales.
- 11 Un viejo amigo tuyo, está visitando la Escuela de Lucha. Ha sido afortunado, en algunos combates recientes y ha pagado por su libertad. En un gesto de generosidad, se ofrece a pagar algo de dinero a tu ex-maestro. Pagará 2D6x20 monedas de oro de tu deuda total (ver Deuda). Un Aventurero que no sea Luchador de Pozo, añadirá esa cantidad de oro a su oro total y saldrá corriendo, antes de que el "viejo amigo" se dé cuenta de su error. También puedes decirle que te ha confundido, y no coger el oro, depende de lo honrado que seas...
- 12 Te ofrecen asistir a un curso excelente de instrucción intensiva sobre una forma muy especial de combatir. Si pagas 1D6x100 monedas de oro, pasarás los siguientes 1D6 días en la Escuela de Lucha. Al final del curso, obtienes +1 a tu Habilidad de Armas, o +1 a tu Iniciativa, o +1 a tus Ataques, o +1 a tu Habilidad de Proyectiles, lo que tú elijas. ¡Este incremento, de una característica, es permanente!



• GUIA DEL JUEGO DE ROL •

En esta última sección del pack de aventura del Enano da algunas directrices breves para jugar con un Enano en el juego de rol de Warhammer Quest. En el juego de rol, los jugadores tienen muchas más opciones en cuanto a lo que pueden intentar de hacer, y será el Director de Juego él que se asegure de que los jugadores actúan de una manera apropiada a su aventurero en particular.

Los Enanos son una raza pequeña y un tanto rechoncha, y son aproximadamente un pie más bajo que la mayoría de los humanos, poseen una gran complejón y anchura que les confiere una corpulenta apariencia. En combate un Enano se aproximará a sus enemigos con un paso firme y sin vacilar, ya que, preferirá morir en combate que dejar alguno de sus enemigos con vida.

Un Enano es un compañero de Aventuras muy completo. En combate, pueden aniquilar a enemigos más grandes que ellos, ya que son tremadamente diestros. Siempre van equipados con las mejores armas y armaduras, convirtiéndose en un enemigo temible. Los Enanos evitarán juntarse con Elfos ya que estas dos razas estuvieron en guerra durante mucho tiempo y los Enanos no han perdonado a los Elfos dicho agravio. Aparte de eso, los Enanos se integran perfectamente con el resto de Aventureros y estarán encantados de tener compañeros que le ayuden a limpiar las tierras de sus Ancestros.

La manera de como se puede representar a este personaje en el juego de Rol de Warhammer Quest es por aquellas acciones que harán que un Enano sea particularmente bueno o malo.

TEST DE ATRIBUTOS

Los Enanos son orgullosos y sagaces, expertos en excavar y cavar bajo el suelo. Son generalmente buenos en mecanismos y su obstinación los hace resistentes ante la magia. Bajo tierra están en su elemento, y son capaces de encontrar trampas e identificar puertas ocultas que para los otros aventureros son imperceptibles.

No son buenos en acrobacias o por su juego de piernas, prefiriendo permanecer con los pies bien plantados en el suelo firme, mientras amenazan a sus enemigos con su fiel hacha enana.

En términos de juego, estas características se reflejan otorgando modificadores positivos a chequeos para identificar puertas ocultas, trampas y pasajes secretos. También reciben modificadores para resistir los efectos de la magia, hipnotismo, posesión o acciones de este tipo. Por otro lado, los Enanos reciben modificadores negativos cuando trata de saltar y correr alrededor como un Elfo.

Entre Aventuras, un Enano intentará siempre visitar a sus miembros más viejos de su raza en el Gremio de Enanos, buscará entre las tiendas de la población objetos de equipo o cosas de valor que pueda acumular para comerciar en diferentes Asentamientos y por supuesto visitará la taberna local para enseñar a los taberneros locales las hazañas de los Enanos bebiendo cerveza. En resumen, un Enano se integrará perfectamente en los Asentamientos ya que, los Enanos llevan conviviendo entre los Humanos durante muchos años.



• TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ENANO.

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño*	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabado
1	0	Novicio	4	5+	3	1(+1)	4	1D6+8	2	1	0	4	0	5+
2	2.000	Campéon	5	5+	3	1(+1)	4	2D6+8	2	2	0	4	1	5+
3	4.000	Campéon	5	5+	3	1(+1)	5	3D6+8	3	2	1	5	2	5+
4	8.000	Campéon	5	4+	4	1(+1)	5	4D6+8	3	2	1	5	2	5+
5	12.000	Héroe	6	4+	4	2(+1)	5	4D6+8	3	3	1	5	3	4+
6	18.000	Héroe	7	4+	4	2(+1)	5	4D6+8	3	3	2	5	3	4+
7	24.000	Héroe	7	3+	4	2(+1)	5	5D6+8	3	3	2	5	4	4+
8	32.000	Héroe	7	3+	4	2(+1)	5	5D6+8	4	4	2	5	4	4+
9	45.000	Señor	7	2+	4	3(+1)	5	6D6+8	4	4	3	6	5	4+
10	50.000	Señor	7	2+	4	3(+1)	5	7D6+8	5	4	3	6	6	4+

*Con su Gran Hacha, el Enano tira 1 dado extra para determinar el daño, desechando el más bajo, en todos los niveles.



Warhammer Quest

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

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

Part No.: 102619
Part Code: 0017