

# DUNHAMMER

## **Magia:**

El personaje ESCOGE sus hechizos en la creación.

Los usos de cada hechizo son intercambiables entre sí, excepto los hechizos avanzados (2 manas) que no podrán intercambiar usos con ningún otro hechizo. Esto quiere decir que un personaje puede utilizar el mismo hechizo de forma consecutiva, consumiendo usos de sus otros hechizos, hasta agotarlos todos. Una vez agotados los usos naturales de un hechizo, cada lanzamiento efectivo que consuma usos de otro hechizo se hará con un -1 acumulativo a la tirada de Inteligencia.

### ***Alta magia:***

Un mago elfo no puede obtener pifias ni críticos en sus hechizos y nunca se verá afectado por los resultados de magia descontrolada al obtener un resultado de dobles en la tirada.

Un mago elfo puede elegir hechizos de tantos saberes como quiera, de entre Fuego, Agua, Aire, Tierra y Luz. Sufrirá un -1 a su prueba de Inteligencia para lanzar hechizos cuando el hechizo lanzado no sea del mismo saber que el último realizado. El primer hechizo lanzado nunca se penaliza, al igual que cualquier hechizo lanzado en turnos de campaña.

Nivel 1, Aprendiz (10-16 PV) 3 usos

Nivel 2, Veterano (17-34 PV) 4 usos

Nivel 3, Archimago (35+ PV) 5 usos

### ***Magia humana:***

Los magos humanos pueden obtener críticos y pifias de la forma habitual, además siempre que obtengan un resultado de dobles en una prueba de Inteligencia para lanzar un hechizo se verá afectado por magia descontrolada y deberá lanzar 1d6, si obtiene un resultado igual o superior a su valor de Inteligencia, se lanzará un hechizo al azar de cuántos tenga disponibles en ese momento, incluido el que tenía pensado lanzar en un principio, consumiendo el coste de maná y un uso de el hechizo seleccionado, si se lanzó un hechizo básico no se podrá lanzar un hechizo avanzado y si se lanzó un hechizo avanzado, se consumirá el maná del hechizo escogido al azar. Si por el contrario obtiene un resultado menor que su Inteligencia, se contará que ha obtenido un resultado de critico en uno de sus dados y podrá sumar 1d6 extra al daño, pero no modificará la duración de sus hechizos permanentes, ni contará como un resultado de 6 natural a efectos de dobles críticos y hechizos de fuerza máxima. Un resultado de doble critico sumará 3 dados de daño.

Nivel 1, Aprendiz (10-14 PV) 2 usos

Nivel 2, Veterano (15-29 PV) 3 usos

Nivel 3, Archimago (30+ PV) 4 usos

***Orden Ámbar – Saber de las bestias:***

Profesión DUN: Animista

Hechizos: Control animal y vegetal, Animismo (básicos)

Archimago: Puede invertir un maná adicional en sus hechizos para incrementar su duración 1d3 turnos.

***Orden Brillante – Saber del fuego:***

Profesión DUN: Mago (Sin -1 a CaC, ni inicial, ni de incremento), puede llevar espada ancha, espada corta y cimitarra.

Hechizos: Fuego, 3 Tribal (básicos), 3 Luz

Archimago: Puede invertir un maná adicional en sus hechizos para añadir 1d3 d6 de daño.

***Orden Celestial – Saber del cielo:***

Profesión DUN: Mago

Hechizos: Aire, Brujería (básicos)

Archimago: Puede invertir un maná adicional en sus hechizos para hacer crítico con 4, 5 o 6.

***Orden de Jade – Saber de la vida:***

Profesión DUN: Mago

Hechizos: Animismo, 3 Control animal y vegetal (no cambiaformas), 3 Tierra (básicos)

Archimago: Puede invertir un maná adicional en sus hechizos de curación para añadir 1d3 de vitalidad.

***Orden de la Luz – Saber de la luz:***

Profesión DUN: Mago

Hechizos: Luz, Bendiciones (básicos)

Archimago: Puede invertir un maná adicional en sus hechizos para incrementar su duración 1d3 turnos.

***Orden Dorada – Saber del metal:***

Profesión DUN: Mago

Hechizos: Tierra, Rúnica (runas y “Ataque certero”), 3 Luz

Archimago: Puede mantener dos hechizos permanentes. Sufrirá un -3 a sus lanzamientos de hechizos si mantiene 2 hechizos simultáneamente.

## CLASES

Las profesiones de **Exploración, Asesino y Bailarín guerrero** (Combate) podrán utilizar su Agilidad como daño al utilizar las siguientes armas:

Daga  
Espada corta  
Espada ropera  
Katar  
Kusarigama  
Látigo  
Tridente

*Cada Rango de clase lleva asociado una característica especial que hay que desbloquear con puntos de desarrollo e implica una subida de **PV igual al Rango x2**. No se podrá cambiar de Rango si no se adquiere la característica especial del rango actual, excepto el Rango 0 que ya la incluye:*

**Rango 0 = 0 pts desarrollo / 0px / +0PV**  
**Rango 1 = 1 pts desarrollo / 3px / +2PV**  
**Rango 2 = 2 pts desarrollo / 6px / +4PV**  
**Rango 3 = 3 pts desarrollo / 9px / +6PV**

## COMBATE:

**Asesino: Todas las razas** Profesión DUN: Asesino

*Sus armas cubiertas de ponzoña son su especialidad, sabe sacarle el máximo provecho.*

*Rango 0) Aprovechar debilidad (10-15PV) +1d6 al daño por cada efecto negativo que tenga su objetivo.*

*Rango 1) Maestro de venenos I (16-23PV) Sus venenos son más potentes y aplican -1 a la tirada de resistencia contra armadura natural.*

*Rango 2) Maestro de venenos II (24-35PV) Comienza cada aventura con una dosis de **Veneno paralizante (1PV)**, funciona como una *pócima de veneno*. A las criaturas grandes/enormes y líderes sólo les causará aturdimiento.*

*Rango 3) Maestro de venenos III\* (36+ PV) Cada vez que golpee con éxito con un arma envenenada lanza 1d6, con un resultado de 5+ no se consumirá la carga de veneno.*

*\*Opción a no consumir carga si se obtiene crítico al impactar*

**Bailarín guerrero: Elfo silvano** Profesión DUN: Bailarín marcial

*Fluye por el combate con una gracia mortal, sus diferentes estilos de lucha le permiten adaptarse a cualquier situación. Al principio de su activación debe elegir una Danza, se mantendrá activa hasta el comienzo de su siguiente turno.*

**Rango 0) Danza de roble** (10-15PV) Aumenta su defensa a costa de su ataque, añade -1 a todos sus ataques y +1 todas sus paradas.

**Rango 1) Danza del espino** (16-23PV) Más capacidad de penetración a costa de infligirse daño, todos sus ataques obtienen -1 Armadura pero sufre -1 de Vitalidad si obtiene 4+ por cada ataque realizado que cause al menos 1 herida. Siempre se resolverá después de realizar todos los ataques.

**Rango 2) Danza del junco** (24-35PV) Aumenta su resistencia a costa de su movimiento, si no mueve este turno añade +1 a su Armadura natural.

**Rango 3) Danza del bosque** (36PV) Todos sus ataques concentrados en uno, si su primer ataque del turno consigue impactar con éxito, puede sacrificar el resto de sus ataques y añadir -1 armadura y +2d6 al daño por cada ataque adicional después del primero.

**Caballero del Grial: Humano bretón** Profesión DUN: Paladín

*Tienen una misión otorgada por la Dama del Lago y con su bendición y guía intentarán llevarla a buen término.*

**Rango 0) Bendición de la Dama I** (10-15PV) Podrá repetir la primera tirada de rotura fallida en cada aventura.

**Rango 1) Bendición de la Dama II** (16-23PV) Una vez por aventura podrá repetir un resultado de un punto de Fortuna gastado con el que no estuviera conforme.

**Rango 2) Gesta** (24-35PV) Su último punto de Fortuna siempre se considera 5+ a la hora de evitar eventos fatales.

**Rango 3) Gesta heroica** (36+ PV) Si es el único personaje adyacente con un enemigo grande o enorme, conseguirá evitar golpes fatales con 4+ en vez de 5+ cada vez que use Fortuna.

**Caballero Pantera: Humano imperial** Profesión DUN: Caballero

*Un fuerte código de honor les guía, su mejor arma es su voluntad inquebrantable y su firmeza en la batalla.*

**Rango 0) Honor y deber** (10-15PV) El personaje siempre supera con éxito la primera tirada de Valentía contra miedo de cada aventura.

**Rango 1) Firmeza I** (16-23PV) El personaje puede evitar ser empujado como resultado de un ataque o habilidad si consigue superar una tirada enfrentada de Fuerza contra su rival. Si la criatura es grande o enorme, puede sumar su rango de caballero a esta tirada.

**Rango 2) Firmeza II** (24-35PV) Ahora también puede evitar ser derribado y añadirá +1 a sus tiradas enfrentadas de Fuerza.

**Rango 3) Inamovible** (36+ PV) Antes de realizar la tirada enfrentada de Fuerza para evitar ser empujado o derribado, el personaje puede elegir quedarse *aturdido* y superar la tirada automáticamente.

**Enano matador: Enanos** Profesión DUN: Bárbaro

*Buscando cada vez enemigos más poderosos hasta hallar un contrincante capaz de derrotarlos y restaurar sus honor perdido, especialistas en combate contra grandes criaturas. Característica especial "Tatuajes", el personaje tendrá la habilidad **Invulnerable** tantos ataques como su **Fortuna**. Con la habilidad **Matagigantes** podrá sumar su rango como dados de daño a los ataques contra criaturas de Tamaño Grande o Enorme.*

*Rango 0) Matatrolls (10-15PV) Fortuna x1*

*Rango 1) Matagigantes (16-23PV) Fortuna x2 / +1d6*

*Rango 2) Matadragones (24-35PV) Fortuna x3 / +2d6*

*Rango 3) Matademonios (36+ PV) adquiere de forma permanente la habilidad **Invulnerable**. / +3d6*

**Guerrero: Todas las razas** Profesión DUN: Guerrero

*Versátiles en cualquier clase de combate, un guerrero experto es letal tanto en combate cercano como en la distancia.*

*Rango 0) Esfuerzo (10-15PV) Una vez por combate puede ignorar los penalizadores de armadura y escudo durante su turno.*

*Rango 1) Experto en armas (16-23PV) Las armas (CaC y proyectil) ya no aplicarán penalizadores por uso al atacar con ellas (pero sí al defender de la forma habitual)*

*Rango 2) Ataque de oportunidad (24-35PV) Siempre que un personaje de su mismo tamaño o inferior, intente **Destrabarse**, el guerrero podrá realizar un ataque con -1 a CaC acumulativo a cada rival que lo intente, incluyendo el primero, antes de realizar la tirada de **Agilidad**. No hay límite al número de ataques que se pueden generar de esta manera.*

*Rango 3) Belicista (36+ PV) El personaje podrá usar 3 habilidades activas de **Combate** cualesquiera durante su turno, en vez de las dos habituales.*

**Jugador de BloodBowl: Todas las razas** Profesión DUN: Gladiador

*Expertos en combate de melé, sin escrúpulos ni honor, todo esta permitido en los campos de Blood Bowl.*

*Rango 0) Patear (10-15PV) Si consigue golpear a un rival derribado, reducirá en -1 la armadura de éste para calcular el daño.*

*Rango 1) Esprintar (16-23PV) Siempre que realice un movimiento puede intentar añadir hasta dos casillas más a éste. Por cada casilla tira 1d6, si obtiene un 1 terminará su movimiento.*

*Rango 2) Placaje heroico (24-35PV) Cuando un personaje de su tamaño o inferior entre o atraviere su **Zona de Influencia**, podrá detener su movimiento si supera una tirada enfrentada de **Agilidad**, si además obtiene algún crítico, lo derribará y terminará el turno de dicho personaje. Sólo se puede usar con un personaje por turno.*

*Rango 3) Jugador estrella (36+ PV) El personaje puede aumentar en +1 una de sus 8 características, incluso si supera su máximo racial.*

**Maestro de la espada de Hoeth: Alto elfo** Profesión DUN: Caballero

**Pícaro: Todas las razas** Profesión DUN: Pícaro

*Expertos en aprovechar la superioridad numérica y en distraer a sus enemigos.*

**Rango 0) Escabullirse** (10-15PV) Si el objetivo del personaje tiene miembros de su grupo adyacentes a él (aliados del pícaro) podrá aplicar las reglas de ataque por la espalda aunque no haya comenzado su activación en la misma, sólo bastará que esté colocado en la espalda en el momento del ataque.

**Rango 1) Puñalada** (16-23PV) El personaje restará -2 a la armadura del rival si ataca por la espalda con una daga.

**Rango 2) Cegar I** (24-35PV) Con una Acción rápida y una tirada de *Agilidad* enfrentada exitosa, antes de una Acción de combate y adyacente a su enemigo, podrá aplicar -1 al CaC de parada a su rival para esa Acción de combate completa (si tiene múltiples ataques, se aplica a todos). **Un sólo uso por combate.**

**Rango 3) Cegar II** (36+ PV) Como cegar, pero puede hacerlo a 2 casillas de distancia y como reacción en la activación de un compañero.

**Sacerdote guerrero de Sigmar: Humano imperial** Profesión DUN: Monje guerrero

*Se centra en el manejo de armas contundentes, hechizos de apoyo y ataque a criaturas del mal. Como armas puede llevar mazas, martillos y luceros del alba.*

Rango 0) *Bendición I* (10-14PV) Al inicio de la aventura bendecirá un arma y podrá repetir la primera pifia obtenida con ésta.

Rango 1) *Bendición II* (15-21PV) El arma bendecida no aplicará -1 al CaC del sacerdote.

Rango 2) *Bendición III* (22-29PV) El arma bendecida se considerará "arma mágica" (+1d daño, repite tirada de rotura) hasta que su Fortuna llegue a 0.

Rango 3) *Bendición IV* (30+ PV) Debe gastarse una Acción rápida para imbuir el arma bendecida al inicio de la activación del héroe. Una vez por aventura puede sumar tantos dados de daño a un ataque como su valor en Valentía, este ataque se considerará "Hechizado", el resultado de la tirada de daño no podrá modificarse de ninguna manera, ni con Fortuna, pero sí la tirada para impactar. El arma seguirá hechizada hasta que golpee con éxito a un enemigo.

***Herrero rúnico: Enano***