

El Enano



Los Enanos son una raza antigua, y han vivido en el Viejo Mundo desde 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, éstas entregaban sus tesoros más preciados: 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 conservan el glorioso recuerdo de su pasado y esperan fervientemente el día en que sus grandes ciudades resuenen de nuevo con el sonido de las voces de los Enanos, y los Orcos y 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 búsqueda 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.

Equipamiento

ARMA

Gran Hacha: Para el daño consulta las reglas especiales.

Si el Enano mata un enemigo de un sólo golpe con su arma, efectuará el *Barrido Letal* como es habitual.

EQUIPO

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.

ARMADURA

Cota de Malla: El Enano lleva una resistente Cota de Malla que le proporciona un modificador de +1 a la Resistencia.

Reglas Especiales

Con su Gran Hacha, el Enano tira un dado adicional para causar Heridas, y elige el resultado mayor. A continuación 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 lo ataquen añaden +2 a su tirada para impactar.

Asentamientos

Al llegar a una población, el Enano puede visitar todos los lugares habituales para los Aventureros como la *Taberna*, el *Mercado*, el *Laboratorio del Alquimista*, la *Casa de Apuestas* y el *Templo*. También puede visitar *La Escuela de Gladiadores*. Además el Enano podrá visitar el *Gremio de Artesanos Enanos*.

GREMIO DE ARTESANOS ENANOS

En una población el Enano puede visitar el *Gremio de Artesanos Enanos* y comprar artículos especiales, ya que estos dominan el arte de los metales y la joyería y tienen un gran conocimiento de mecánica, metalurgia y otras ciencias. Sólo los Enanos pueden visitar el *Gremio de Artesanos Enanos*, siempre que esta localización especial esté disponible en la población.

El Enano puede comprar cualquiera de los siguientes artículos siempre que estén disponibles.

Elemento	Reglas Especiales	Coste
Herramientas Para Cerraduras (Ganzúas)	Estas Herramientas permiten abrir cualquier cerradura que no sea mágica o las reglas de la cerradura especifiquen lo contrario. Para ver si el Aventurero 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. Tan sólo hay disponibles un juego de ganzúas en cada Gremio de Maestros Enanos. (<i>Disponibilidad – 7</i>)	200
Bombas (1D6)	La bomba puede arrojarse en cualquier momento y afecta a un área de 2 x 2 cuadrados. Cualquier miniatura en el área de efecto sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura. (<i>Disponibilidad – 8</i>)	100
Polvo Cegador (1D6)	El Polvo Cegador puede encenderse en cualquier momento para confundir a los guerreros enemigos. Después de que haya explotado, cualquier Aventurero que todavía no haya combatido en este turno recibe un ataque adicional. (<i>Disponibilidad – 8</i>)	75
Pan de Piedra Enano (1D6)	El Pan de Piedra Enano es exactamente lo que su nombre sugiere, pan con la consistencia de una piedra. Nadie excepto 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, 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. (<i>Disponibilidad – 2</i>)	30

HERRERO RÚNICO

Mientras el Enano visita el *Gremio de Artesanos Enanos*, puede hacer una visita al *Herrero Rúnico* para grabar una sola runa en su hacha. Esto cuesta 1D6+2 x 100 MO. Para determinar la runa exacta inscrita tira 1D6 en la siguiente Tabla:

1D6	Efecto
1	Runa Mágica. La runa brilla débilmente, y se conserva en la hoja para siempre. De ahora en adelante esta arma se trata como un arma mágica.
2	Runa de Golpe. El arma ignora 1 punto de Armadura a la hora de determinar el daño.
3	Runa de Restauración. Mientras maneja esta arma el portador inflige 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 lo desea. Las runas múltiples de este tipo no permiten 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, dos Runas de Muerte por ejemplo, pueden utilizarse dos veces por Aventura o causar un daño extra de 4D6 si se utilizan en el mismo golpe. Antes de lanzar los dados para golpear el Aventurero debe declarar que está usando una runa. Si falla el golpe la runa se gasta.

Tabla de Experiencia

Nivel	Oro	Título	M	HA	HP	F	ENANO								
							Dados	R	H	I	A	S	Hab	Voluntad	Trabado
1	0	Novato	4	4	5+	3	1	4	1D6+8	2	1	0	0	4	5+
2	2.000	Temerario	4	5	5+	3	1	4	2D6+8	2	2	0	1	4	5+
3	4.000	Temerario	4	5	5+	3	1	5	3D6+8	3	2	1	2	5	5+
4	8.000	Temerario	4	5	4+	4	1	5	4D6+8	3	2	1	2	5	5+
5	12.000	Maestro	4	6	4+	4	2	5	4D6+8	3	3	1	3	5	4+
6	18.000	Maestro	4	7	4+	4	2	5	4D6+8	3	3	2	3	5	4+
7	24.000	Maestro	4	7	3+	4	2	5	5D6+8	3	3	2	4	5	4+
8	32.000	Maestro	4	7	3+	4	2	5	5D6+8	4	4	2	4	6	4+
9	45.000	Señor	4	7	2+	4	3	5	6D6+8	4	4	3	5	6	4+
10	50.000	Señor	4	7	2+	4	3	5	7D6+8	5	4	3	6	6	4+

Nuevas Habilidades

El aumento de experiencia del Enano puede conducirle al aprendizaje de nuevas habilidades. Atendiendo a la tabla de niveles, mostrada anteriormente, cuando un Enano vaya a adquirir una nueva habilidad, lanza 2D6 y compara el resultado con la siguiente tabla. Si el resultado es una habilidad ya poseída se deberá repetir la tirada hasta conseguir una nueva habilidad.

- 2 **Golpe Poderoso:** Por cada ataque al que renuncie el Enano, podrá tirar 1D6 Heridas adicionales en uno de sus restantes Ataques. Esta habilidad puede utilizarse sólo una vez por turno; y debe declararse antes de realizar la tirada para impactar.
- 3 **Ataque Letal:** Si la tirada para impactar es un 6 natural, causará dos heridas adicionales.
- 4 **Furioso:** Una vez por turno, antes de atacar, tira 1D6:
 - 1 Falla todos sus ataques.
 - 2-4 Lucha Normalmente.
 - 5-6 Efectúa +1D6 Ataques este turno, pero aplicando un -1 al impactar en todos los Ataques (los normales y los adicionales).
- 5 **Resistente:** Una Vez por aventura, el Enano puede ignorar totalmente las heridas causadas por un ataque que de otra forma, lo mataría.
- 6 **Maestro Mampostero:** Una vez por sección de tablero, puede buscar puertas secretas. Tira 1D6:
 - 1 Cada Aventurero debe obtener un resultado superior a 6 en 1D6 + Iniciativa o sufrirá 2D6 Heridas no modificadas por Resistencia o Armadura.
 - 2-4 No encuentras nada.
 - 5 Encuentra una puerta secreta que conduce a una estancia.
 - 6 Encuentra una puerta secreta que conduce a la estancia objetivo.
- 7 **Canto de Muerte:** Al llegar a 0 Heridas o menos, el Enano inicia su Canto de Muerte para poder seguir luchando como si resistiera 1 Herida, para lo que debe obtener un resultado de 5+ en 1D6. El Enano seguirá cantando y resistiendo 1 Herida hasta que sea curado.
- 8 **Buscador de Oro:** Una vez eliminados todos los monstruos de un encuentro, tira 2D6x10. 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:** Una vez por aventura, al colocar un grupo de Monstruos sobre la mesa, el Enano puede declarar que tiene un agravio contra alguno de ellos. Mientras este Monstruo siga vivo, el Enano podrá sumar +1 a todas las tiradas para impactar; pero deberá intentar atacar siempre al objetivo del su agravio, incluso destrabándose de otro combate. Si lo mata, obtendrá el doble de monedas de oro habituales.

- 10 **Furia de Sangre:** 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 objetivo.
- 11 **Luchador de Túneles:** Al luchar en corredores, cruces, escaleras y otros sitios estrechos, el Enano puede aplicar un modificador de +1 al impactar.
- 12 **Maestro Mercader:** Al determinar la disponibilidad de un elemento de equipo en una población, tira 1D6 adicional. Además, al adquirir un objeto, tira 1D6: si el resultado es un 6, podrá adquirirlo a mitad de precio.