

El Matatrolls



Lo Enanos son orgullosos y honorables, capaces de recordar cualquier ofensa (real o imaginaria) durante generaciones. A causa de este carácter, cuando dan su palabra o quedan a deber un favor a alguien, siempre intentarán hacer lo imposible para cumplir su palabra, por lo que si no consiguen hacerlo es posible que se vean eternamente carcomidos por su culpa. Un Enano consumido por una culpa así es muy probable que se auto imponga el estilo de vida errante de los Enanos Matadores, dedicando subida a exterminar monstruos en un intento de compensar esta falta de honor.

Sólo una muerte heroica puede redimirle, y por ello no dudará en embarcarse en las aventuras más peligrosas, aunque no por ello se dejará matar fácilmente, ya que eso va en contra del código de honor de los Matadores. Prueba de ello son sus reglas especiales, ¡sobre todo la que indica que a la hora de causar Heridas tiene Fuerza 7!

Además en caso de resultar herido dispone de su *Pan Enano*, capaz casi de resucitar a un muerto (¡o de hacerte perder los dientes si no eres un Enano!)

Equipamiento

ARMA

Hacha Rúnica: El Matatrolls está armado con una poderosa Hacha Rúnica a la que considera su única amistad verdadera. Forjada en los ardientes hornos de Kayak-Kadrin, sobre su filo se han grabado unas poderosas runas.

El Hacha Rúnica causa una Herida adicional cada vez que impacte a un enemigo, por lo que el Matatrolls causa 1D6+3+1 Heridas.

EQUIPO

Pan Enano: Nadie que no sea un Enano ni tan sólo se plantearía la posibilidad de comer un trozo de Pan Enano; intentarlo es querer perder varios dientes. Sin embargo, el Matatrolls es capaz de comérselo sin ningún problema. El Matatrolls posee suficiente Pan Enano para tres mordiscos, cada uno de los cuales le permite curarse 1D6 Heridas.

ARMADURA

Ninguna, y jamás llevará armadura.

Reglas Especiales

HABILIDAD DE MATADOR:

Todos los Matadores son combatientes excepcionales capaces de descubrir un hueco en la armadura del oponente. Cuando el Matador obtiene un resultado directo de 6 en el dado representa que ha impactado con un golpe perfecto que atraviesa las defensas del Monstruo con Facilidad. Sólo para ese ataque el Matador contará como si tuviera Fuerza 7 cuando calcules las Heridas causadas.

TESOROS:

Los únicos objetos de Tesoro que un Matador puede conservar y utilizar son martillos y hachas, y aquellos no relacionados con el lanzamiento de hechizos.

Los Matadores nunca utilizan escudos ni armaduras de ningún tipo. Por ejemplo, los objetos como la Bomba, la Poción de Curación, las Botas de Rapidez o el Anillo del Relámpago, podría llegar a usarlos, mientras que el Escudo Encantado, el Pergamino Terremoto o la Espada Hechizada están claramente fuera de lugar.

ESCAPE:

Los Matadores nunca huyen. No importa lo mala que sea la situación, no está en su naturaleza. Esto se refleja en especial en la tirada que necesita para destrabarse. Además, siempre que le sea posible atacará en combate cuerpo a cuerpo al Monstruo más grande que haya sobre el tablero.

Los Matadores nunca utilizan la Tabla de Escape. Si el resto de los aventureros se largan, simplemente cogerá la Lámpara y seguirá él sólo.

Asentamientos



Al llegar a una población, el Matatrolls 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*. Al igual que el Enano, puede acceder al *Gremio de Artesanos Enanos* siempre que esta localización exista en la población. Si hay un *Gremio de Artesanos Enanos* en el asentamiento, el Matatrolls solo podrá visitar al *Herrero Rúnico* y comprar *Pan Enano*.

El Matatrolls debe visitar la *Taberna* al menos una vez como mínimo durante su estancia en una población, aunque puede ir tantas veces como quiera. Al inicio de cada día, debe tirar 1D6 y sumar +1 por cada tres *Niveles de Combate* que posea. Si obtiene un resultado inferior a 5, la única localización que podrá visitar ese día será la *Taberna*. En la *Taberna* debe tirar 2D6+1 para determinar lo que sucede (consulta las reglas sobre esta localizaciones especiales para más información). Si obtiene un resultado de 13, le gusta tanto el lugar que se queda 1D6 días consecutivos en ella, efectuando cada día una tirada en la Tabla de Sucesos de la *Taberna*.

El Matatrolls como otros personajes especiales puede conseguir beneficios adicionales visitando el Templo específico de sus dioses, el *Templo de los Matadores*. Solo un Matador Enano puede adentrarse en las cámaras de este sagrado lugar y regresar con vida.

TEMPLO DE LOS MATADORES:

Cuando acude al *Templo de los Matadores*, un Matatrolls hace ofrenda de la mayoría de su oro, y se sume en una profunda meditación sobre los acontecimientos que le han conducido a esta situación. Aunque sabe que jamás podrá redimirse si no es mediante una muerte honorable, su orgullo se impone a su desesperación. A veces, incluso consigue ayuda en su búsqueda de una muerte gloriosa.

El Matatrolls debe dividir en dos partes los tesoros que consigue durante las aventuras: la primera está formada por el valor en oro de los monstruos que ha ido matando, el cual sirve para determinar si puede aumentar su *Nivel de Combate*; y la segunda por el oro que ha ido encontrando a lo largo de sus aventuras, el cual le sirve para adquirir el equipo que necesite y cubrir los gastos en que pueda incurrir.

Cuando un Matatrolls visita el *Templo de los Matadores*, si el total de monedas de oro de la parte formada por los monstruos muertos es suficiente para permitirle aumentar su *Nivel de Combate*, podrá entrenar en el Templo durante 1D6 días y así aumentar su nivel.

Por otra parte, e independientemente de si entrena o no para aumentar su *Nivel de Combate*, puede ofrecer un donativo de 1D6 x 50 MO (procedentes del segundo grupo de monedas que posee) y efectuar una tirada en la siguiente tabla:

- | | |
|-----|--|
| 1 | Nadie en el Templo queda demasiado impresionado con los logros del Matatrolls. Todos ellos han ofrecido mucho más dinero y han matado más monstruos, por lo que el Matador es expulsado con deshonor del Templo. |
| 2 | Los otros Matatrolls saludan al Aventurero, reconociéndole como uno de los suyos. |
| 3-4 | Los otros Matatrolls quedan impresionados y acompañan al Aventurero a las cámaras interiores del Templo, donde sólo pueden entrar los Matadores más poderosos. Efectúa una tirada de 1D6 en la <i>Tabla de las Cámaras Inferiores</i> . |
| 5-6 | Los otros Matatrolls quedan impresionados y acompañan al Aventurero a las cámaras interiores del Templo, donde sólo pueden entrar los Matadores más poderosos. Efectúa dos tiradas de 1D6 en la <i>Tabla de las Cámaras Inferiores</i> . |

TABLA DE LAS CÁMARAS INFERIORES:

- 1 Un Matademonios ha quedado tan impresionado con el Aventurero que le ofrece tatuarle un motivo especialmente impresionante en su brazo. Este singular honor hace que el Aventurero abandone el Templo mucho más fiero de lo habitual, más preparado que nunca para encontrar la muerte en combate con un poderoso monstruo.
- 2 Un Matagigantes con una impresionante cresta de aspecto ígneo se ofrece a hacerle una igual al Aventurero. Tira 1D6, si obtienes un 6 el violento aspecto ígneo de la cresta y sus efectos en el juego son permanentes.
En la siguiente aventura, cualquier monstruo que obtenga un 1 en la tirada para impactar al Aventurero se asustará tanto al ver la cresta que perderá el resto de sus ataques ese turno.
- 3-5 En el Templo se encuentra un *Herrero Rúnico* que acepta inscribir una runa en tu hacha. Tira 1D6:
 - 1-2 **Runa de la Fuerza.** Suma +1 a la Fuerza del Aventurero durante la próxima aventura, tras lo que la Runa desaparece.
 - 3-4 **Runa de la Resistencia.** Suma +1 a la Resistencia del Aventurero durante la próxima aventura, tras lo que la Runa desaparece.
 - 5-6 **Runa de la Furia.** Durante un turno, a lo largo de la siguiente aventura, el Aventurero puede ignorar las reglas de Iniciativa y trabado en combate, y mover hacia el monstruo más poderoso de la sala, con el doble de su movimiento habitual. Al finalizar la aventura la runa se desvanece.

Una vez determinada la runa que el Herrero inscribe en el hacha, tira otro 1D6. Si obtienes un 6 el efecto de la Runa será permanente y no se desvanecerá al terminar la aventura (pero la *Runa de la Rabia* sólo podrá utilizarse una vez por aventura). En una misma Hacha pueden inscribirse tantas Runas como se pueda.

- 5 **Furia Asesina:** cada turno, el Matatrolls puede intentar entrar en *Furia Asesina*. Tira 1D6 modificado por -1/0/+1/+1.

EL HACHA RÚNICA DEL MATATROLLS:

Si el Matatrolls pierde por cualquier causa su Hacha Rúnica, un *Herrero Rúnico* podrá forjarle una nueva sin coste alguno. La vergüenza por haber perdido el hacha será tan grande, que el Aventurero deberá visitar al Herrero Rúnico en cuanto llegue a la población; y no se atreverá a visitar el *Templo de los Matadores* en esta visita, tan grande será su vergüenza.

Tabla de Experiencia

Nivel	Oro	Título	MATATROLLS											Voluntad	Trabado
			M	HA	HP	F	Dados	R	H				I		
1	0	Matador	4	4	6+	3	1 (+1)	4	1D6+10	2	1	1	1	5	6+
2	2.000	MataTrolls	4	4	6+	3	1 (+1)	4	2D6+10	2	2	1	1	5	6+
3	4.000	MataTrolls	4	4	6+	4	1 (+1)	4	3D6+10	2	2	2	1	6	6+
4	8.000	MataGigantes	4	5	6+	4	2 (+1)	4	4D6+10	3	2	2	2	6	6+
5	12.000	MataGigantes	4	5	5+	4	2 (+1)	5	5D6+10	3	2	2	2	6	6+
6	18.000	MataGigantes	4	5	5+	4	2 (+1)	5	5D6+10	3	3	3	3	7	5+
7	24.000	MataDragones	4	6	4+	4	2 (+1)	5	6D6+10	4	3	3	3	7	5+
8	32.000	MataDragones	4	6	4+	4	2 (+1)	5	6D6+10	4	4	3	4	7	5+
9	45.000	MataDragones	4	7	4+	4	3 (+1)	5	7D6+10	5	4	4	4	8	5+
10	50.000	MataDemonios	4	7	3+	4	3 (+1)	5	7D6+10	5	4	4	5	8	5+

Nuevas Habilidades

El aumento de experiencia del Matatrolls puede conducirle al aprendizaje de nuevas habilidades, atendiendo a la tabla de niveles, mostrada anteriormente, cuando el Matatrolls 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.

En las siguientes habilidades, los modificadores que obtiene el Matatrolls dependen de su *Nivel de Combate*. Estos modificadores están indicados en sucesión, correspondiendo cada uno a los siguientes *Niveles de Combate*:

Niveles de Combate:	1-3	4-6	7-9	10
----------------------------	------------	------------	------------	-----------



Lanza 2D6 para ver que habilidad obtiene el Matatrolls tras su entrenamiento:

- 2 **Fuerza Bruta:** El Matatrolls puede intentar apartar un Monstruo. Tira 1D6 y suma la Fuerza del Matatrolls, si obtienes un resultado mayor que la Fuerza del Monstruo, este retrocederá a una de las casillas que tenga detrás (a tu elección) y el Matatrolls ocupará la casilla vacía. A continuación podrá atacar como es habitual.
 - 3 **Frenesí:** Cada turno, tira 1D6+1 por cada Monstruo presente. Si obtienes 6+/5+/4+/4+, el Matatrolls caerá en un estado de *Frenesí*, efectuando +1 Ataque. Si obtienes un 1 en el dado, cada Aventurero adyacente sufrirá una Herida, que no podrá evitarse ni reducirse de ninguna forma, y el Matatrolls no podrá atacar ese turno.
 - 4 **Ataque Instintivo:** Si al producirse un encuentro, un Monstruo se coloca adyacente al Matatrolls, este podrá efectuar inmediatamente un Ataque contra él. Sólo podrá efectuar un Ataque aunque se coloquen varios Monstruos adyacentes (aunque en este caso, puede elegir el objetivo). Este ataque se considera uno de los ataques habituales del Matatrolls.
 - 5 **Furia Asesina:** cada turno, el Matatrolls puede intentar entrar en *Furia Asesina*. Tira 1D6 modificado por -1/0/+1/+1.
 - 1 Se ataca a sí mismo, impactándose automáticamente (resuelve las Heridas de la forma habitual)
 - 2-4 No pasa nada
 - 5-6 Dobra el número de ataques durante ese turno.
- Un 1 en el dado siempre indica un fallo
- 6 **Ignorar Miedo:** Aplica un modificador de +1/+2/+2/+3 a los chequeos de Miedo; y un modificador de +1/+1/+2/+2 a los de Terror.
 - 7 **Resistencia Pétreo:** Cada vez que sea herido, resta -2/-3/-4/-5 Heridas al total de Heridas sufridas (este bonificador es acumulativo con la reducción por Resistencia y Armadura).
 - 8 **Ambidiestro:** Puede atacar con dos armas (si las dos armas son hachas), efectuando +1/+1/+2/+3 Ataques. Antes de realizar las tiradas para impactar, debe indicar cuántos Ataques realiza con cada arma.
 - 9 **Ignorar Golpe:** Si obtienes un resultado de 6+/5+/5+/4+ en 1D6, simplemente deben ignorarse las Heridas causadas por un golpe. Puede utilizarse tantas veces como Ataques tenga el Matatrolls por turno.
 - 10 **Golpe Poderoso:** Por cada ataque al que renuncie el Matatrolls, 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.
 - 11 **Canto de Muerte:** Al llegar a 0 Heridas o menos, el Matatrolls 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 Matatrolls seguirá cantando y resistiendo 1 Herida hasta que sea curado.
 - 12 **Furia de Sangre:** Una vez por turno, el Matatrolls 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 Matatrolls sigue atacando hasta que no mate a su objetivo.