

ИЗУМЪН И ВПТМЪХА

yunque

y

martillo



Un Módulo acerca de la Cultura Enana

Por

Julián Fernández Chicón

WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO-ROL



Un suplemento que trata de profundizar en la naturaleza y la cultura enana para
Warhammer Fantasy Rol.
Parte de este material ha sido extraído de Ejércitos Warhammer: Enanos.
Material destinado tanto para DJs como para jugadores.

Dedicado a dos enanos que han marcado mi vida, haciéndola
a veces más complicada y las que más mucho más placentera:
Este libro lleva vuestro nombre, Nuris y Utrek



INDICE DE CONTENIDOS

<u>PREFACIO</u>		<u>EL GREMIO DE LOS HERREROS</u>	
Prefacio	4	<u>RUNICOS</u>	
<u>LOS ENANOS</u>		El Gremio de los Herreros Rúnicos	64
Introducción	6	Los Herreros Rúnicos	64
Naturaleza de los Enanos	7	El Gremio de los Herreros Rúnicos ..	64
Cultura Enana	15	Las Runas	65
Historia de los Enanos	20	Tabla de Avance	66
<u>LOS REINOS ENANOS</u>		Número Máximo de Runas Conocidas..	67
Grandes Reinos Enanos	27	Las Runas Enanas	68
Reinos Perdidos de los Enanos.....	31	<u>EL GREMIO DE LOS</u>	
Las Montañas Salvajes	34	<u>INGENIEROS</u>	
Agua Negra	34	El Gremio de los Ingeniero Enanos	81
Paso del Fuego Negro	34	Invencciones Enanas	81
Paso del Perro Loco	34	<u>LOS DIOSSES ENANOS</u>	
Volcanes	35	Los Diosses Enanos	86
La Carretera Subterránea	35	Grimnir, Dios Enano de la Guerra	86
Más Allá de las Montañas del Fin del		Grungni, Dios Patrón de los Enanos..	87
Mundo	36	Valaya, Diosa Protectora de los	
Las Montañas Negras	36	Enanos	88
Las Montañas Grises	36	<u>ARMERIA ENANA</u>	
Las Cuevas	37	Armeria Enana	92
<u>CREACION DE PERSONAJES</u>		<u>NUEVAS HABILIDADES</u>	
<u>ENANOS</u>		Habilidades Enanas	95
Creación de Personajes Enanos	39	<u>LA GUERRA DE LA VENGANZA</u>	
<u>EL CULTO DE LOS MATADORES</u>		La Guerra de la Venganza	98
Los Matadores	56	<u>EL LENGUAJE DE LOS ENANOS</u>	
La Leyenda del Primer Matador	56	El Lenguaje de los Enanos	102
La Historia del Rey Matador	57		
Reglas Especiales de los Matadores ...	57		
Carreras Básicas	59		
Carreras Avanzadas	59		



CREDITOS

Idea original: Julián "Wilhelm Fritz" Fernández Chicón.

Textos: Julián "Wilhelm Fritz" Fernández Chicón.

Dedicado a esos enanos que han estado junto a mí en cada momento; gracias Utrek, por tu presencia en los momentos difíciles; y un especial agradecimiento a Nuris, por mostrarme la cara más dulce que una enana puede mostrar, que no es poca. Agradezco vuestra amistad, en mi corazón siempre me consideraré "amigo de los enanos" aunque no ostente tal título.

Agradecimientos especiales: A Igest por su pagina Web IGAROL. A Durin por toda la ayuda, imágenes y documentos. A Eliel que, a pesar de ser un elfo, se ganó mi respeto como un amigo. No me olvido de agradecer a Belouqui por la carrera de Herrero Rúnico y las Runas.



PREFACIO

Para mí estaba claro desde el principio: faltaban muchas carreras exclusivas de la cultura enana. Por Internet existían algunas, pero no solían llegar a convencerme. Así pues me dediqué a la investigación de la cultura, naturaleza y carreras enanas. La mayoría de la información está aquí compilada, algunos documentos no tenían cabida en este libro, ya fuera por motivos de espacio o por que era más apropiado para otro suplemento, otros documentos se consideran secretos por los enanos, por lo que no se me permitió escribirlos para el lector Imperial.

Muchas de las carreras tuve que crearlas en base al libro de ejército de Warhammer de los enanos. He tratado de ser lo más coherentemente posible, pero supongo que el lector encontrará puntos en los que no coincidirá su opinión con la mía. Si ese es el caso, es libre de cambiar cuanto quiera, mas yo considero que he sido lo más coherente que he podido ser para tamaña tarea.

La verdad es que este trabajo ha sido mucho más duro de lo que esperaba. Ni por asomo esperé encontrar toda la información que conseguí, por lo que el trabajo no hacia sino acumularse en mi mesa. Mas tengo la satisfacción de haber concluido una obra que para mí era importante.

Espero que este documento sea fruto del disfrute tanto de DJs como de jugadores, pues todo el conocimiento del que he dispuesto (o me he atrevido a revelar) ha sido escrito en estas paginas.

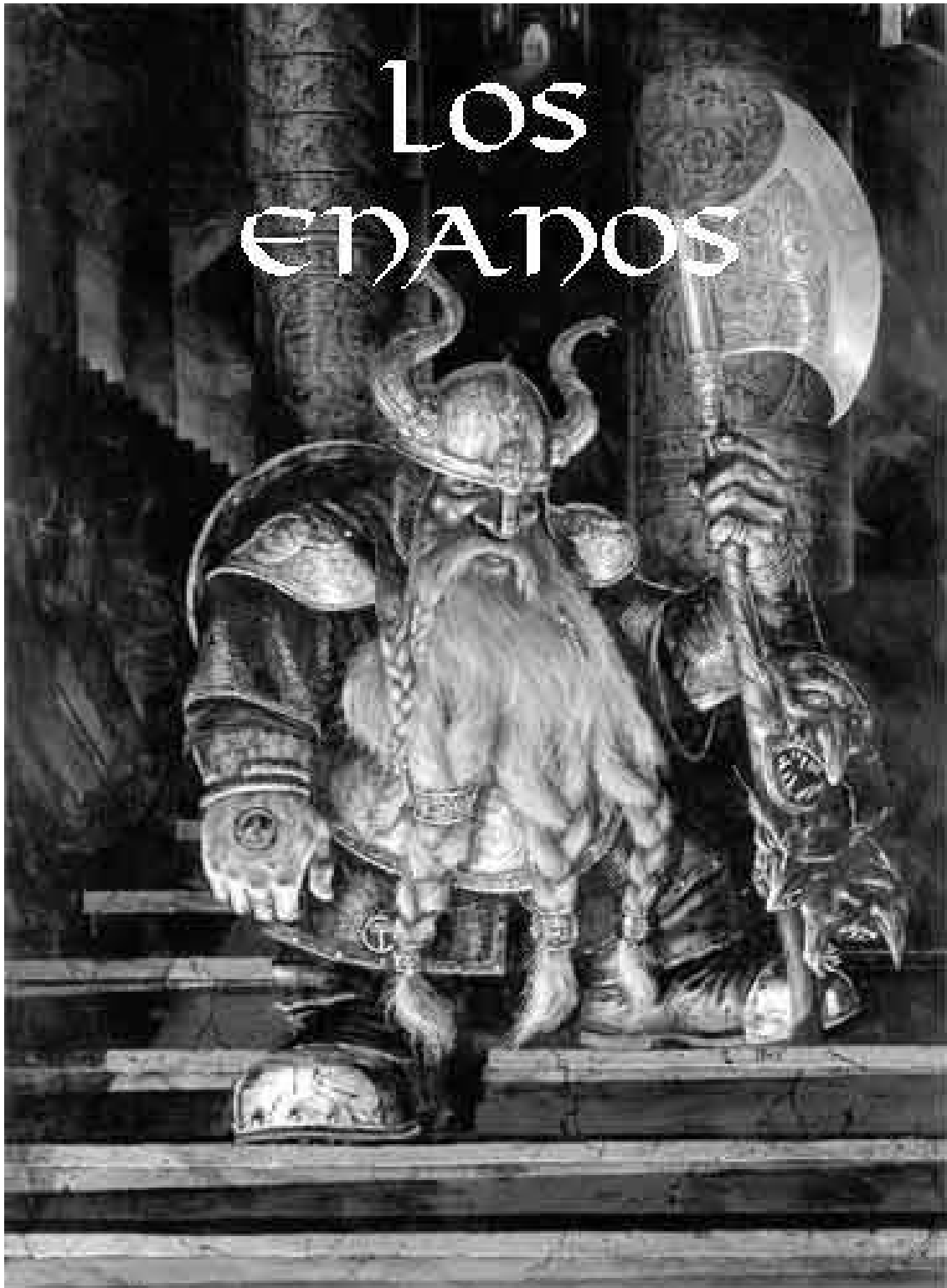
Y recordad:

“Nunca aceptes el regalo procedente de un Elfo.
Nunca confíes en el oro que reluce en la oscuridad.
Nunca olvides una ofensa”

Julián Fernández Chicón
15 de Junio de 2005



LOS ENANOS



WARHAMMER



INTRODUCCIÓN

Los Enanos han permanecido en un constante estado de guerra durante más de cuatro mil años. La suya es una historia de dolor y tristeza en la que lo que una vez fue un gran imperio se ha ido desvaneciendo poco a poco debido a las constantes guerras contra Goblins, Skavens y otros enemigos. A lo largo de los siglos han combatido con gran determinación para defender sus reinos. Se trata de una amarga lucha contra un enemigo mucho más numeroso y cuyos efectivos jamás parecen reducirse. Muchas de las soberbias fortalezas enanas han caído en manos de sus enemigos, pero aun siguen luchando, pues así de grande es el coraje y la resolución de estos bravos guerreros, que siguen creyendo que llegará el día en que su imperio volverá a ser grande y poderoso.

Los Enanos son una raza valiente con una resolución inquebrantable, lo que les convierte en personajes difíciles de derrotar. Su falta de velocidad se ve compensada por su estoica determinación. Son maestros en el arte de la forja de metales y construyen grandes maquinas de destrucción para acribillar a sus enemigos antes de que puedan alcanzar la línea defensiva enana. Pero, si el enemigo finalmente consigue asaltar las posiciones enanas, se estrellará contra un sólido muro de armaduras.

Al Este del Imperio se encuentran los viejos picos de las Montañas del Fin del Mundo, cubiertos de nieves perpetuas. A lo largo de toda su extensión, los escarpados riscos de la cordillera suponen la última frontera con el mundo civilizado. Volcanes extinguidos y también activos marcan la gran falla tectónica que se encuentra en las

profundidades de la corteza terrestre. Los Enanos excavan hacia las profundidades en busca de los filones de mineral que se encuentran en esta área. Mientras los grandes hielos se retiraban del mundo hace miles de años, moliendo y rompiendo las rocas de los altos picos y profundos abismos, los primeros prospectores Enanos llevaron a su pueblo hacia el Norte en busca de riquezas. Estos descubrieron la riqueza de las montañas, trabajaron sus minas en la roca y fundaron sus fortalezas entre los altos picos y los valles más inaccesibles.

Los Enanos no fueron los únicos en construir sus hogares en las montañas. A medida que sus asentamientos crecían, se encontraron con otras razas antiguas como Orcos, Goblins, gigantes, trolls y dragones. Tanto sobre la superficie entre los picos y los valles como en la oscuridad en el subsuelo del mundo, los Enanos se vieron obligados a combatir por sus hogares y tesoros. Así comenzó una lucha constante por la supervivencia que los Enanos están librando aún incluso en la actualidad y que forjó el carácter de la raza enana: decidida, desafiante, emprendedora y valiente.



NATURALEZA DE LOS ENANOS

Los enanos nacieron como una raza fuerte y vigorosa. Son vulnerables a la codicia, pero al mismo tiempo son resistentes como la piedra, obstinados pero prácticos, lentos para el amor pero rápidos en la amistad. Prácticamente ninguna raza es tan dura, ni tan resistente al hambre, al dolor o a la fatiga. Los enanos pueden resistir los viajes más largos sin quejarse, y soportar el calor y el frío sin vacilar.

Los enanos también sienten un profundo amor entre ellos mismos. Un enano trata a los de su raza como a hermanos y a los no enanos como seres inferiores que, de una manera y otra, son una amenaza constante. Su sangre es densa y profundos los lazos que unen. Cierran los tratos con extremo cuidado, pero una vez hechos, los mantienen por encima de todo. El viejo dicho es cierto: *“Nunca hubo un amigo que hiciese un favor a un enano, ni un enemigo que le hiciese un mal, que no se viese recompensado por entero”*. Aunque los enanos son rápidos para la discusión –incluso entre los de su propia Casa– y sufren de envidia como todos los demás pueblos parlantes, protegerán a los de su misma sangre de enemigos exteriores con furia incontenible. Acudirán a cualquier llamada de armas por su raza.

Los enanos tienen una reputación universal de dureza, sentido del pragmatismo, franqueza y honor. Son exteriormente fríos, y aman más las cosas y los mecanismos fabricados por ellos que las cosas que respiran y viven. La mayoría de los grupos prefieren las tierras altas y rocosas y las profundas cavernas de las montañas ya que los enanos, quizás más que cualquier otra raza, recuerdan su origen y su herencia.

• CARACTERÍSTICAS FÍSICAS •

Los enanos son generalmente bajos, rechonchos y fuertes. Miden entre 125 y 150 centímetros de estatura y tienen unas extremidades muy robustas. Su constitución les permite llevar grandes cargas y soportar tremendos esfuerzos y castigos; es normal que los enanos lleguen a recorrer grandes distancias en poco tiempo con poco o ningún descanso. Sólo los orcos rivalizan con su habilidad para soportar el dolor y su firmeza ante las adversidades.

Los enanos temen las aguas, y normalmente no saben nadar, aunque los enanos de Varak-Varr son una excepción a esto, así como los piratas matadores de Drong el Largo. Aun así, los dioses enanos se encargaron de que fueran virtualmente inmunes a las

llamas y al hielo, ya que desde su llegada se han visto sometidos al frío de las montañas y al calor de las profundidades de la tierra. Aunque esta resistencia ha ido disminuyendo con el paso del tiempo, todavía es parte del carácter de los enanos. Los enanos son conocidos por su ciclo vital de 300-400 años y su resistencia al dolor y la enfermedad.

Los enanos tienen el cabello de diferentes tonos, desde claros a oscuros, los ojos hundidos y una complexión robusta. Debido a la gran cantidad de enemigos y su constante exposición a los elementos, prefieren las ropas pesadas y hacen uso frecuente de sólidas armaduras metálicas. Los enanos varones llevan casi siempre la barba larga, pues nunca se la cortan, a excepción de algunos matadores, que al no poseer honor no les importa incluso



rapársela. Esta aparente falta de variedad tiene su motivo. Los enanos adoptaron rápidamente una apariencia exterior uniforme. Fiera y severa, con una sutil fachada protectora, y todavía mantienen una fuerte división entre sus estilos publico y privado.

• ACTITUD •

Los enanos son tranquilos, posesivos y desconfiados, tenaces, introvertidos y, a menudo, muy codiciosos. Esta personalidad les ha llevado a retirarse a fortalezas rodeadas de ricas vetas de hierro y metales preciosos. Allí extraen minerales y crean obras de magnífica artesanía, y al mismo tiempo vigilan sus tesoros con una cautela próxima a la paranoia. Son fabulosos herreros y no tienen igual en el trabajo de la piedra. Los objetos enanos son a menudo de una belleza aturdidora, pero la parte práctica prima en toda su artesanía. Su actitud también afecta a su modo de ver la magia: los enanos conocen sortilegios y encantamientos, pero generalmente desprecian los métodos de los elfos y otros conjuradores, prefiriendo usar estos poderes en la fabricación de objetos físicos permanentes. Casi nunca se ha oído de hablar de magos entre los enanos.

También se conoce a los enanos por su poder militar. Están soberbiamente equipados y son inflexibles en sus propósitos, luchan sin cuartel y nunca retroceden. Prefieren armas contundentes tan duras y brutales como los mismos enanos: ballestas, hachas, martillos, mazas de guerra... Llevando armaduras pesadas, una fuerza de guerreros enanos presenta un perfil turbador y formidable.

• LAS ENANAS •

Las enanas son orgullosas. Fieras defensoras de sus derechos, son iguales a los enanos en todos los aspectos, salvo en el de la guerra. Los enanos no les imponen ningún tipo de restricción en cuanto a rango o movilidad, aunque viajan menos que los enanos. Requieren moradas seguras para dar a luz a su descendencia, así que muchas enanas permanecen protegidas del resto del mundo. En realidad, las enanas son tan remotas y raramente conocidas que algunos dudan de su existencia. Incluso en la actualidad, hay muchos hombres que creen que los enanos “crecen de las piedras”.



• ENANOS NÓRDICOS •

Los Enanos penetraron en las montañas de Norsca hace tanto tiempo que a lo largo de los siglos han desarrollado una cultura y un lenguaje ligeramente diferente del de los Enanos que viven más al Sur. En muchos aspectos se parecen a los humanos de Norsca en sus expresiones, artes y temperamento... o quizá sean los humanos nórdicos los

que se hayan visto influenciados por los Enanos.

Pueden encontrarse grandes y poderosas fortalezas de los Enanos nórdicos situadas en las montañas de Norsca, entre las que se cuenta Karak-Drak, la famosa Ciudadela del Dragón. Allí los Enanos extraen hierro y metales preciosos y hacen prospecciones a lo largo de la costa en busca de ámbar.

• ENANOS EXPATRIADOS •

Los Enanos herreros y mercaderes pueden encontrarse en sus barrios de las ciudades del Imperio, Bretonia, Kislev y cualquier otro lugar del Viejo Mundo. Tres son las causas que conducen a los Enanos a asentarse en tierras extranjeras. Una es la atracción por el oro que lleva a los artesanos enanos a las tierras de los hombres, donde trabajan por un alto precio. Otra es el código de honor de los Enanos, que los obliga a exiliarse si han fallado a su estirpe o a su Señor o si no han logrado vengar algún agravio del pasado. Estos expatriados se trasladan a tierras extranjeras y, si su ofensa es irredimible, pueden convertirse en renegados. Finalmente, están los refugiados de muchas fortalezas perdidas y fortalezas de las montañas. A dichos Enanos se les puede encontrar por todo el Viejo Mundo y la carga de su pasado siempre pesará sobre ellos.

• EL LENGUAJ KHAZALID •

Cuando están en público o en el exterior, los enanos hablan viejomundano. Usan este idioma con fluidez, ya que es su segunda lengua y lo utilizan como principal medio para comunicarse con los demás. La necesidad les obliga a aprender el habla

de los demás, y esto ha hecho de los enanos unos excelentes lingüistas. Algunos son consumados habladores de los dialectos de los hombres, mientras que otros son hábiles con las lenguas de los elfos.

Entre ellos, los enanos hablan el Khazalid, un idioma secreto conocido por nadie salvo por ellos. Esta lengua es adecuada para la voz cavernosa de los enanos, ya que tiene profundos matices tonales. Se caracteriza por unas consonantes ásperas y por el uso de unas estructuras definidas de dos o tres consonantes para nominar conceptos comunes.

Para más información, ver el último capítulo de este libro “El Lenguaje de los Enanos”. En este apartado se ve con exhaustivo detalle la lengua enana.

• CULTOS Y RITOS •

Este énfasis en conservar las viejas costumbres también afecta a la religión de los enanos. Son generalmente supersticiosos, y sus rituales son exactamente iguales a como lo eran poco después de su primer despertar. Los enanos adoran a Grungni y Valaya y acuden a ellos cuando están preocupados o en momentos de necesidad. Todas sus creencias básicas giran en torno a su persona y a la creación de los enanos. Este concepto crea el dogma de que cada clan es un linaje con unos espíritus comunes, denominados ancestros, que impregnan al clan y les atan. Veneran a sus ancestros por encima de cualquier cosa, con la excepción de sus dioses. Solo unos pocos adoran a Grimmir, el dios de los matadores, pues es este un culto desposeído de honor.



• TECNOLOGÍA DE LOS ENANOS •

Solo los enanos pueden reclamar la supremacía como los mejores artesanos. Las construcciones enanas, especialmente las subterráneas, no tienen rival ni en fuerza ni en tamaño.

La fascinación de los enanos por los objetos inanimados nacidos de la artesanía está presente en todos los niveles de sus pensamientos y sociedad. Siempre activos, siempre están haciendo algo, ya sea reparando o mejorando una vieja obra, o construyendo algo nuevo. Su devoción única por fatigarse canaliza muchas de sus energías físicas y mentales en los trabajos manuales. De ahí la constante preocupación de los enanos por la tecnología. La cultura enana abarca a unos ingenieros, albañiles, herreros, trabajadores y guerreros, cuyo vigor no puede encontrarse en ningún otro sitio. No es de sorprender que los enanos sean la raza más avanzada del Viejo Mundo.

Los herreros enanos son los artesanos más destacados, ya que el producto de su trabajo circula por todo el Viejo Mundo. Herramientas, armaduras y armas enanas alcanzan precios muy altos y son apreciadas por igual por artesanos, guerreros y nobles.

Sus seguras moradas añaden una importante atmósfera de estabilidad y continuidad, ya que los enanos necesitan de lugares protegidos para su laboriosa preocupación. Entre los enanos, el tiempo y el temperamento son ingredientes de la máxima importancia, como también lo son el fuego y el mineral.

Sus elaboradas y enormes herrerías producen gran cantidad de herramientas

y piezas necesarias para producir complicadas maquinas. Con una gran cantidad de acero de gran calidad y otros metales especiales, y con gran pasión por los artilugios mecánicos, los ingenieros enanos pueden llegar a componer fenomenales artefactos que reducen el esfuerzo, y pueden llevar a cabo operaciones impensables en cualquier otro sitio (el girocóptero es un buen ejemplo de ello). Todo tipo de sencillas máquinas como poleas, palancas, contrapesos, cables enrollados, carros con ruedas, trineos, aparejos y hélices son muy comunes. Allí donde se necesitan, se construyen combinaciones de estos mecanismos, que en ocasiones llegan a ser enormemente complejas y sofisticadas. La mayor parte de estos mecanismos están situados en las minas, herrerías, talleres y salones de los señores, o en áreas de gran importancia estratégica. Hay que añadir que los más conservadores de los enanos no aprecian los adelantos que realizan los ingenieros enanos, prefiriendo la “antigua usanza”.

Incluso sin la riqueza de sus maravillas técnicas, las fortalezas enanas están dotadas de una legión de objetos rúnicos o encantados. Los enanos no producen muchos magos puros, pero muchos están dotados de la habilidad para conjurar hechizos y encantamientos. Siendo Maestros de Alquimia o con el poder de para manipular objetos inanimados, imbuyéndoles runas mágicas. Tales objetos realizan trabajos milagrosos, o tiene cualidades exaltadas. Son por lo tanto apreciados, y a los que lo hacen se les da un alto rango en una sociedad tan orientada a la artesanía.

Las Piedras de Luz son gemas mágicas y transparentes que contienen un “fuego” mágico interno. Este “brillo” reside en el corazón de la gema, y está



coloreado por el aura de su receptáculo. Rayos entrecruzados de diversos colores se mezclan para formar otros matices en el color de forma que, con una adecuada combinación de Piedras de Luz y colocándolas cuidadosamente, los enanos puedan lograr casi cualquier efecto que deseen. Además las Piedras de Luz más grandes dan una luz más brillante que puede eclipsar o dominar a las más pequeñas. La vida de una Piedra de Luz depende de la habilidad y poder de su constructor. Algunos Maestros Artesanos son capaces de encantar gemas que brillan durante décadas, incluso una vida entera, aunque la mayor parte pierden intensidad y se extinguen al cabo de pocos años.

Las Runas-llave son casi siempre palancas metálicas hechas de aleaciones de gromril o acero de gran calidad. Los cerrajeros normalmente las diseñan como anillos lisos o placas que encajan con tiradores o pomos, pero unos pocos se parecen a refuerzos de hierro. La superficie de la Runa-llave tiene relieves con símbolos mágicos, normalmente una protuberancia o una marca esculpida. Estos símbolos son el negativo de las hendiduras de algunas paredes o Puertas enanas. Cuando el relieve de la runa encaja perfectamente con la hendidura, la cerradura mágica que mantiene cerrada la puerta se abre.

• ARTESANIA GUERRERA DE LOS ENANOS •

El gusto de los enanos por los objetos físicos va más allá de una simple predisposición por las máquinas y los objetos mágicos. A los enanos les encantan la actividad, que es la razón de su pasión por el esfuerzo, y de todos sus pasatiempos, la lucha es uno de sus favoritos.

Esto no quiere decir que a los enanos les encante matar; más bien, disfrutaban en las contiendas, o en el deporte de la guerra. Un simulacro o una pelea de lucha libre les parece bien, de manera que estas competiciones son frecuentes, especialmente durante banquetes y fiestas. Además su entrenamiento militar incluye rigurosas peleas cuerpo a cuerpo simuladas y combates exhaustivos. Los enanos se toman muy en serio los retos, incluso los más inocentes.

En caso de guerra, los enanos simplemente cambian las reglas del juego y encaraban a sus enemigos con resolución. Fríos, eficientes, no se retiran nunca y terminan la disputa rápida y metódicamente, sin piedad ni cuartel. Aunque los enanos son emocionales, en el fragor de la batalla canalizan sus pasiones. Cada gramo de energía es dirigida contra su enemigo, hasta que no queda oposición. Los enanos solo se lamentan después del combate.

Mientras un enano se prepara mental y físicamente para el combate, los herreros trabajan para asegurarse de que está bien equipado. Sobresalen en esto, ya que las armerías enanas suelen estar soberbiamente provistas, y el comercio con las herramientas de guerra añade considerables riquezas a los cofres de los reyes enanos. Lo que es más importante, los herreros producen armas de acero noble y aleaciones de gromril hechas a medida para el tamaño del guerrero y sus necesidades.

Los enanos prefieren dos tipos de armaduras. Las cotas de malla y las armaduras pesadas. Cada uno de estos tipos de armadura es utilizado para hacer holgados petos, camisolas, camisas ajustadas y polainas. A menudo, lo que un guerrero elige o



recibe es cuestión de preferencia; sin embargo, su equipo depende de su rango y responsabilidades. Esto es especialmente cierto cuando la disponibilidad depende de la demanda comercial.

La inclinación de los enanos por una armadura lo más completa posible se traduce en un amor por los yelmos y las grebas pesadas. En realidad, no les queda más remedio. Su afición por el combate cuerpo a cuerpo hace que estas vestimentas sean imprescindibles. Casi todos los guerreros llevan yelmos y la mayoría, algún tipo de grebas. Como resultado, un grupo de enanos está casi totalmente cubierto cuando se encuentra enfrascado en un enfrentamiento.

Esta completa protección oscurece al enano como individuo, y resulta ser un problema para los independientemente orgullosos enanos. Así pues, para poder identificarse entre sí, emplean una decoración significativa, especialmente en la superficie de los escudo, grebas y yelmos. Los enanos hacen uso frecuente de tintes de cuero de vivos colores y se adornan con placas de grebas talladas. Los enanos también llevan yelmos decorados con cuernos bestiales, que les otorga una apariencia turbadora, casi atemorizante.

Con frecuencia los enanos llevan escudos como complemento de su armadura. Algunos son cuadrados, rectangulares, ovalados o romboides, pero la inmensa mayoría son redondos. Pero cualquiera que sea su forma, son fuertes y comparativamente grandes. Los escudos pesados tienen un diámetro de entre 75 y 100 centímetros, adecuados incluso para elfos y para hombres, aunque con gran dificultad debido al peso. Un enano con una estatura entre 120 y 150 centímetros

maneja uno como si fuera una pared móvil.

Para embellecer y reforzar el escudo, sobre su cara se colocan placas o dibujos de metal. Representaciones de extraños animales o frisos rúnicos son las favoritas de los enanos. Independientemente del diseño, el dibujo rodea una protuberancia en el centro que cubre el agujero para el asa principal. Esta protuberancia circular a veces tiene forma de animales pero la mayoría son pinchos o están cubiertas de runas.

Por su excelente armadura y su total falta de sutileza, los enanos utilizan armamento “ofensivo” más que defensivo. En combate, los enanos confían en su fuerte armadura y escudos para desviar los ataques o absorber el impacto de los golpes. Tan solo en contadas ocasiones empleará un enano su arma para parar; por el contrario, les gusta cargar y llevar la iniciativa del combate. La variedad de ballestas pesadas y armas con mango –hachas, azadones, martillos, mazas- refleja esta obsesión y acentúa su postura agresiva. Muchas de estas armas son de dos manos, una muestra de audacia enana, además de sugerir una doble función y los orígenes mineros de sus herramientas de guerra.

El tamaño, la conducta y el magnífico atuendo militar de los enanos indican su afición por el combate y una aversión por la retirada. Dada la ausencia de caballería enana y el peso de su armadura, no pueden depender de su velocidad. Por lo tanto, confían en formaciones compactas, movimientos constantes, voluntad firme, y en la impresionante fuerza de sus armas.

Tras esta bastante simple filosofía táctica de los enanos se esconde una



organización militar algo sofisticada. Básicamente, los enanos concentran su fuerte infantería pesada en unidades cerradas. Entonces al menos que las posibilidades sean muy desfavorables, atacan con un furioso asalto central. Mientras, los ballesteros y atronadores enanos abren fuego y protegen la retaguardia con hachas y martillos. La elite enana, con los escudos levantados y las armas listas, avanza en silencio.

• COMERCIO DE LOS ENANOS •

A pesar de su belicosidad, los enanos prefieren tratar a los demás en términos más bien civilizados. Mensajeros de los enanos viajan hasta las cortes de los condes electores del Imperio.

La mayor parte de estos esfuerzos diplomáticos giran en torno al comercio, ya que los enanos nunca firman tratados y solo hacen la guerra cuando su raza se encuentra en peligro. Las fortalezas enanas son autosuficientes y son protegidas con recelo. Pero debido a su hambre por amasar una riqueza cada vez mayor y a sus extraordinarios recursos, los enanos disfrutan del buen comercio. Son duros comerciantes que disfrutan con cualquier discusión que tenga que ver con el dinero o mercancías valiosas, y la abundancia de su artesanía precisa de un mercado fuerte.

• ENANOS DE VIAJE •

El poder del Imperio Enano reside en los afilados picos de las Montañas del Fin del Mundo, donde las leyendas dicen que los dioses ancestrales cavaron la primera fortaleza. A pesar de esto, en la Era Dorada del Imperio Enano, los enanos viajaron a lo largo y ancho del Viejo Mundo en busca de nuevas vetas de minerales y comerciando con otras

razas. En aquella época fueron fundadas diversas fortalezas en otras partes del Viejo Mundo.

Los enanos de fuera de las Montañas del Fin del Mundo siempre son tratados con cierto recelo por sus parientes de las antiguas fortalezas, que opinan que son menos respetuosos hacia sus mayores y la tradición, más predispuestos a tener tratos con otras razas y más chapuceros en general. Por supuesto, para un extranjero, hay pocas diferencias apreciables; aunque posiblemente los enanos de las Montañas Grises, las Montañas Negras y más allá tengan un espíritu más aventurero. Los enanos más ortodoxos de las Montañas del Fin del Mundo tienen varias palabras para denominarlos, como wanaz (malasbarbas), kaki (vagabundos locos), skrati (malos prospectores) o garazdrak (que significa aproximadamente rebeldes lejanos). Por su parte, los enanos de fuera de las fortalezas ancestrales tienden a llamar a sus lejanos parientes grumbaki, que significa gruñones o llorones. Incluso con esta ligera animosidad, un enano siempre preferirá a otro enano antes que a un miembro de otra raza, pues la solidaridad corre por sus venas y, para el mundo exterior, no hay diferencia entre un enano de Karak-Hirn y un enano de Kayak-Kadrin.

También están aquellos enanos cuyos antepasados viajaron aún más lejos y se asentaron en tierras lejanas o extrañas. En el lejano Norte se encuentra Kraka-Drak, el hogar de los enanos nórdicos. Hace tanto que sus ancestros llegaron a las montañas de Norsca que estos enanos tienen un lenguaje y unas costumbres muy diferentes; algo que, a pesar de todo, une a las demás fortalezas. En muchos aspectos comparten tradiciones y tratos con los hombres de Norsca, tanto en ropajes



como en creencias y comportamiento. En todo caso, si son ellos los que se han vuelto parecidos a los nórdicos o son los nórdicos los que se han vuelto parecidos a los enanos, es asunto de conjeturas y especulaciones. Los enanos nórdicos tienen fama de estar aún más locos que cualquier otro expatriado de su raza; algo que en gran parte es achacado a la proximidad de su fortaleza a los Desiertos del Caos y a los humanos adoradores del Caos del frío Norte. Los enanos nórdicos también son famosos entre los de las otras fortalezas por su habilidad para beber, realizando concursos anuales para establecer el mayor eructo de cerveza. También son famosos por contar entre ellos con una peculiar variante de Matadores, llamados “Berserkers” por los hombres: enanos tan deshonorados y embargados por la pena que se afeitan la cabeza y cargan a la batalla echando espumarajos por la boca, decididos a conseguir una gloriosa muerte a manos del enemigo.

Con el paso de los años, muchos enanos se han establecido en las ciudades y pueblos del Imperio y Bretonia; e incluso en Tilea. Allí no construyen fortalezas, pero pueden verse sedes de gremios fortificadas rodeadas por un barrio enano con capacidad para todos los miembros de su raza en dicha población. Con frecuencia, estas casas tienen amplias bodegas o sótanos, de forma que un edificio en apariencia pequeño puede llegar a albergar a todo un clan. Incluso entre estos peculiares enanos, los viejos hábitos nunca mueren.

Los servicios de estos enanos como ingenieros, maestros albañiles y supervisores de minas son muy apreciados. Fueron los enanos quienes introdujeron la pólvora en el Imperio y

los que colaboraron en la fundación de la Escuela de Artillería de Nuln y el Colegio Imperial de Ingenieros. Muchos de ellos son considerados renegados por el Gremio de Ingenieros Enano tras haber sido expulsados a temprana edad a causa de sus experimentos extravagantes o por expresar opiniones en asuntos que no les concernían. Otros son descendientes de refugiados de fortalezas capturadas, llegados a las tierras humanas por la promesa del oro o por la imposibilidad de afrontar la vergüenza de pedir santuario en otra fortaleza. Estos Enanos son aún más huraños que sus parientes de las montañas, siempre maldiciendo el día en que fueron desposeídos y anhelando una oportunidad de reclamar sus tierras ancestrales.



Venera a tus ancestros, obedece a tu rey, lleva tus armas con orgullo, no tengas miedo al enemigo, odia a los pielesverdes, desconfía de los elfos y no te equivocarás

Viejo Proverbio Enano



CULTURA ENANA

• LAS RELACIONES Y EL MATRIMONIO •

Debido a la baja proporción de hembras con respecto a la población masculina, las relaciones pueden representar un problema dentro de la cultura Enana. Las mujeres Enanas tienen la oportunidad de escoger su compañero entre una variedad de candidatos. La hembra tiene el poder total en este proceso de selección, y los varones deben competir para ganar su afecto. La hembra escoge a su compañero en base a los rasgos y cualidades que ella busca, tales como, el valor, el intelecto, la sabiduría, la honestidad, el honor, la reputación y su habilidad, pero la opción que más pesa a la hora de elegir pareja está basada en la estabilidad, la compatibilidad y la responsabilidad del compañero como padre. Cuando la hembra ha tomado su decisión, es una deshonra para el varón el negarse a tomar su decisión. Las hembras que ocupan posiciones fuertes o importantes dentro de la sociedad Enana, buscan compañeros fuertes para dotar a su relación de la durabilidad y estabilidad necesarias para el desempeño de su función. Los Enanos son monógamos y son fieles a su pareja hasta la muerte de uno de los dos compañeros. Las relaciones de los Enanos no se basan en la ardiente pasión sino más bien en la amistad y el respeto. Los Enanos masculinos son extremadamente tímidos y muy respetuosos con la sexualidad de las hembras, por lo que ningún varón hará los comentarios crudos o lujuriosos sobre una hembra, ni tan siquiera si pertenece a otra raza.

Sólo el 33% de los Enanos masculinos logran tener una relación en la vida, el resto de ellos se dedican al trabajo. Prácticamente ningún enano recurriría en la vida a los servicios de una prostituta o iría a un burdel, ni mantendría relaciones sexuales con una hembra antes del matrimonio. Los matrimonios de los Enanos son actos muy privados, y se realizan sin excesivos festejos ni pomposidad.

Para los Enanos que habitan dentro de las tierras Imperiales, el encontrar una compañera es un serio problema ya que, el número de éstas es aún más escaso aquí. Además, ya que no viven con la amenaza constante de los enemigos, engendrar no es tan importante. La hembra todavía tiene el poder, y los Enanos masculinos están sujetos a los mismos tabúes y sentimientos que sus compañeros de las montañas

• EL EMBARAZO Y EL NACIMIENTO •

Las hembras Enanas tienen un periodo de gestación de 16 meses. El compañero presta todo tipo de atenciones a la hembra a la que cuida con suma dulzura. La perspectiva de un nuevo niño Enano es capaz de calentar el corazón del Enano más duro. Los Enanos tienen un fuerte instinto paternal lo que los lleva ser sorprendentemente pacientes y considerados con el joven. Ningún Enano osaría levantar una mano contra un niño. El pegar a un niño se considera un abuso y cualquier castigo físico se suplente en forma de labores y trabajos físicos.



En el momento del nacimiento no es raro que los demás Enanos de la comunidad creen algún tipo de miniatura (como diminutas hachas, pequeños martillos, etc.) para el recién nacido.

El nacimiento real se restringe a las hembras de la comunidad. Incluso al compañero no se le permite estar presente y, debido a su timidez acerca de estos temas, ellos estarán normalmente contentos con su exclusión.

Los Enanos que viven integrados en el Imperio llevan una vida más relajada y a los varones les está permitida su presencia durante el parto (pero normalmente lo evitan).

• LA EDUCACIÓN DEL NIÑO •

Desde un primer momento, se anima a que los niños Enanos sean responsables de sus acciones por lo que es frecuente que sean independientes a una edad muy temprana.

Los padres Enanos son estrictos pero justos, y no protegen a sus hijos de los aspectos negativos del mundo real. Los Enanos saben que la vida es dura, y que sus niños deben

prepararse para ella. Se enseñan a los hijos todos los aspectos de la vida y a no exteriorizar sus sentimientos. Ambos padres son responsables de la educación del niño sí bien, el adulto del mismo sexo que el hijo, lleva el peso de la educación y enseñanza del hijo. Es considerado un gran tributo y honor para ambos progenitores que el hijo siga los pasos de sus padres.

Para los Enanos que habitan en el Imperio, la cría de sus hijos no ha cambiado realmente mucho, si bien, ellos pueden optar por enviar a sus hijos

a los centros de estudio, como las universidades.

• LA MUERTE •

La muerte se ve como un hecho triste de la vida en la sociedad Enana, por lo que los ritos fúnebres son asuntos muy solemnes. Las herramientas de los difuntos y sus pertenencias son heredadas por la familia y / o los amigos.

Los difuntos son enterrados en la piedra, ya sea en una cripta o bajo el túmulo. Jamás descansan bajo tierra normal o en cualquier otra sustancia que no sea la piedra de la cual se creó la raza. Cuando el tiempo o las circunstancias impiden un entierro adecuado, los enanos caídos se colocan en una pira y son incinerados.

Los Enanos que viven en el Imperio no tienen la misma limitación espacial que los Enanos de las Montañas por lo que, en muchos casos, han reavivado la tradición más vieja del enterramiento.

• GOBIERNO •

El Sistema de Gobierno de los Enanos es hereditario, por lo que cada fortaleza Enana tiene su propio linaje de gobernantes. Gobernar una fortaleza Enana es una carga pesada, y se esperan grandes cosas de aquellos que ostentan el poder.

Los gobernantes Enanos tienen el poder absoluto en su comunidad, pero rara vez hacen ejercicio de él sin consultar antes a sus consejeros. Todos los gobernantes tienen un grupo de consejeros (principalmente la mujer) y los decretos de los gobernantes también son



administrados y organizados por ellas. Se espera de los gobernantes que ejemplifiquen todo los valores positivos de la cultura Enana (el honor, el valor, la sabiduría, la fuerza, etc.). Aquellos que se consideran faltos de las cualidades de un buen gobernante son obligados a abdicar a favor de un sucesor con mejores aptitudes. Los Enanos son tremendamente fieles a sus gobernantes a los que respetan por encima de todo.

Los Enanos que habitan las tierras del Imperio carecen de un linaje propio de gobernantes por lo que deben jurar lealtad al Imperio y al Emperador.



• CRIMEN Y JUSTICIA •

Como es de esperar, la justicia de los Enanos es dura y severa. Todos los crímenes son juzgados por un magistrado de hembras y evaluados de acuerdo a cuatro leyes fundamentales:

Deshonra: es decir los actos de violación, cobardía o abandono que producen la muerte de un enano. El culpable será quemado vivo, o abandonado desnudo cerca de un campamento de Goblins.

Mayor: es decir, la cobardía continuada o el robo. Se castigará con la ejecución Sumaria.

Típica: es decir, los actos de cobardía o el realizar comentarios impropios sobre una hembra, son castigados con el ridículo público y / o la flagelación severa y trabajos forzados durante un periodo de tiempo.

Menor: es decir, negarse a aceptar ser la pareja de una Enana que lo escogió de entre los aspirantes a su mano, se castiga con el ridículo público.

Muchos de los que cometen un acto de los más deshonrosos, generalmente de los dos primeros grupos, no llegan a ser juzgados porque la comunidad los lincha a menudo primero.

Aunque raramente son necesarias estas leyes, pues los enanos las respetan con todo su corazón y las siguen al pie de la letra.

Los Enanos que desarrollan su vida dentro de los territorios del Imperio se rigen por la ley Imperial pero están sujetos a sus propios conceptos tradicionales del honor. Los Enanos todavía es probable que linchen a los malhechores.

• LA RELIGIÓN •

La religión en las comunidades Enanas está muy arraigada y muy ritualizada, pero tiene un carácter privado. Además de a sus dioses, el culto a los antepasados está muy extendido. Se dice que todos los Enanos que mueren honorablemente van al Salón de Piedra (un lugar equivalente al Valhalla nórdico) donde ellos residirán junto a los dioses. Los dioses principales de los



Enanos son Grungni, Grimnir y Valaya. Los antepasados son demasiado numerosos para mencionarlos.

Para los Enanos que viven dentro del Imperio no ha habido ningún cambio significativo en esta área.

• LA MAGIA •

Todos los Enanos poseen una resistencia inherente muy fuerte a la magia, y esto hace que les sea muy difícil seguir los senderos de la hechicería. Sin embargo, la magia no es del todo extraña para ellos, ya que están versados en la fabricación de artefactos mágicos. Estos son conocidos como Herreros Rúnicos, y la inmensa mayoría de los más grandes objetos mágicos (incluyendo aquellos usados por los Elfos y los Humanos) han sido elaborados por los Enanos.

Para los Enanos que habitan en los territorios del Imperio es más fácil encontrar un maestro que los instruya en las artes arcanas pero la creación de objetos rúnicos es una habilidad mágica que sólo poseen los Herreros Rúnicos, y éstos habitan solamente en las montañas.



• LA COMIDA Y LA DIETA DE LOS ENANOS •

Debido al clima inhóspito de las montañas, y a la vida dentro de los complejos subterráneos, la dieta de los Enanos se restringe a unos pocos productos. Además custodian celosamente los rebaños de cabras montesas y ovejas, y cultivan una extensa variedad de hongos y tubérculos. También se alimentan de algunas variedades de peces subterráneos que habitan en los ríos que atraviesan sus grutas y asentamientos.

Los enanos sienten una gran debilidad por el queso, que obtienen de sus cabras, y siempre tratarán de comerciar para obtener un buen queso de las tierras del Imperio.

Las únicas bebidas alcohólicas que ellos producen es un vino destilado a partir de algunos tubérculos y una cerveza que obtienen a partir de un hongo picante llamada Akorak, aunque los Enanos afincados en las tierras del Imperio han desarrollado numerosos tipos de cervezas elaborados a partir de otras plantas.

El pan lo obtienen a partir de la harina de un tubérculo y es un pan grande y redondo de buen sabor.

La gama de comida de la que disponen los Enanos que viven en el territorio imperial es igual a la de cualquier ciudadano del Imperio, por lo que es más extensa que la de sus parientes de las montañas.

• LA BEBIDA •

La bebida forma parte de la cultura enana. No solo está presente en festejos, sino que también acompaña a los enanos a la batalla en forma de



pequeños barriles que los guerreros llevan en la cintura.

La cerveza enana es tan fuerte que un solo trago basta para dejar inconsciente a un humano, mientras que un Ello caería al suelo con tan solo olerla. Aun así, los enanos resisten bastante bien el alcohol y beben en abundancia.

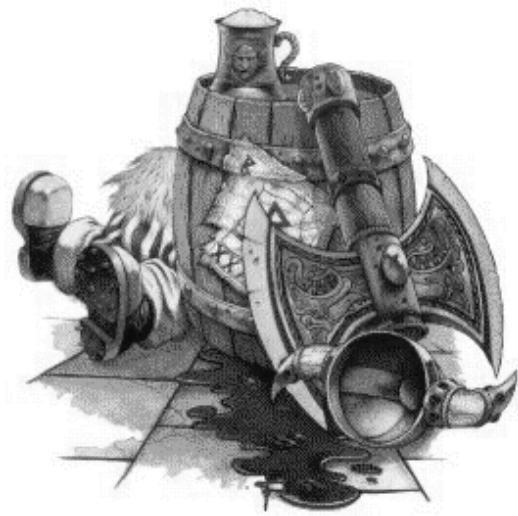
Los enanos que beban cerveza humana no tardaran en protestar por la calidad de la misma, alegando que esta aguada o que es “meado de humano”. De todas formas se la beben...

Los Enanos que viven en el Imperio tienen una forma de ver la bebida más tranquila.



artículos. Todas las piezas de arte que realizan los Enanos tienen algún uso útil, excepto las enormes esculturas realizadas en piedra tallada, las cuales tienen un carácter meramente decorativo además de servir como tributo a sus dioses y ancestros.

Debido al contacto con los Humanos, la mente de los Enanos que viven en el Imperio se ha extendido a otros campos artísticos y no sólo a la elaboración de objeto



• EL ARTE •

El arte Enano es muy restrictivo. Los Enanos crean ricas canciones y cuentos, pero la mayoría de su arte se centra en la elaboración y embellecimiento de

HISTORIA DE LOS ENANOS

Esta es la historia anteriores a la llegada del hombre, tal y como la recuerdan los enanos, escrita por los escribas enanos en los enormes tomos de historia y en el Gran Libro de los Agravios, almacenado en la Capital Enana Karak-Karaz..

Las fortalezas enanas de las Montañas del Viejo Mundo son los restos del antaño gran imperio enano conocido por los enanos como Kakaz-Ankor. Esto significa tanto “Reino Eterno” como “Reino Montañoso”, ya que la palabra enana para designar las montañas y lo extremadamente duradero es la misma. La gran ciudad de Karaz-a-Karak, llamada Pico Eterno en el lenguaje de los hombres, se encuentra en el centro de este gran imperio. La historia del Reino Enano es una larga saga de guerras, traiciones y perfidias que han dejado un amargo recuerdo en las mentes de la raza enana.

Los primeros enanos emigraron hacia el Norte desde sus tierras ancestrales en la parte Sur de las Montañas del Fin del Mundo. Esto pasó hace tanto tiempo que es imposible decir exactamente cuándo empezaron los enanos su migración o cuánto tardaron en llegar a las tierras que ahora habitan. Su avance probablemente fue lento, ya que seguían los yacimientos minerales hacia el Norte, explotando los filones abiertos y dirigiéndose hacia el Norte en busca de oro, hierro, piedras preciosas y rocas útiles. Mientras avanzaban dejaban clanes dispersos por todas las Montañas del Fin del Mundo. En los tiempos más antiguos, los Enanos vivían en toscas cuevas y construían herramientas de piedra con pedernal. Entonces, como ahora, eran un pueblo robusto; prosperaron y se multiplicaron en las frías e inhóspitas tierras.

Mientras los enanos se dispersaban por las Montañas del Fin del Mundo, fundaron un gran número de fortalezas. Una fortaleza es realmente un pequeño reino asentado alrededor de una mina fortificada. La mayoría de las fortalezas se encontraban sobre un filón especialmente productivo o de una masa de piedras preciosas. Finalmente los enanos alcanzaron el extremo Norte de las Montañas del Fin del Mundo, una región desolada cubierta por los descoloridos huesos de numerosas criaturas. A esta tierra fría y yerma la llamaron *Zorn Ukzul*, “La Tierra del Gran Cráneo”.

Desde la Tierra del Gran Cráneo muchos enanos regresaron hacia el Sur, desanimados por el frío y la escasez de riquezas minerales. Otros se dirigieron hacia el Oeste, hacia las tierras de Norsca, donde se asentaron entre las frías montañas de aquellas tierras. Algunos viajaron hacia el Este atravesando la Tierra del Gran Cráneo y se internaron en las Montañas de los Lamentos. Durante cierto tiempo, estas estirpes de enanos tan dispersas mantuvieron el contacto entre ellas, pero pronto quedaron aisladas por la llegada del Caos.

• LA LLEGADA DEL CAOS •

Según lo escrito en el Gran Libro de los Agravios, el más antiguo de todos los libros de conocimiento enano, la llegada del Caos desgarró la tierra y el cielo, y partió las montañas en dos. El cielo se



oscureció y turbulentos vientos de magia multicolor cubrieron el cielo. Era evidente que algo terrible estaba ocurriendo. Los Enanos observaban el cielo, ignorando lo que iba a ocurrir.

Los Enanos aseguran que fue el propio Grungni quien avisó a los enanos de la llegada del Caos y les dijo que se ocultaran en lo más profundo de las montañas. Allí, en la oscuridad de las entrañas del mundo, buscaron refugio mientras los vientos de la magia asolaban la tierra. En su despertar, los vientos arrastraron nubes que dejaron una fina capa de polvo negro de Disformidad que mutaba y corrompía todo lo que tocaba. Los Enanos se cobijaron en sus minas y cuevas mientras en la superficie todo quedaba contaminado por el Caos. Finalmente, la terrible tormenta pasó y los enanos emergieron una vez más a la luz del sol. Comprobaron que el mundo había cambiado. Los Demonios habían avanzado propagando el horror desde el Reino del Caos. Monstruos terroríficos merodeaban por las montañas y los demonios acechaban a la luz del sol.

Los Enanos no estaban indefensos. Los antiguos relatos cuentan como Grungni les enseñó como grabar runas mágicas en sus armas y armaduras. Armó a Grimnir con dos grandes hachas y una armadura más resistente que los huesos de las montañas. Desde sus fortalezas subterráneas los ejércitos de los enanos surgieron para hacer frente a las hordas del Caos. Valaya protegió a los enanos contra la magia siniestra de sus enemigos, y Grimnir mató a muchos demonios con sus hachas. No eran suficientes para hacer retroceder la marea de oscuridad, pero al menos mantuvieron sus reinos montañosos libres de los monstruosos servidores del Caos.

• LOS ELFOS •

Fue durante esta guerra cuando los enanos hallaron por primera vez a los elfos. Una flota de naves de guerra élficas había perdido su rumbo después de una batalla con una Flota de Plaga de Nurgle. La flota élfica estaba capitaneada por Caledor Domadragones. Este gran mago elfo estaba buscando por las costas del Viejo Mundo pistas sobre el origen del Caos que estaba destruyendo el mundo. Los elfos encontraron un ejército enano que había llegado a la tierras bajas mientras perseguía a un grupo de incursores del Caos. Los enanos estaban al mando del propio Grimnir.

Fue un gran momento en la historia de ambas razas cuando uno de los mayores y más sutiles magos de los Altos Elfos de todos los tiempos se encontró con la brutal y poderosa encarnación del dios de la raza enana. Lo que pensó Grimnir del alto y altivo mago elfo no se sabe. Lo que pensó el elfo del tatuado Señor de la Guerra enano se desconoce. Ambos se dieron cuenta de que no eran enemigos. El asunto se resolvió cuando una fuerza de Hombres Bestia llegó y fue rápidamente aniquilada por las hachas de Grimnir y por los hechizos de Caledor. La subsiguiente alianza entre Elfos y Enanos salvaría al mundo y evitaría la destrucción de ambas razas.

De Caledor, los enanos supieron que el gran Rey Fénix Aenarion y de su lucha por liberar las distantes tierras de Ulthuan de las garras del Caos. De Grimnir, Caledor tuvo noticia de la tormenta procedente del Norte que había precedido a la llegada del Caos. Ahora el Caos se había asentado en el mundo, y podía aniquilar rápidamente a sus habitantes.



Con esta información, Caledor regresó a Ulthuan. Probablemente estaba ya madurando el plan que conduciría a la creación del gran Vórtice que absorbería la energía liberada por el Caos sobre el mundo. Antes de partir, Caledor fue obsequiado por Grimnir con un amuleto rúnico de gran poder protector. A cambio, Caledor regaló al Enano el Cristal de Fuego que todavía hoy en día se conserva en una de las grandes salas de Karaz-a-Karak.

• LA MUERTE DE GRIMNIR •

Los enanos continuaron luchando valientemente contra las hordas del Caos. Tras oír la descripción de la Puerta del Caos hecha por Caledor, Grimnir decidió emprender una acción más directa. Ignorando los consejos de Grungni y Valaya, decidió viajar hacia el Norte y cerrar él mismo la puerta, despreciando las energías cósmicas a las que tendría que enfrentarse. Grungni le dijo que seguramente moriría, pero Grimnir gruñó y dijo que valía la pena intentarlo. Se afeitó la cabeza, dejando sólo una cresta de pelo que le recorría la cabeza desde el cuello hasta la frente. Grimnir le dio una de sus hachas a su hijo, Morgrim, y partió hacia el Norte, entonando su canción funeraria. Morgrim le siguió hasta el límite de los Desiertos del Caos que se encuentran al Norte, ignorando las órdenes de su padre de volver atrás. Al final respetó los deseos de su padre y observó como su poderoso progenitor se perdía entre la cambiante niebla de aquellas tierras ponzoñosas.

Nunca se volvió a ver a Grimnir, y nadie sabe lo que sucedió realmente al valiente enano. Quizás fue derrotado por un ejército de monstruos. Una de las leyendas dice que se abrió camino luchando hasta llegar a la puerta, y la

guardó contra un ejército de demonios incluso hasta después de que Caledor hubiera creado el vórtice en Ulthuan. Quizás su suerte fue mucho más terrible e incomprensible que la de la simple muerte. Los enanos no hablan sobre lo que le sucedió a Grimnir. Solo dicen que la oscuridad le venció. Su hacha se perdió con él.


• LA EDAD DORADA •

Al final Caledor consiguió crear el vórtice y los ejércitos del Caos fueron rechazados hacia los lugares más apartados del mundo. Grungni y Valaya desaparecieron. Algunos dicen que regresaron al corazón de las montañas donde fueron creados, y que reaparecerán algún día. En las Montañas del Fin del Mundo, los enanos prosperaron como nunca antes lo habían hecho, pero de sus hermanos de la raza del Norte no tuvieron más noticias. Durante esta era se construyeron formidables fortalezas alrededor de los núcleos de viejas fortalezas y se construyeron grandes redes de caminos subterráneos para unirlos entre sí.

Se estableció el comercio con los elfos cuando estos regresaron al Viejo Mundo para establecer sus colonias a lo largo de las costas y los bosques. Fue en esta época cuando se fundaron las grandes ciudades enanas. A esto siguió una larga era de paz y prosperidad que duró aproximadamente mil años.

En Karaz-a-Karak, el Alto Rey de los enanos se sentaba sobre su ornamentado trono y mandaba sobre los Señores enanos que gobernaban el resto de las demás grandes fortalezas enanas. Fue una gran era para los enanos, cuando en amistad con los elfos exploraron el Viejo Mundo en busca de riquezas. El comercio floreció entre estos dos viejos





pueblos y vivieron unos junto a los otros en los puertos comerciales y las ciudades del Viejo Mundo. En esa era los hombres estaban divididos en tribus primitivas, ávidos por aprender de las razas más antiguas y sabias.

Los elfos y los enanos quizás no eran tan sabios como creían los hombres, ya que la arrogancia élfica y la tozudez enana provocaron fricciones y finalmente estalló la guerra, conocida como la Guerra de la Barba entre los elfos y como la Guerra de la Venganza entre los enanos. Empezó una terrible y larga matanza que se prolongó durante muchos años, hasta que los elfos se retiraron cruzando el océano hacia Ulthuan y al interior de los impenetrables bosques del Viejo Mundo. Los enanos se quedaron solos para dominar el Viejo Mundo, pero la energía y vigor de la raza enana se habían agotado. La edad de oro estaba a punto de concluir.

El fin llegó en medio de terremotos y erupciones volcánicas a lo largo de todas las Montañas del Fin del Mundo. Las grandes murallas que rodeaban las fortalezas fueron destruidas. Los túneles subterráneos se derrumbaron y las minas se agrietaron e inundaron. La lava inundó las bóvedas excavadas en la piedra bajo las fortalezas enanas y todo el Reino Eterno se hundió en la confusión. Con el despertar de estos desastres naturales llegaron hordas de Goblins, Orcos y Skavens y los malvados seguidores del Caos. Se infiltraron por los túneles enanos y arrasaron los dispersos puestos de vigilancia con ataques por sorpresa desde las profundidades de la tierra.

Karak-Ungor fue la primera fortaleza en caer: sus cavernas y salas se convirtieron en la guarida de los Goblins Nocturnos. Karak-Varn fue

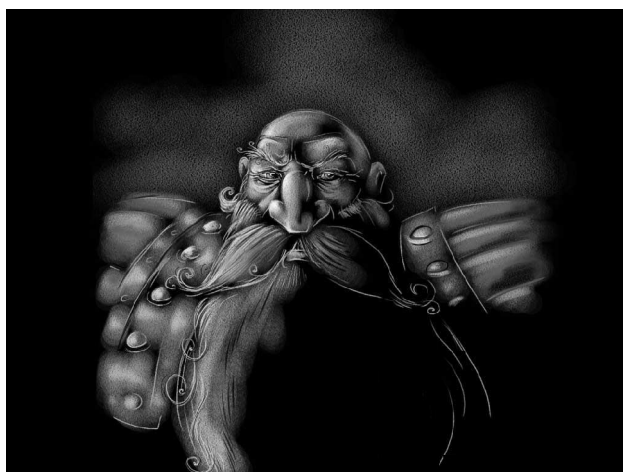
destruida por un terremoto y poco después cayó en manos del enemigo. La minas de Ekrund fueron saqueadas por los Orcos, expulsando a los Enanos de las Montañas de la Espalda de Dragón. Las minas de oro de Gunbad fueron tomadas por los Goblins Nocturnos. El Monte Lanza de Plata fue finalmente conquistado por los Orcos y todos los reinos de la ladera Este de las Montañas del Fin del Mundo fueron finalmente abandonados.

Por todo el Reino Eterno de los enanos, pequeños asentamientos, minas y templos fueron destruidos y ocupados por sus enemigos, dividiendo y aislando las restantes fortalezas enanas y cambiando para siempre la naturaleza de las tierras de los enanos.

• LAS GUERRAS GOBLIN •

Durante al menos mil años, los enanos lucharon; a veces recuperaron asentamientos pedidos durante una temporada, y otras veces estuvieron muy cerca de su total aniquilación. Finalmente la creciente fuerza de los Orcos y Goblins en el Sur resultó en la pérdida total de casi todas las fortalezas enanas en el Sur de las Montañas del Fin del Mundo. Karak-Ocho-Picos cayó tras una desesperada y prolongada lucha en la gran red de túneles y bóvedas de la gran ciudad. Karak-Azgal fue conquistada y saqueada, pero su tesoro nunca fue encontrado por los invasores. Los Orcos abandonaron sus salas furiosos, dejando sólo ruinas que fueron ocupadas por un gran dragón. Karak-Drazh fue atacada y capturada, convirtiéndose en la fortaleza Orca del Peñazco Negro. Después de mil años de resistencia, los enanos perdieron tres fortalezas en un periodo de cincuenta años.





Después de este segundo revés de la historia, el Imperio enano estaba en ruinas. Su poder se había desvanecido para siempre, y sus tesoros estaban dispersos y en manos de las hordas conquistadoras. Los Orcos y los Goblins infestaban las grandes salas subterráneas donde los bardos enanos habían recitado las heroicas sagas. Los Trolls profanaron la tumbas de los reyes y se alimentaron con sus huesos. Los fétidos Skavens penetraron por las catacumbas y los túneles, extendiendo la muerte y la descomposición. Los enanos resistieron desesperadamente en las fortalezas supervivientes y afilaron con amargura sus hachas.

Esta fue era en que muchos enanos abandonaron sus tierras ancestrales y se dirigieron hacia el Oeste, hacia las Montañas Grises, donde construyeron nuevas y prósperas fortalezas, aunque, naturalmente, estas no podían compararse con las construcciones de sus antepasados. Entre las Montañas

Grises y las Montañas del Fin del Mundo se establecieron nuevas rutas comerciales, o se reabrieron rutas usadas antiguamente cuando se comerciaba con los elfos. Las tierras e

estaban llenas de Orcos y Goblins y las emergentes tribus de los hombres que luchaban con los goblinoides por la posesión de la tierra. Los enanos hicieron todo lo que pudieron para apoyar a los hombres, viendo en ellos un aliado natural contra los Orcos. El comercio entre las dos razas se incrementó lentamente, y los enanos enseñaron a los hombres muchos de sus secretos menores, como la forma de trabajar el hierro para la creación de armas y armaduras. Cuando el Gran Rey Kurgan Barbahierro fue capturado por los Orcos, fue un hombre quien lo rescató: Sigmar de los Unberogens, el poderoso guerrero fundador del Imperio. Este acto forjó un lazo de amistad que ha existido entre hombres y enanos desde entonces, ya que los enanos nunca olvidan una deuda, especialmente una deuda contraída hace mucho tiempo.

Juntos, los enanos y los guerreros de Sigmar, expulsaron a los Orcos y Goblins de las tierras del Oeste, y se inició una nueva era de paz y prosperidad. Muchos enanos se dirigieron al Imperio para instalarse allí como herreros o mercaderes entre los crecientes asentamientos humanos. Allí había mucho trabajo para los fabricantes de armas enanos, ya que todavía



quedaban muchos goblinoides en los bosques a los que había de darse caza. Los humanos podían hacer un buen uso de todas las espadas que los Enanos forjaran y pagaban por ellas en oro.

La alianza entre los enanos y los descendientes de Sigmar ha continuado hasta nuestros días. Los enanos han luchado duro para restablecer su

supremacía sobre las montañas, pero los Orcos y sus malignos aliados no ceden fácilmente el terreno. Cada caverna, túnel y bóveda debe conquistarse y pagar un alto precio en sangre enana. Pero los enanos no olvidan, y nunca dejarán que una espada descansa ni abandonarán un hacha mientras sus antepasados sigan deshonrados y sus tumbas profanadas.





LOS REINOS ENANOS

GRANDES REINOS ENANOS

• KARAK-A-KARAK (PICO ETERNO) •

El lenguaje enano es complicado y no puede traducirse literalmente a las lenguas de los hombres. Karaz-a-Karak significa algo así como 'Cumbre de las Montañas'. La palabra enana para designar a las montañas también significa 'una cosa que perdura', por lo que una traducción alternativa sería 'el que más dura'. Los hombres llaman a esta ciudad Pico Eterno, que es una buena solución de compromiso. Esta poderosa y populosa fortaleza fue la antigua capital del viejo imperio enano y su señor es el Alto Rey de todos los Enanos. Los clanes nobles de Karaz-a-Karak pueden trazar una línea genealógica directa hasta los propios dioses enanos. Aquí se encuentran los templos de los venerados dioses ancestrales Grungni, Grimnir y Valaya. Aquí se guardan el Gran Libro de los Agravios y el Libro de los Recuerdos, que son objetos que causan temor y veneración por derecho propio.

Karaz-a-Karak nunca ha caído en manos del invasor. Es la fortaleza enana más grande, más vieja y más fortificada. Aquí las tradiciones del viejo imperio enano se mantienen vivas en su forma más pura. Es una ciudad de rituales, templos, estatuas esculpidas en la roca y tumbas en las profundas bóvedas bajo la ciudad. El Alto Rey tiene su corte en una sala lo suficientemente grande como para contener un pequeño pueblo humano. El bosque de pilares que forma la nave de más de un kilómetro de largo es de proporciones realmente colosales. Toda ella está iluminada por agujeros de

iluminación, gemas fluorescentes y grandes braseros de forma que los destellos del oro, los reflejos del bronce y el cálido brillo de la roca resaltan por todas partes. El tumulto de la gran muchedumbre reunida ante el trono durante los consejos o en las fiestas resuena en las bóvedas. Karaz-a-Karak ha persistido a través de las eras pasadas y perdurará siempre.

• ZHUFBAR •

Zhufbar se encuentra en un profundo abismo bajo la ladera de Agua Negra, a un día de viaje de Karak-Varn. Muy por encima de la ciudad, una gran catarata procedente del lago se desploma con fuerza sobre el abismo. Allí los ingeniosos Enanos han construido miles de ruedas de agua para mover sus martillos, pulverizadores de minerales y los lavadores de ganga. El abismo resuena con el ruido de las prospecciones mineras, las ruedas crepitantes y el agua cayendo. La ciudad contiene el templo principal del Gremio de Ingenieros enano y es el centro de la metalurgia y todo tipo de industria. Por la noche, el abismo brilla por el fulgor de miles de altos hornos. El hierro meteórico gromril, explotado en Karak-Varn, solía fundirse aquí.

Zhufbar está rodeada por tribus de Orcos y Goblins hostiles, mientras que bajo tierra los túneles de los Skavens llegan hasta las minas de los Enanos. Zhufbar ha sido atacada muchas veces, pero siempre ha logrado resistir. Los niveles más profundos son lugares peligrosos donde los Enanos y los Skavens se disputan el control de las cámaras inferiores.



• KARAK-KADRIN (LA TORRE DE LOS MATADORES) •

Karak-Kadrin significa algo así como 'Fortaleza del Paso' en el idioma de los Enanos. Se encuentra al sur del gran Paso de los Picos, que en el pasado permitió a los Enanos viajar entre las vertientes este y oeste de las montañas. La importancia de la ruta menguó cuando los Enanos abandonaron la vertiente este de las Montañas del Fin del Mundo. En la actualidad, el paso debe vigilarse cuidadosamente, ya que es una de las principales rutas por las que los invasores Orcos y Goblins se mueven hacia el Oeste desde sus guaridas en el Este. Los Enanos de Karak-Kadrin vigilan el Paso de los Picos contra los invasores.

Karak-Kadrin es el hogar de feroces clanes enanos que prometieron mantener abierto el paso y que nunca han incumplido su palabra pese a haber sido asediados en numerosas ocasiones. Karak-Kadrin sigue siendo un próspero centro de comercio con el mundo exterior, ya que desde él se domina la parte este del Imperio y Kislev.

En el pasado, el rey de Karak-Kadrin, un orgulloso individuo llamado Baragor, sufrió una terrible pérdida que lo condujo a convertirse en un matador, un miembro del culto de los Enanos deshonrados que buscan la muerte luchando contra monstruos grandes y terribles. Sin embargo, como rey, sus responsabilidades para con su gente no podían abandonarse, por lo que siguió siendo el Señor de Karak-Kadrin y no desapareció en las tierras salvajes para encontrar la muerte. Se convirtió en el primer Rey Matador y, como no podía buscar la muerte personalmente, animó a otros matadores a que vinieran a Karak-Kadrin. Construyó el Templo de los Matadores y se dedicó a recopilar las

sagas de famosos matadores, pagando a los mejores bardos para que compusieran canciones épicas para conmemorar sus hazañas. Desde entonces sus descendientes se han denominado Reyes Matadores y todos ellos llevan la carga del voto incumplido por su antepasado. El actual Rey Matador de esta valiente y orgullosa fortaleza es el Rey Ungrim Puñohierro.

• KARAK-OCHO-PICOS •

En sus días de mayor esplendor, la ciudad de Karak Ocho Picos era la más importante de los enclaves del Sur. Sus incontables salas y galerías, minas y túneles, capillas y templos casi rivalizaban con los de Karaz-a-Karak en esplendor. Su nombre enano original era Vala-Azrilungol, que significa 'Reina de las Profundidades de Plata'. La ciudad se construyó en un gran anfiteatro rodeado de ocho elevados picos: Karag-Zilfin, Karag-Yar, Karag-Mhonar, Karagril (también llamado Cuerno de Plata), Karag-Lhune, Karag-Rhyn, Karag-Nar y Kvinn-Wyr (que significa 'la Dama Blanca'). La ciudad no sólo era de difícil aproximación, protegida por sus ocho cumbres montañosas cubiertas de nieves eternas, sino que sus fortificaciones eran formidables. Las murallas cubrían una gran área, pero bajo tierra aún había más que sobre ella: grandes patios y plazas abovedadas, profundas minas y las tumbas de los reyes.

Karak Ocho Picos cayó hace unos dos mil quinientos años, cuando las hordas de Orcos y Goblins atacaron desde la superficie y los Skavens lanzaron su invasión desde los túneles en el subsuelo. La pérdida de este antiguo y poderoso enclave fue un terrible desastre para los Enanos y significó el fin de todas las posesiones del Sur con la excepción de Karak-Azul. Después de



sellar las sagradas capillas de sus antepasados y los tesoros que no podían llevarse, los Enanos finalmente abandonaron la ciudad. Las cavernas fueron abandonadas a los horribles seres que se arrastraban y procreaban en las profundidades y las montañas fueron abandonadas a los Goblins.

En los siglos que siguieron a la caída de Karak Ocho Picos, los Enanos enviaron muchas expediciones para intentar reconquistar la ciudad. Algunos solo se dedicaron a explorar y recuperar reliquias, pero todos soñaban en regresar un día al hogar de sus antepasados. La fama de Karak Ocho Picos y su tesoro era tal que no todos esos aventureros fueron Enanos. Algunos hombres de los reinos del Oeste vinieron también en busca de fama y fortuna entre las ruinas del imperio enano.

En épocas recientes, un general enano llamado Belegar, un descendiente directo de Lunn, el último rey de Karak Ocho Picos, dirigió una expedición hacia la ciudad que logró un éxito parcial. La ciudadela exterior fue reconquistada y desde entonces ha fortificado y reforzado sus defensas. Desde esta base los Enanos han descendido hacia algunas de las viejas minas y han recuperado tesoros perdidos en el pasado. Sin embargo, los Enanos controlan solo una pequeña parte de la antaño gran ciudad y se encuentran rodeados por sus enemigos. Los Enanos viven en un estado de asedio permanente y no es seguro que puedan sobrevivir. Quizá un día los Enanos puedan recuperar realmente la antigua ciudad de sus antepasados, pero de momento tienen que conformarse con mantener una frágil cabeza de puente entre las ruinas.

• KARAK-AZUL (PICO DE HIERRO) •

El nombre de esta conocida fortaleza significa 'Pico de Hierro' en el lenguaje enano. Los depósitos más ricos en hierro de todas las Montañas del Fin del Mundo se encuentran alrededor de Karak-Azul. También pueden encontrarse otros metales, así como gemas en grandes cantidades. La fortaleza se ha convertido en un centro metalúrgico donde algunos de los mejores fabricantes de armas enanos practican sus artes. Muchos de los viejos clanes de la fortaleza dicen ser descendientes directos del propio Grungni, el gran dios ancestral.

Karak-Azul es el último de los grandes asentamientos del Sur que permanece en manos de los Enanos. Durante siglos, los otros asentamientos han ido cayendo en poder de los Goblins o han sido invadidos por los Skavens, pero Karak-Azul ha perdurado, gracias en gran medida a la determinación y la gran habilidad de sus armeros. Hoy en día Karak-Azul suministra armas a todos los asentamientos enanos y pocas son las armas que pueden superar la agudeza de las construidas por sus artesanos. Muchas armas rúnicas se han forjado aquí, donde el secreto arte de las runas es bien conocido. Las armas se transportan por ocultos caminos de montaña y por la red de rutas subterráneas para suministrarlas a los puestos avanzados sitiados por todas partes en las Montañas del Fin del Mundo.

• BARAK-VARR •

Barak-Varr significa 'Puerta al Mar' en khazalid, el lenguaje de los Enanos. Barak-Varr es único, ya que es la única



fortaleza enana que se encuentra junto a la costa, con sus túneles y cavernas excavados en los altos acantilados del norte del Golfo Negro. Las cuevas excavadas en la roca hacen que el agua del Golfo Negro penetre profundamente en el interior de los acantilados. Aquí, en las grandes cavernas inundadas, los Enanos atracan sus flotas. A los Enanos no les gusta demasiado el agua del mar y sus naves reflejan esta aversión. Al contrario que las elegantes naves de las otras razas, sus navíos están construidos con hierro y tienen forma similar a fortalezas. Con poca paciencia ante los caprichos del viento o las olas, los Enanos propulsan sus naves con ruedas

de palas que giran gracias al vapor de una caldera.

Barak-Varr es la más cosmopolita de las ciudades enanas. Comerciantes de todos los reinos se mezclan en sus muelles, por lo que se encuentran mercancías de las lejanas Arabia y Catai. Estos productos se llevan en naves enanas por el Río de la Calavera y posteriormente por la Vieja Carretera Enana hasta Karaz-a-Karak y más allá. Los Reinos Fronterizos se benefician en gran medida del control de los Enanos del Valle del Río de la Sangre, ya que de otra forma habrían formado la primera línea de defensa contra los ataques orcos.



• REINOS PERDIDOS DE LOS ENANOS •

Hubo un tiempo en que existían muchos más asentamientos enanos a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo, incluidas minas, fortalezas y pequeñas ciudadelas. Muchas de ellas fueron destruidas durante la caída del imperio enano. Las ruinas de asentamientos enanos abundan entre las montañas y muchas han sido ocupadas y parcialmente reconstruidas por Orcos, Goblins, Skavens y bandidos humanos. Las más importantes de estas ruinas enanas son las fortalezas perdidas descritas a continuación. Hace mucho estas grandes fortalezas fueron los centros de extensos reinos con puestos avanzados, minas y fortalezas a su alrededor.

• KARAK-DRAZH (PEÑASCO NEGRO) •

En el pasado Karak-Drazh fue una de las fortalezas más grandes de los Enanos. Se construyó en la boca oeste del Paso de la Muerte y sus minas se extendían a su través, bajo el paso y las montañas de los alrededores. Sus habitantes eran muy ricos gracias a los extensos filones de minerales y gemas que se encontraban bajo la fortaleza. Karak-Drazh sobrevivió a los primeros cataclismos que dividieron el viejo imperio enano y siguió siendo la segunda fortaleza más poderosa al sur del Paso del Perro Muerto después de Karak Ocho Picos.

Junto con Karak Ocho Picos, Karak-Azul y Karak-Azgal, Karak-Drazh formaba el grupo de fortalezas conocidas como los Asentamientos del Sur. Los Enanos de estas fortalezas se consideraban diferentes de sus vecinos

del Norte; sus asentamientos eran más viejos (y por tanto mejores) y sus clanes podían presumir de tener los antepasados más famosos. Karak-Drazh finalmente cayó en manos del Señor de la Guerra Orco Dork, que la ocupó y la convirtió en la fortaleza más poderosa de los Orcos en las Montañas del Fin del Mundo. Actualmente se la conoce como Peñasco Negro y su pérdida permanece como una de las grandes afrentas no vengadas del Gran Libro de los Agravios.

• KARAK-VARN (CRAGMERE) •

Karak-Varn estaba excavada en los acantilados que dominaban Agua Negra. Las montañas de los alrededores de la fortaleza estaban llenas de estratos de minerales únicos y extremadamente preciosos, entre los que se encontraba el altamente apreciado hierro meteórico que los Enanos llaman gromril. Este metal excepcionalmente duro sirve para forjar espadas, hachas y armaduras. Durante siglos, Karak-Varn prosperó y los Enanos inundaban sus salas. Las minas bajo la fortaleza se hicieron más profundas y extensas hasta que los acantilados que dominan el lago estuvieron cubiertos de túneles y minas hasta por debajo del nivel del agua. Durante los desastres que acabaron con el esplendor del imperio enano, Karak-Varn sufrió los efectos de un terremoto devastador. Las aguas del lago inundaron los niveles superiores a través de las fisuras en la roca. Miles de Enanos murieron y muchos tesoros fueron arrastrados por el agua.

Entre las ruinas y la destrucción, los Skavens atacaron desde las profundidades y los Orcos desde la superficie. Atrapados entre dos implacables enemigos, los Enanos de Karak-Varn no tenían posibilidad alguna. Algunos huyeron, pero la mayoría murieron defendiendo la



fortaleza contra su inevitable destrucción. La ciudad fue abandonada y ha seguido deshabitada hasta hoy, excepto por algunos trolls y monstruos salvajes. Actualmente se conoce como Cragmere, unas ruinas peligrosas con túneles y salas derruidas donde los tesoros de los Enanos permanecen donde estaban cuando la fortaleza fue destruida. A veces los aventureros se adentran en sus profundidades y algunos regresan contando historias de horror y riquezas, pero de la mayoría nunca más vuelve a saberse nada. Los prospectores

enanos son atraídos hacia la fortaleza en ruinas por la presencia del gromril. Las expediciones a menudo se aventuran en la oscuridad y el terror de sus túneles más profundos en busca del precioso metal. Los Enanos han inventado ingeniosas máquinas para sumergirse y explorar las zonas más profundas y ricas que están permanentemente inundadas. No hace falta decir que esto debe hacerse contra la violenta oposición de los Skavens y otras criaturas malignas que actualmente habitan las profundidades de Cragmere.



• KARAK-UNGOR (MONTAÑA DEL OJO ROJO) •

Karak-Ungor fue la primera de las principales fortalezas enanas que cayeron en manos de los Orcos. De esto hace casi cuatrocientos años y desde entonces los Goblins Nocturnos de las tribus del Ojo Rojo la han convertido en su guarida. Entre los hombres esta antigua fortaleza se conoce como la Montaña del Ojo Rojo.

Karak-Ungor significa 'Asentamiento Excavado' en khazalid y se denomina así por su complicada red de profundas cavernas bajo la montaña. Las minas son aquí las más profundas de los viejos reinos Enanos. Los Enanos excavaron a gran profundidad para alcanzar los ricos filones de metales raros y preciosos de la gran falla que se encuentra bajo las Montañas del Fin del Mundo. Algunos dicen que los Enanos excavaron tan profundamente y crearon tantas cavernas que olvidaron a dónde conducían exactamente sus túneles. Pero los Goblins Nocturnos encontraron



una ruta no vigilada por las zonas abandonadas. Cuando los Enanos se dieron cuenta, ya era demasiado tarde. Uno a uno fueron cayendo los túneles y se abandonaron al enemigo. Finalmente, los Goblins Nocturnos penetraron en la propia fortaleza y obligaron a los últimos Enanos que quedaban a abandonar la ciudad a suerte.

• KARAK-AZGAL (PEÑASCO DEL DRAGÓN) •

En su máximo esplendor, esta fortaleza se conocía como Karak-Izril, la Ciudad de las Joyas, pero hoy los Enanos se refieren a las ruinas desiertas como Karak-Azgal, que significa 'Pico Atesorado', mientras que los hombres lo conocen como Peñasco del Dragón. La fortaleza resistió durante muchos siglos junto con Karak Ocho Picos, Karak-Drazh y Karak-Azul, rechazando las masivas invasiones de los Goblins y la presión constante de los Skavens desde las profundidades. Cuando cayó Karak Ocho Picos, todos los asentamientos del Sur quedaron vulnerables.

Los Skavens inundaron los túneles inferiores de Karak-Azgal, mientras que los Orcos destruyeron y saquearon los niveles superiores. Desesperadamente superados en número, los Enanos finalmente tuvieron que abandonar la lucha. Los Orcos recorrieron la ciudad saqueando y destruyendo, pero no encontraron muchos de los tesoros de la ciudad que los Enanos habían escondido cuidadosamente. Los Orcos abandonaron disgustados la fortaleza y se dirigieron a destruir Karak-Drazh.

Poco después de la destrucción de Karak-Azgal, el dragón Graug el Terrible se abrió paso entre las ruinas y de alguna forma olió los tesoros ocultos. Es bien sabido que los dragones decoran sus guaridas con objetos brillantes para atraer a sus parejas. Este dragón se sentó sobre las antiguas riquezas durante

muchos años, expulsando a otros monstruos y evitando todos los intentos de reocupar la fortaleza. A medida que el dragón se iba haciendo más viejo y grande, el montón de sus tesoro iba creciendo con los artefactos que el dragón obtenía de las arrasadas ruinas. Los rumores del enorme tamaño del tesoro del dragón empezaron a atraer aventureros del Imperio y Bretonia que esperaban matar el dragón y hacerse con su tesoro.

Los Enanos del gremio de joyeros reclamaban el derecho a su antiguo tesoro y enviaron por su parte muchas expediciones para recuperarlo. Finalmente, un joven Enano llamado Skalf y posteriormente conocido como "el Matadragones" entró en la morada secreta del dragón y descubrió un gran montón de oro, entre el que se podían ver las herrumbrosas armaduras y los desnudos huesos de los caballeros bretonianos. El dragón estaba durmiendo y despertó en el mismo instante en que la espada rúnica de gromril de Skalf atravesaba las escamas de su cuello. Las runas brillaron con la sangre del dragón y el oro amontonado en la oscura sala mientras el monstruo se agitaba entre estertores de muerte.

Desde entonces la fortaleza ha sido el objetivo de numerosos buscadores de tesoros y cazadores de fortuna. Los túneles están llenos de Goblins, Skavens y otros monstruos más peligrosos, pero ahora que el dragón ya no está es posible buscar de nuevo el oro entre las ruinas. Los descendientes de Skalf Matadragones se han instalado en una pequeña fortaleza en el exterior de la entrada principal de la ciudadela. Kargun Skalfson proclama su derecho sobre toda la fortaleza, pero nunca ha logrado establecer su control sobre las propias ruinas. En cambio, anima a los aventureros a buscar entre las ruinas exigiendo una parte de los tesoros que descubran.



• LAS MONTAÑAS SALVAJES •

Las fortalezas Enanas son enclaves de orden entre las estériles tierras salvajes de las montañas. Todavía existen muchos asentamientos Enanos fuera de las fortalezas principales, pero solo son pequeños puestos avanzados y ciudadelas que palidecen por su insignificancia ante lugares como Karaz-a-Karak. Algunas de las áreas de montaña más importantes se describen a continuación.

• AGUA NEGRA •

En el lenguaje enano de khazalid este gran lago se conoce como Varn-Drazh, que significa 'Agua Negra', y este es el nombre que le dan los hombres. El lago se encuentra en un gran cráter inundado por el agua procedente del deshielo de las montañas que lo rodean. En un pasado remoto, un meteorito cayó del cielo abriendo este gran cráter en la roca. Alrededor de sus orillas se pueden encontrar ricos filones de minerales, incluido el tan preciado hierro meteórico conocido como gromril, con el que se construyen las mejores armas y armaduras. Se fundaron ciudadelas alrededor de Varn-Drazh para extraer los metales meteóricos y para controlar los torrentes de montaña que surgen del lago. Estas aguas bravas lavan los minerales extraídos y mueven grandes ruedas hidráulicas que accionan los grandes martillos de las forjas subterráneas. El propio lago es negro y profundo y está habitado por monstruos ancestrales y horripilantes.

• PASO DEL FUEGO NEGRO •

Este paso es llamado Haz-Kadrin por los Enanos, pero es más conocido como Paso del Fuego Negro. Es un profundo precipicio que atraviesa las Montañas Negras, formado cuando las erupciones volcánicas partieron las montañas hace mucho tiempo. Ahora el precipicio es una fantasmal pared de lava y altos acantilados negros de vidrio volcánico pulido. De sus grietas en la base de los acantilados surgen extraños vapores negros. El paso es la ruta preferida de los invasores orcos para atravesar las montañas y también es la principal ruta entre el Imperio y las escasamente pobladas tierras de los Reinos Fronterizos. Una antigua carretera Enana atraviesa el paso, camino de Karaz-a-Karak.

• PASO DEL PERRO LOCO •

Los Enanos llaman Varag-Kadrin a este paso que atraviesa las montañas del Viejo Mundo. Es la ruta más común para atravesar las montañas que usan los incursos orcos y goblins del este de las Montañas del Fin del Mundo y las Tierras Oscuras de más allá. En los días de mayor poder de los Enanos esta era la principal ruta hacia la vertiente este de las montañas y las aisladas minas de las Tierras Oscuras. Actualmente los Enanos solo emplean el paso ocasionalmente porque está vigilado por las fortificaciones de los Goblins Nocturnos y sus escarpadas laderas están cubiertas con sus túneles.



• VOLCANES •

Durante la caída del imperio enano, las Montañas del Fin del Mundo fueron sacudidas por terremotos y hendidas por los volcanes. Se abrieron grandes grietas y asentamientos enteros fueron arrastrados a las entrañas de la tierra. Vapores hirvientes y rocas fundidas inundaron las galerías inferiores de muchas fortalezas enanas matando a miles y sellando algunas zonas para siempre. Desde entonces las montañas han estado tranquilas, pero todavía hay muchos volcanes que a veces entran en erupción y causan gran destrucción en las tierras a su alrededor.

El extremo sur de las Montañas del Fin del Mundo es bastante más temperamental que el norte. Allí hay tres grandes volcanes y varios más pequeños. Toda el área está sujeta a pequeños temblores y los Enanos a menudo se encuentran sus minas dañadas o destruidas como consecuencia de ellos. Los tres volcanes más grandes se llaman Karag-Haraz, Karag-Dron y Karag-Orrund. Entre los hombres se conocen como Montaña del Fuego, Montaña del Trueno y Montaña Nube Roja.

La actividad volcánica de esta región hace surgir continuamente nuevas riquezas de las entrañas del mundo. Emprendedores prospectores y mineros enanos acuden para buscar y extraer los tesoros de la tierra. Pero las minas y los asentamientos mineros a menudo son destruidos por explosiones volcánicas o enterrados bajo las cenizas y la lava. Incluso ante estos peligros, la atracción de la riqueza atrae un flujo constante de jóvenes Enanos desde las lejanas fortalezas del Norte.

• LA CARRETERA SUBTERRÁNEA •

En los gloriosos días del imperio enano, todas las grandes fortalezas estaban unidas por rutas subterráneas excavadas a través de la sólida roca. Este complejo sistema de túneles se denomina la Carretera Subterránea o Ungdrin. A partir del túnel principal, otros más pequeños conducen a minas individuales, fuertes, torres de vigilancia y fortalezas distantes. En la actualidad, el sistema se encuentra en ruinas. Fue parcialmente destruido por las grandes erupciones que doblegaron el imperio enano. Los túneles fueron invadidos por los Skavens y los Goblins y muchas de las ramificaciones subsidiarias fueron ocupadas por estas u otras criaturas. A lo largo de los años, algunos tramos de los túneles se han derrumbado o se han vuelto peligrosos. Actualmente el Ungdrin es muy inseguro. No solo es probable que se produzcan derrumbes, sino que su extenso recorrido está lleno de acantilados y pozos que aparecen de repente. Monstruos de todo tipo recorren incluso los túneles principales y más anchos y muchos Goblins Nocturnos viven en estos túneles.

En los últimos años, las rutas entre las fortalezas todavía habitadas y los puestos avanzados se han limpiado de invasores y se han reparado parcialmente. Aunque todavía son peligrosos, los Enanos pueden viajar una vez más por estos túneles, aunque solo lo hacen en grupos numerosos y bien armados. Normalmente se envían expediciones de Enanos para explorar y limpiar más secciones del viejo sistema. Esta es una lucha continua, una lucha que representa continuas derrotas y retrocesos. Sin embargo, los Enanos están logrando reabrir gradualmente algunas de las viejas minas y



redescubrir una vez más los tesoros abandonados de sus antepasados.

• MÁS ALLÁ DE LAS MONTAÑAS DEL FIN DEL MUNDO •

Los Enanos siempre han tenido asentamientos en otras montañas, pero ninguno tan grande o próspero como los de las Montañas del Fin del Mundo. Las viejas minas de Ekrund en las Montañas de la Espalda del Dragón rivalizaron con las grandes fortalezas, por lo que las Montañas de la Espalda del Dragón se hicieron ricas y poderosas. Hoy en día son pocos los prospectores que se aventuran en esas regiones porque las viejas minas están ocupadas por los Orcos, y los clanes enanos de las Montañas de la Espalda del Dragón están dispersos. Otras tierras en que los Enanos se han asentado incluyen las Montañas Negras, las Montañas Grises, las Cuevas y Norsca. Muchos Enanos se han asentado en las tierras de los humanos y, en cierta forma, han adoptado las costumbres de los hombres.

• LAS MONTAÑAS NEGRAS •

Situadas en las cimas de las Montañas Negras, pueden encontrarse minas enanas y puestos comerciales. Estas regiones fueron ocupadas lentamente y solo cobraron una cierta importancia tras la caída del viejo imperio enano. Estos asentamientos no están comunicados por la Carretera Subterránea, sino que debe accederse a ellos por traicioneros pasos de montaña y caminos que bordean los acantilados. Aquí pueden encontrarse ricos depósitos de metales preciosos y hierro, pero hay pocos yacimientos de metales raros y

gemas. Ninguno de estos asentamientos ha conseguido ser lo suficientemente rico o poderoso como para rivalizar con las grandes fortalezas de las Montañas del Fin del Mundo. Sin embargo, están más cerca y son más accesibles a los mercados del Imperio y Tilea y por ello actúan como centros comerciales para las prospecciones enanas fundadas más al Este.

El principal de estos asentamientos es Karak-Hirn o Ciudadela del Cuerno, llamado así por los vientos que soplan a través de una gran caverna especial que actúa como un cuerno de guerra emitiendo un temible sonido que retumba por las montañas. Los Enanos han explotado este fenómeno natural construyendo cámaras de sonido adicionales y grandes puertas que pueden abrirse y cerrarse para cambiar el tono y la duración del sonido. Encendiendo una antorcha en las profundidades puede hacerse pasar el viento por el sistema y crear el sonido que se desee. La Ciudadela del Cuerno se emplea para mandar señales a asentamientos distantes, para convocar a los guerreros y para ahuyentar a las criaturas poco inteligentes como los trolls.

• LAS MONTAÑAS GRISES •

Aunque pueden encontrarse comunidades dispersas de Enanos viviendo bajo las Montañas Grises, estas nunca han sido muy numerosas o ricas. Las Montañas Grises no han sido bendecidas con los depósitos minerales que atraen especialmente a los Enanos y los pocos minerales que se encuentran son difíciles de extraer. Como resultado, los Enanos grises, que es como se denominan los habitantes de esta región, tienden a ser pobres y simples en sus gustos. Los jóvenes enanos grises acostumbran a dejar sus tierras y viajar hacia el Este en busca de riquezas,



convirtiéndose muchos de ellos en feroces prospectores y aventureros. La fortaleza más grande es la de Karak-Norn, que se encuentra en las montañas que dominan el bosque de Loren.

• LAS CUEVAS •

Estos profundos valles glaciales y vertiginosas cumbres forman la conjunción entre las Montañas Negras y las Montañas Grises. Aquí hay ricos yacimientos de hierro, cobre, estaño y otros metales y, por tanto, también están algunas de las minas más grandes y profundas fuera de las Montañas del Fin

del Mundo. Muchos clanes vinieron aquí después de la caída de sus fortalezas en el Este, entre ellos un montón de Enanos de las Montañas del Fin del Mundo. Los valles les ofrecen un aislamiento del mundo exterior que les permite trabajar, recordar el pasado y planear la reconquista. Los valles y precipicios son tan difíciles de recorrer que pocas criaturas malignas molestan a los Enanos en estas tierras altas. La fortaleza más importante de esta área es Karak-Izor, que los hombres denominan Montaña del Cobre.





T



CREACION DE PERSONAJES ENANOS

A Continuación se muestran las nuevas reglas para la creación de enanos, válida tanto para PJs como para PNJs. Se ha tratado de ser lo más fiel a la naturaleza enana. Se han añadido nuevas carreras enanas y los perfiles iniciales enanos han sido modificados con respecto al libro de reglas básico.

Tira los dados indicados para cada una de las características y anota los resultados en una hoja de borrador. Puede que hayas de modificar las características durante el proceso de creación, así que no es buena idea anotar los resultados directamente en la hoja de personaje.

M	D2+2
HA	2D10+30
HP	2D10+20
F	D3+1
R	D3+2
H	D3+5
I	2D10+10
A	1
Des	2D10+30
Ld	2D10+40
Int	2D10+20
Fr	2D10+40
FV	2D10+40
Em	2D10+10

• FACULTADES RACIALES •

Los Enanos son seres corpulentos y de baja estatura, fácilmente identificables por sus largas melenas y espesas barbas. Tienen una afinidad natural con las montañas, donde viven en cavernas y minas labradas en la roca. Los enanos son expertos trabajadores de la piedra, y generalmente dominan todo tipo de oficios industriales, como la herrería, la forja de magníficas espadas o la creación de joyas soberbias. Unos cuantos enanos viven entre los humanos como herreros o artesanos de algún tipo, y su obra es muy apreciada. Físicamente

son sufridos y fuertes, con afán por la extenuación física y las historias de tragedias personales. Son algo codiciosos, hoscos, antipáticos, ariscos y antisociales. Toleran a los humanos, pues aun recuerdan como Sigmar salvó al rey Kurgan, y no olvidan el juramento de amistad que mantienen con los humanos, pero no soportan a los elfos, pues ellos fueron los responsables de la Guerra de la Venganza, cuyo motivo fue la terrible humillación a la que sometieron a un embajador enano enviado para negociar con los elfos (que era, además, hermano del Gran Rey Gotrek Rompeestrellas). Los enanos consideran a todos los elfos como si fueran del mismo tipo, no saben (o no quieren distinguir entre Altos Elfos, Elfos Marinos, Elfos Silvanos o Elfos Oscuros). Prefieren las hachas o los martillos como armas de guerra y son unos robustos guerreros. No tienen muchas dotes para la magia, sin embargo, aunque los Herreros Rúnicos son algo parecidos a los hechiceros de las otras razas.



Idioma: Viejomundano
Khazalid

Visión Nocturna: 30 metros

Alineamiento: Neutral

Estatura: Varón 135 + (D10
x 2.5) centímetros
Hembra 130 +
(D10 x 2.5)
centímetros

Psicología: Odian a los pieles
verdes.
Sujetos a
animosidad contra
los elfos.

Ciclo Vital: 400 años aprox.

Enanos: 9D12 / 9D20 años. Si el resultado es inferior a 30 tira otra vez sumando los resultados. Esto da una edad para los enanos entre 30 y 209 años.



• DESTINO •

Se mantienen las reglas de puntos de destino en los enanos, es decir, obtienen D3 puntos de destino iniciales.



• EDAD •

Los jugadores deben tirar los dados para determinar la edad del personaje, pero pueden elegir entre un personaje joven o uno maduro. Tira los dados indicados: si deseas un personaje joven, usa el valor de la izquierda de la barra; si prefieres un personaje maduro, usa el valor de la derecha.



• HABILIDADES •

Las habilidades son capacidades específicas, como crear armas o leer. Para calcular cuantas habilidades tiene



el personaje, tira D4 y modifica el resultado de acuerdo con su edad.

Edad	Modificador Habilidades
16-20	-
21-30	-
31-40	-
41-50	+1
51-60	+1
61-70	+1
71-80	+2
81-90	+2
91-100	+2
101-110	+1
111-120	+1
121-130	+1
131-140	-
141-150	-
151-160	-
161-170	-
171-180	-1
181-190	-1
191-200	-2
201-210	-2

decididas aleatoriamente en la Tabla de Habilidades correspondiente.



• HABILIDADES OBLIGATORIAS •

Todos los enanos tienen Minería. Si el personaje tiene más habilidades iniciales, la segunda debe ser Forja o Metalurgia. Las demás habilidades iniciales (si tiene alguna otra) son



• TABLAS DE HABILIDADES •

Las siguientes tablas sirven para determinar las habilidades iniciales de



los personajes. Una vez calculados el número de habilidades iniciales del personaje (ver Habilidades, más atrás), tira D100 por cada una (después de haber consultado las habilidades obligatorias, ver más atrás), y aplica el número a la tabla correspondiente. Anota las habilidades en una hoja de papel: si una misma habilidad se repite ignora el resultado y vuelve a tirar.



TABLA DE HABILIDADES DE GUERRERO	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Danza
16-20	Desarmar
21-25	Esquivar Golpe
26-30	Conducir Carro
31-35	Visión Excelente
36-40	Pies Ligeros
41-45	Reflejos Rápidos
46-50	Suerte
51-60	Leer/Escribir
61-65	Escalar
66-70	Cantar
71-75	Sexto Sentido
76-90	Muy Resistente
91-100	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE MONTARAZ	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Astronomía
16-20	Danza
21-30	Conducir Carro
31-35	Visión Excelente
36-40	Pies Ligeros
41-45	Reflejos Rápidos
46-50	Visión Nocturna
51-55	Orientación
56-60	Leer/Escribir
61-65	Escalar
66-70	Cantar
71-75	Sexto Sentido
76-90	Muy Resistente
91-100	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE BRIBÓN	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Charlatanería
16-20	Soborno
21-25	Danza
26-30	Esquivar Golpe
31-35	Visión Excelente
36-40	Huida
41-45	Suerte
46-50	Visión Nocturna
51-55	Escalar
56-60	Cantar
61-65	Sexto Sentido
66-75	Pelea Callejera
76-90	Muy Resistente
91-100	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE ACADÉMICO	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Charlatanería
16-20	Criptografía
21-25	Danza
26-30	Conducir Carro
31-35	Visión Excelente
36-40	Huida
41-45	Heráldica
46-55	Leer/Escribir
56-60	Escalar
61-65	Móv. Silencioso (Urbano)
66-70	Sexto Sentido
71-75	Talento Matemático
76-90	Muy Resistente
91-100	Muy Fuerte

• EQUIPO •

Todos los personajes comienzan su vida de aventureros con una cierta cantidad de equipo, objetos y dinero que han obtenido en sus actividades anteriores. Cada Clase de Carrera tiene un equipo general que se describe a continuación:

Guerreros: Están equipados con un conjunto de ropa práctica, pesada y duradera. Llevan una bolsa, saco o mochila, que contiene un cuenco y cubiertos de peltre, un yesquero y una manta. Los guerreros llevan algún tipo de arma de mano, generalmente un hacha, una maza o un martillo. También llevan un cuchillo en el cinturón o en la bota, un casco como protección y un pequeño barril de cerveza en la cintura. El personaje recibe además 3D6 coronas de oro.

Montaraces: Llevan ropa de buena calidad, pero gastada por los viajes y la intemperie. Una bolsa o mochila contiene D3 mantas, cubiertos, un yesquero y un pequeño cazo para cocinar. Una cantimplora pende del

cinturón, generalmente rellena de cerveza, y llevan un arma de mano (casi siempre un hacha) y un pequeño cuchillo en su funda. El personaje tiene una bolsa que contiene 2D6+2 coronas de oro.

Bribones: Empiezan el juego con un traje de tela sufrida y un tanto gastada. El personaje lleva un cuchillo, y una bolsa bien escondida con 3D6 coronas de oro.

Académicos: Los Académicos tienen un traje decente de tela ligera (para un enano). Llevan un cuchillo en un cinturón y una bolsa con 3D6+3 coronas de oro.

• DETERMINACIÓN DE UNA CARRERA •

Dentro de cada Clase de Carrera hay un número de Carreras individuales que definen y añaden detalles al personaje, dándole equipo y habilidades adicionales. Los jugadores no tienen tanta libertad para elegir su Carrera específica, y deben recurrir a una tirada



de dados. Usa las siguientes tablas para determinar la Carrera y consulta su descripción más adelante.

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE MONTARAZ	
D100	Carrera
01-10	Cazarrecompensas
11-15	Cochero
16-20	Montaraz
21-25	Cazador
26-35	Mulero
36-55	Prospector
56-65	Minero
66-70	Vigilante de Caminos
71-85	Corredor
86-90	Portazguero
91-00	Trampero

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE ACADEMICO	
D100	Carrera
01-10	Aprendiz de Alquimista
11-20	Aprendiz de Artesano
21-35	Aprendiz de Ingeniero
36-40	Recaudador
41-45	Iniciado
46-55	Boticario
56-60	Galeno
61-70	Escribano
71-75	Vidente
76-80	Estudiante
81-98	Comerciante
99-00	Aprendiz de Herrero Rúnico



TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE GUERRERO	
D100	Carrera
01-10	Guardaespaldas
11-15	Peón
16-25	Mercenario
26-35	Miliciano
36-40	Noble
41-45	Proscrito
45-50	Gladiador
51-55	Matón
56-60	Marinero*
61-65	Atronador
66-75	Soldado Enano
76-85	Matatrolls
86-95	Luchador de Túnel
96-00	Guardia

* Este Enano pertenece a Varak-Varr

TABLA DE CARRERAS BÁSICAS DE BRIBON	
D100	Carrera
01-05	Rufián
06-10	Mendigo
11-25	Artista
26-30	Asaltante
31-35	Tahúr
36-55	Carcelero
56-65	Gladiador
65-75	Buhonero
76-80	Cuentista
81-85	Cuatrero
96-00	Ladrón

Escurrirse entre las rocas y por los bosques, observando y espiando: eso suena a lo que haría un elfo, ¿verdad?

Durgrim Melenaroja,
Martillador enano



• CARRERAS BASICAS •

Aquí se detallan las carreras básicas para los enanos.

• DE GUERRERO •

• Atronador •

Algunos Clanes son lo suficientemente ricos para permitiere comprar arcabuces fabricados en el Gremio de los Ingenieros. Los Enanos se sienten extremadamente orgullosos de estas armas y son capaces de grandes sacrificios para conservarlos en condiciones. Los arcabuces enanos son uno excepcionales trabajos de artesanía, mucho más precisos que las toscas imitaciones fabricadas en el Imperio.



Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	+20	-	-	+2	-
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	-	+10	+10	+10	-	-

Habilidades:

Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla Enana

Arma de Especialista: Armas de Fuego

Equipo:

Cota de Malla Larga

Arcabuz Enano

Casco

Carreras de Entrada:

Miliciano

Ingeniero

Soldado

Salidas Profesionales:

Soldado Enano

Ingeniero

Mercenario.

• Soldado Enano •

Por supuesto, la verdadera prueba de valor para un enano está en el campo de batalla. Contemplar los regimientos de los Clanes dispuestos para la batalla, con sus espléndidas armaduras y sus armas perfectamente brillando a la luz de una lámpara. La lealtad de los soldados enanos es absoluta, no una que se viene y se va. Son guerreros, fuertes, respetuosos con los Señores de su Clan y su Rey; han jurado entregar sus vidas en defensa de su fortaleza y se enfrentan impertérritos al mayor de los peligros. Resistirán firmemente ante cualquier enemigo: tanto si es un dragón, como un gran demonio, responden con una simple elevación de ceja y desprecian a aquellos que piensan en salvar su vida antes que proteger a los suyos.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+10	+1	-	+2	-
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	-	+10	-	+10	-	-

Habilidades:

Esquivar Golpe

Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla Enana



Arma de Especialista: Armas a dos Manos
 Pelea Callejera
 Golpe Poderoso

Equipo:

Opción 1: Ballesta, carcaj con 30 virotes, arma de mano, casco, cota de mallas larga con mangas.

Opción 2: Arma de mano, casco, cota de mallas larga con mangas, escudo.

Opción 3: Arma a dos manos, casco, cota de mallas larga con mangas.

Carreras de Entrada:

Miliciano
 Corredor
 Luchador de Túneles.

Salidas Profesionales:

Montaraz Enano
 Ingeniero
 Mercenario
 Martillador



• DE MONTARAZ •

• Montaraz Enano •

Los Montaraces vigilan lo que pasa en las montañas, sobre todo si hay algún peligro oculto que pueda amenazar a los reinos enanos. Se mantienen ojo avizor para detectar los peligros que puedan ceñirse sobre los Enanos cazan Orcos y Goblins. Cuando detectan un ejército

que se aproxima, avisan a las torres de vigilancia de la fortaleza y, una vez avisado su Karak, se reúnen en un lugar predeterminado. Una vez reunidos todos sus efectivos, se disponen en formación de batalla y persiguen al ejército invasor.



Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+10	-	+1	+2	-
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	-	-	-	+10	-	-

Habilidades:

Lenguaje Secreto: Montaraces Enanos
 Arma de Especialista: Armas a dos Manos
 35% de posibilidades de Arma de Especialista: Armas Arrojadizas
 Escondarse (Rural)
 Movimiento Silencioso (Rural)
 Detectar Trampas
 Poner Trampas
 Puntería
 Rastrear

Equipo:

Cota de Malla Larga
 Ballesta
 Carcaj con 30 Virotes
 Hacha a dos Manos
 2 Hachas Arrojadizas
 Casco

Carreras de Entrada:

Solo al Azar



Salidas Profesionales:

Soldado Enano
Cuentista

Yesca y Pedernal
Linterna
Casco con una Vela.

• Minero •

Los Enanos poseen una sed insaciable por el oro y construyen profundos pozos en el corazón de las montañas en su eterna búsqueda por este valioso metal. También cavan minas en busca de minerales y gemas y son capaces de excavar túneles a una velocidad increíble. Una extensa red de minas y túneles recorre cada montaña. En una batalla, utilizan sus conocimientos de los túneles y su maestría con los picos para enfrentarse a sus adversarios.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	-	+1	-	+2	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	-	+10	+10	-

Habilidades:

Esquivar Golpe
Metalurgia
Minería
Orientación (solo bajo tierra)
Escarlar
Movimiento Silencioso (Urbano)
Arma de Especialista: Arma a dos Manos

Nota: Tal y como se establece en el apartado Habilidades Obligatorias, todos los Enanos tienen automáticamente la habilidad Minería. En el caso de los Mineros (al igual que los Ingenieros), esta habilidad recibe un modificador de +20% en las pruebas de Construcción y de Búsqueda de puertas secretas bajo tierra.

Equipo:

Cota de Malla Corta
Pico a dos Manos

Carreras de Entrada:

Solo al Azar

Salidas Profesionales:

Ingeniero
Prospector
Soldado Enano
Luchador de Túnel



• DE ACADÉMICO •

• Aprendiz de Ingeniero •

Si un Enano posee determinadas aptitudes para la maquinaria, podrá ingresar como aprendiz en el Gremio de Ingenieros, que es el que se encarga del mantenimiento de los numerosos artilugios de los enanos.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+10	-	-	+2	-
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+10	-	+10	-	-	-

Habilidades:

Carpintería
Conducir Carro



Detectar Trampas
 Forja
 Ingeniería
 Leer/Escribir
 50% de posibilidades de Metalurgia
 Poner Trampas
 Señales Secretas: Gremio de los
 Ingenieros Enanos

Nota: Tal y como se establece en el apartado Habilidades Obligatorias, todos los Enanos tienen automáticamente la habilidad Minería. En el caso de los Aprendices de Ingenieros, esta habilidad recibe un modificador de +20% en las pruebas de Construcción y de Búsqueda de puertas secretas bajo tierra.

Equipo:

Arma de Mano
 Jubón de Cuero
 Bolsa de Herramientas
 D4 martillos y D6 x 10 clavos
 D4 buriles
 Pico
 Sierra
 D6 púas de hierro
 Tenazas
 Alicates
 Alambre Grueso (10 Metros)
 Hacha de Mano
 Anillo con Símbolo del Gremio oculto
 (a menos que el personaje sea un
 espalda mojada)

Carreras de Entrada:

Aprendiz de Herrero Rúnico
 Artesano (constructor)
 Artesano (Cantero)
 Zapador

Salidas Profesionales:

Aprendiz de Alquimista
 Aprendiz de Herrero Rúnico
 Artesano (Carpintero o Cantero)
 Artillero
 Ingeniero
 Ingeniero de Asedio

Luchador de Túnel
 Piloto de Girocóptero
 Zapador

• Aprendiz de Herrero Rúnico •

Como estaba previamente establecido, cualquier enano puede llegar a ser aprendiz de un Herrero Rúnico. Para ser aceptado, el enano tiene que venir de una ocupación lógica y pasar diversas pruebas antes descritas. Si las supera, el enano es adoptado en la familia del maestro para llevar la tradición y su nombre, olvidándose de su antigua identidad y familia. El personaje está obligado a ello porque de lo contrario se le condenaría a muerte, ostracismo o se inscribiría su nombre en El Libro de los Agravios.

Después de las pruebas y del juramento viene el entrenamiento preliminar que suele durar seis meses. Después de este tiempo el enano puede llamarse aprendiz y tener las habilidades y el esquema de avance de la profesión.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	-	-	-	+1	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+10	-	+10	-	+10	-

Habilidades:

Metalurgia
 Leer/Escribir
 Saber Rúnico
 Lenguaje Secreto: Clásico
 Lenguaje Secreto: Gremial
 Forja

Equipo:

Arma de Mano
 Jubón de Cuero
 Herramientas



Carreras de Entrada:

Aprendiz de Ingeniero
Ingeniero
Artesano

Salidas Profesionales:

Aprendiz de Alquimista
Aprendiz de Ingeniero
Soldado
Artesano
Herrero Rúnico Nivel 1

• CARRERAS AVANZADAS •

Aquí se detallan las carreras avanzadas para Enanos. Son carreras que profundizan en la forma de ser enana y que, a través de las cuales, se inicia el camino para ser un respetado Barbaslargas.

• Ingeniero •

Los miembros del Gremio de Ingenieros pasan mucho tiempo reparando los componentes rotos y maldiciendo el trabajo de aficionado del ingeniero que los construyó. También son los responsables de inventar nuevos artilugios. Si el Gremio cree que un concepto es lo suficientemente importante como para llevarlo a cabo, proveerá a los enanos con todo el equipo, materiales y ayuda necesaria. La mayoría de sus invenciones nunca despegan; pero otras, como el legendario Girocóptero, si que, literalmente, lo hacen.



Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+20	-	-	+4	-
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+30	-	+30	+10	+10	-

Habilidades:

Arma de Especialista: Armas de Fuego
Carpintería
Cantería
Conducir Carro
Detectar Trampas
Forja
Ingeniería
Leer/Escribir
50% de posibilidades de Metalurgia
Poner Trampas
Puntería
Señales Secretas: Gremio de los Ingenieros Enanos
Visión Excelente

Nota: Tal y como se establece en el apartado Habilidades Obligatorias, todos los Enanos tienen automáticamente la habilidad Minería. En el caso de los Ingenieros, esta habilidad recibe un modificador de +40% en las pruebas de Construcción y de Búsqueda de puertas secretas bajo tierra.

Equipo:

Arma de Mano
Arcabuz Enano
Jubón de Cuero
Bolsa de Herramientas
D4 martillos y D6 x 10 clavos
D4 buriles
Pico
Sierra
D6 púas de hierro
Tenazas
Alicates
Alambre Grueso (10 Metros)
Hacha de Mano



Anillo con Símbolo del Gremio oculto (a menos que el personaje sea un espalda mojada)

Carreras de Entrada:

Aprendiz de Ingeniero

Salidas Profesionales:

Aprendiz de Alquimista
Aprendiz de Herrero Rúnico
Artesano (Carpintero o Cantero)
Artillero
Ingeniero de Asedio
Luchador de Túnel
Piloto de Girocóptero
Zapador

• **Martillador** •

Cuentan que hace milenios, el Rey Morgrim Barbanegra acudió a la forja en las minas de oro de Gunbad, para reforzar la moral tras años de encarnizadas luchas. Ese mismo día, los Goblins Nocturnos echaron abajo los muros de la mina. El Rey estaba a su merced, ya que su pequeña guardia personal era incapaz de contener a los cientos de Goblins que invadieron las minas. Cuando el último de los guardaespaldas del Rey cayó, los herreros enanos, viendo lo desesperado de la situación, cogieron los martillos para trabajar el oro y cargaron contra el enemigo para defender a su señor. A base de golpes consiguieron abrir una ruta para escapar de las minas.

Los Martilladores forman la guardia personal del Rey y, debido a ello, poseen un alto estatus dentro de la fortaleza. Son guerreros muy hábiles, elegidos personalmente por el propio rey. Si un Enano muestra suficiente coraje en el transcurso de muchas batallas, es posible que sea seleccionado para unirse a los Martilladores.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	-	+2	+1	+4	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	-	+20	-	+20	+10	+10

Habilidades:

Esquivar Golpe
Arma de Especialista: Arma a dos Manos
Arma de Especialista: Arma de Puño
Golpe Poderoso
Golpear para Aturdir
Pelea Callejera
Oratoria
Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla
Enana

Equipo:

Armadura Pesada Completa
Martillo a dos Manos
Arma de Mano
Yelmo Pesado
Escudo Completo

Carreras de Entrada:

Soldado Enano
Rompehierros.

Salidas Profesionales:

Ninguna (Salvo Barbaslargas)



• Rompehierros •

Los Rompehierros son los guardianes de los túneles más profundos (y, generalmente, abandonados), donde intentan mantener a raya a las numerosas criaturas que los infestan y que, de otro modo, invadirían la fortaleza. Pasan la mayor parte de su tiempo bajo tierra, en las zonas más profundas y recónditas de la fortaleza. Debido al extremo peligro que comporta su trabajo (enemigos, derrumbes), llevan magnificas armaduras de gromril como protección.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	-	+2	+1	+5	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+10	+20	-	+20	+10	-

Habilidades:

Escalar
 Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Golpear para Aturdir
 Golpear para Herir
 Orientación (solo bajo tierra)

Equipo:

Armadura Pesada Completa de Gromril
 Escudo Completo
 Cantimplora
 Arma de mano
 Yelmo Pesado de Gromril.

Carreras de Entrada:

Luchador de túnel

Salidas Profesionales:

Martillador
 Zapador
 Mercenario



• Barbaslargas •

A los Enanos se les enseña desde muy temprana edad a respetar a sus mayores, por lo que los enanos más viejos de la fortaleza son tratados con gran consideración y respeto. Sus barbas deben arrastrarse por el suelo para que obtengan el prestigioso título de Barbaslargas. La ceremonia con que un Enano finalmente se une a esta casta de elite supone una gran ocasión, por lo que, al festejarlo, más de una taberna se ha quedado sin existencias tras la fiesta posterior.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	-	+2	+2	+6	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+10	+30	+10	+30	+20	+10

Habilidades:

Inmune al Miedo
 Arma de Especialista: Arma a dos manos
 Oratoria

Equipo:

Arma a dos Manos
 Armadura Pesada Completa
 Escudo Pesado
 Cantimplora con Cerveza



Arma de mano
Yelmo pesado
Pipa con tabaco.

Carreras de Entrada:

Cualquiera, siempre que su barba se arrastre por el suelo, aproximadamente a los 260 años de edad.

Salidas Profesionales:

Ninguna



• **Piloto de Girocóptero** •

El piloto del girocóptero enano es un enano excéntrico que "vuela donde solamente las águilas se atreven" Los enanos han creado un ingenioso dispositivo, el girocóptero, un aparato volador basado en un motor de vapor enano y una hélice que gira para llevar a los enanos en el aire desde donde pueden explorar el área, y también proporciona ayuda aérea a la infantería enana, algo lenta. Un girocóptero puede lanzar bombas sobre un campo de batalla, espantando a los caballos, y rechazando las ofensivas hasta que la infantería enana pueda responder. Los pilotos de girocóptero son escogidos entre los más leales de los ingenieros enanos. Son un grupo cerrado, casi un clan, comparten unas señales complejas de gestos con las manos y brazos que

son usados en vuelo para las acciones coordinadas.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+20	-	-	+2	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+20	+10	+10	+20	+10	-

Habilidades:

Mímica
Orientación
Pilotar Girocópteros
Arma de Especialista: Bombas
Arma de Especialista: Cañón de Vapor

Equipo:

Girocóptero
Martillo (cuenta como arma de mano)
Casco de Piloto de Cuero
Chaqueta de Vuelo de Cuero y Guantes de Piloto (cuenta como justillo de cuero con mangas)
Insignia con Alas Plateadas (martillo con alas)
Cinturón de Herramientas

Carreras de Entrada:

Aprendiz de Ingeniero
Ingeniero

Salidas Profesionales:

Soldado Enano
Zapador
Comandante de Aviación

• **Comandante de Aviación** •

Es el enano encargado de una flota de girocópteros. Cada flota está formada hasta de cinco girocópteros sin incluir al Comandante de la flota. Este es el oficial jefe de los girocópteros enanos y el encargado de coordinar los ataques de los ingenios voladores enanos contra sus objetivos..



Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	+20	-	-	+4	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	+30	+20	+20	+30	+10	-

Habilidades:

Cartografía
 Puntería
 Mímica
 Pilotar Girocóptero
 Arma de Especialista: Bombas
 Arma de Especialista: Cañón de Vapor.

Equipo:

Girocóptero
 Martillo (cuenta como arma de mano)
 Casco de Piloto de Cuero
 Chaqueta de Vuelo de Cuero y Guantes de Piloto (cuenta como justillo de cuero con mangas)
 Insignia con Alas Plateadas (martillo con alas)
 Cinturón de Herramientas

Carreras de Entrada:

Piloto de Girocóptero

Salidas Profesionales:

Artillero
 Capitán Mercenario
 Zapador

• **Herrero Rúnico** •

Como los aprendices, el Herrero Rúnico tiene que ser probado por el Señor de las Runas o por El Maestro (Herrero Rúnico de 4º nivel) para instruirle en el siguiente nivel. La misma prueba antes puesta debe de ser pasada antes de pasar de nivel para adquirir el nuevo estado. El Herrero Rúnico debe de completar su actual avance de esquema y ganar las Habilidades correspondientes antes de gastarse los puntos de experiencia para pasar la prueba. Debe de volver a hacer otros juramentos para guardar los

secretos. Sólo un Señor de las Runas puede crear Las Runas Magistrales, cuya habilidad se pasa en el lecho de muerte del Maestro. Muy pocos pueden llegar este nivel.

Esquema de Avances Nivel 1:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	-	-	+1	+3	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	-	+10	-	-	-

Habilidades:

Crear Runas: una clase
 Saber de Pergaminos
 Lenguaje Secreto: Clásico
 Arma de Especialista: Armas a dos Manos
 Dispersar Magia
 Tasar.

Esquema de Avances Nivel 2:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+20	+10	+1	+2	+4	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	+20	+10	+20	+10	+10	-

Habilidades:

Lenguaje Arcano: Mágico
 Crear runas: otra clase
 Sentido Mágico.

Esquema de Avances Nivel 3:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	+20	+2	+2	+5	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+20	+30	+3 0	+20	+20	-

Habilidades:

Química
 Crear runas: otra clase
 Conciencia de la Magia



Esquema de Avances Nivel 4:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+30	+30	+2	+2	+6	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+30	+40	+40	+30	+30	-

Habilidades:

Crear Nueva Runa
Crear runas: otra clase
Identificar Artefacto Mágico

Equipo:

Martillo
Herramientas de Herrero

Carreras de Entrada:

Aprendiz de Herrero Rúnico

Salidas Profesionales:

Capitán mercenario
Alquimista
Artesano
Herrero Rúnico (siguiente nivel)
Barbaslargas
Señor de las Runas (sí ha completado el nivel 4).

• Señor de las Runas •

Solo los Señores de las Runas consiguen sobrepasar los quinientos años de edad. Solo los más ancianos de ellos pueden intentar construir poderosas runas magistrales. Son estos poderosos enanos, capaces de imbuir los objetos con gran poder. Son también temibles combatientes, pues suelen ser barbaslargas con una gran experiencia militar a sus espaldas. Desgraciadamente, son pocos los

Señores de las Runas que quedan con vida, y muchos mueren llevándose sus runas secretas a la tumba. De este modo, de un modo lento pero inevitable se están perdiendo los secretos de esta profesión.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	-	+3	+3	+10	+40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+3	+40	+40	+40	+40	+40	+40

Habilidades:

Lenguaje Arcano: Enano Arcano
Astronomía
Saber Demoníaco
Tallar Gemas
Historia
Hacer Artefactos Mágicos
Golpe poderoso
Teología
Crear Runa Magistral

Equipo:

El Adquirido

Carreras de Entrada:

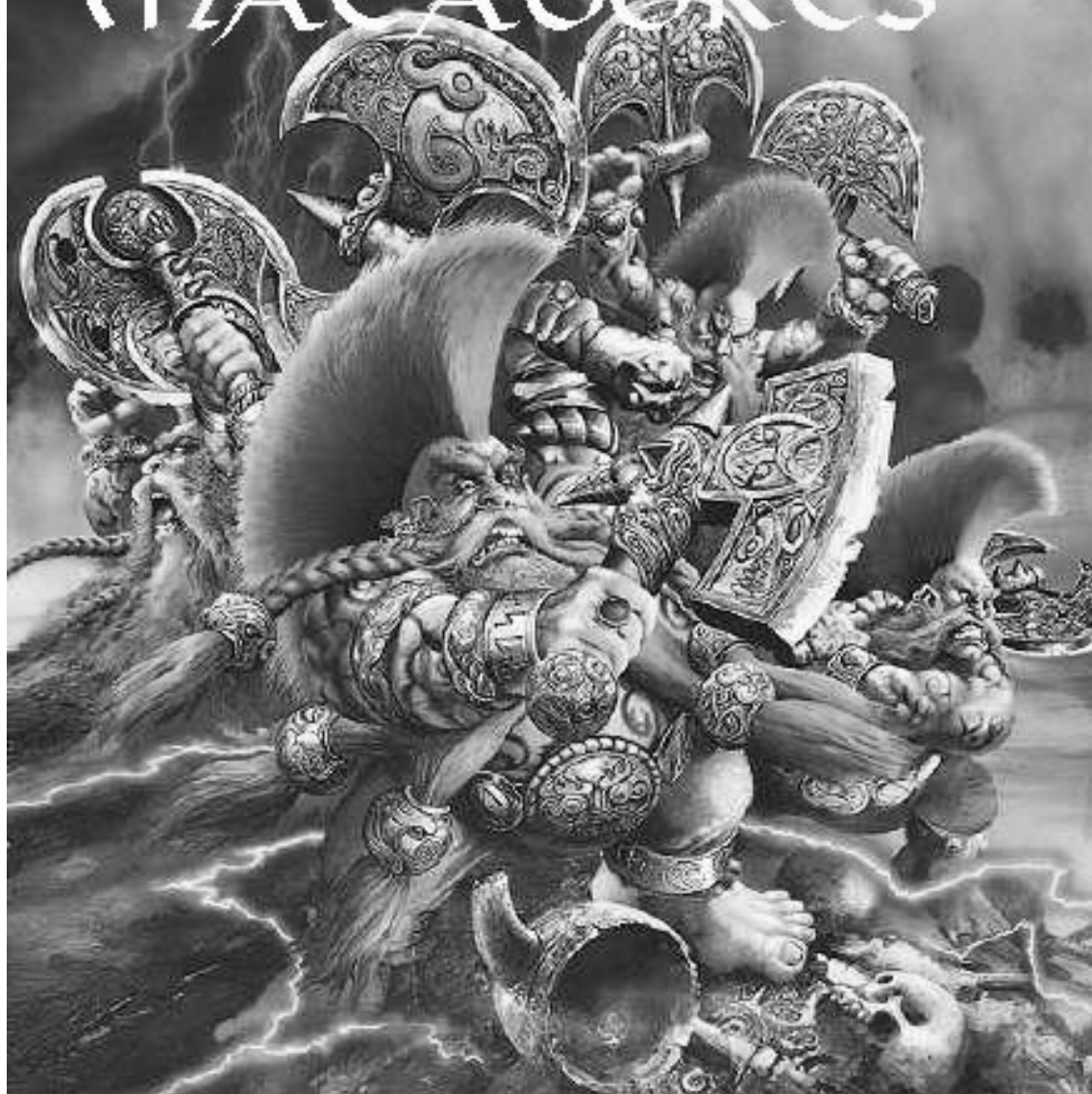
Herrero Rúnico nivel 4

Salidas Profesionales:

Ninguna



el culto de Los MATADORES



WARHAMMER



LOS MATADORES

Los enanos son individuos muy orgullosos y no suelen encajar bien el fracaso o una pérdida personal. Cuando le ocurre una tragedia, un enano se ve impulsado a convertirse en un Matador. Romperá todos los vínculos con su clan y buscará la muerte persiguiendo y luchando contra bestias monstruosas. Muchos logran hacer realidad su deseo de morir luchando contra una horrible criatura; pero algunos, los que sobreviven, siguen luchando contra bestias aún más poderosas hasta que llegue el día en que se encuentren con su destino final.

• LA LEYENDA DEL PRIMER MATADOR •

El nombre del primer matador era Gudrun, y era el mejor amigo del Rey Skorri Morgrimson. Ambos habían crecido juntos desde que eran barbilampiños y juntos habían combatido en muchas batallas. Habiendo dicho esto, podéis imaginar el honor que recayó en él cuando el Rey le pidió que protegiese a su único hijo, Furgil, mientras intentaba infiltrarse en los salones inferiores de Karak-Ungor. Gudrun juró por su honor que así lo haría y siguió a Furgil en su misión. Cuando el grupo cayó en una emboscada preparada por una banda de Goblins Nocturnos acompañados de un enorme Troll, Gudrun luchó valientemente para defender la vida de su Príncipe. Se dice que más de sesenta de aquellos viles pielesverdes yacían inertes a sus pies cuando un repentino golpe dejó a Gudrun inconsciente. Una oscuridad total invadió sus ojos, mientras contemplaba como el Troll se llevaba a Furgil.

Cuando despertó se encontró solo: los Goblins le habían dejado allí dándole por muerto, aunque le habían robado el martillo y las botas. Gudrun siguió la pista del Troll, avanzando descalzo por

las oscuras profundidades de Karak-Ungor hasta que encontró su guarida. Nada más descubrir el cuerpo mutilado del príncipe enano, Gudrun se vio preso de una furia incontenible; así que cogió el hacha rúnica del príncipe y decapitó al infame Troll de un solo golpe. El sentimiento de culpa que Gudrun tenía por no haber protegido adecuadamente a aquel que estaba bajo su custodia era tan grande que, inmediatamente, supo que jamás podría regresar a Karaz-a-Karak y mirar a su rey a la cara. Antes de que el Troll acabase con su vida, el Príncipe Furgil llevaba una larga barba de un intenso color rojo que era la envidia de todos los enanos a este lado de las Montañas del Fin del Mundo. Tan grande era su dolor, que Gudrun se tiñó el pelo de color naranja como muestra de respeto al príncipe. Y, como había sido incapaz de cumplir la promesa hecha a su Rey, se dedicó a vagar por las montañas. Como la muerte era lo único que podía poner fin a su sufrimiento, pasó el resto de su vida persiguiendo y aniquilando a cuantos Trolls se cruzaban en su camino. Todavía hoy, los enanos que no pueden cumplir un juramento se tiñen el pelo de color naranja brillante y empuñan un hacha en señal de respeto hacia Gudrun y Furgil. Y, volviendo a Gudrun, nadie sabe como murió, pero nadie olvidará su nombre.



• LA HISTORIA DEL REY MATADOR •

La historia de la familia Puñohierro es larga y trágica. Hace muchos años, cinco generaciones antes del gran señor Ungrim, el Rey Balagor sufrió una terrible pérdida que le llevó a prestar el juramento de los matadores. Las circunstancias que le indujeron a tomar una decisión tan drástica no están descritas en el Libro de los Agravios de Karak-Kadrin, en el Libro de los Reyes o en el Diario de la fortaleza. Todos los enanos asumieron que la causa de la muerte fue la muerte de su hija en las garras del dragón Skaladrak cuando se dirigía a casarse con el hijo del Gran Rey de Karaz-a-Karak. En cualquier caso, Baragor se convirtió en el primer Rey Matador de Karak-Kadrin.

Baragor se debatía entre dos votos opuestos: el juramento de matador para buscar la muerte en batalla y el de rey para cuidar y proteger a su pueblo, y fue incapaz de cumplir ninguno de los dos adecuadamente. Al final prevaleció el buen juicio del enano y encontró la forma de honrar sus votos a su manera. Fundó el Santuario de Grimnir, el templo de los matadores en Karak-Kadrin, y gracias a donaciones generosas al culto estableció un refugio para matadores procedentes de todos los reinos enanos. Pronto, Karak-Kadrin fue conocida como el hogar del Culto de los Matadores, que hasta entonces eran considerados un grupo de individuos dispersos que vagaban por las montañas.

Aunque Baragor no pudo cumplir sus propios votos cuando su pueblo lo necesitó, ayudó a otros a hacerlo y de esta forma confirmó su honor y todos coincidieron en considerarlo un enano

sabio y razonable. Baragor murió en un túnel excavado bajo la fortaleza de Karak-Kadrin sin haber cumplido su voto de matador. Su hijo, Dargo, no solo heredó el reino de su padre, sino que también su voto de matador, convirtiéndose así en el segundo linaje de reyes matadores. Su descendiente es el Rey Ungrim Puñohierro, el actual Rey Matador de Karak-Kadrin.

• REGLAS ESPECIALES DE LOS MATADORES •

A continuación se detallan las reglas especiales de los personajes matadores.

• Sin retorno •

Los matadores son exiliados de sus fortalezas. Por lo tanto es muy poco probable que deseen volver y que sean bien recibidos. Debido a esto, el matador es un vagabundo cuya amargura crece con cada día que pasa.

• La Senda del Matador •

Una vez iniciada la carrera de Matatrolls, no hay vuelta atrás; el personaje tan solo podrá seguir avanzando en carreras del Culto de los Matadores y no podrá acceder a ninguna más.

• La Muerte es mi Honor •

Debido al enorme deseo que sienten los matadores por hallar su fin, prácticamente ninguno usará armas de proyectiles (salvo circunstancias muy especiales). Y lo más importante: **nunca** usaran armadura de ningún tipo, ya que las armaduras “son para las mujeres y los afeminados elfos”. Es esta búsqueda



desesperada de la muerte, combatiendo sin armadura y en desigualdad de condiciones, lo que les otorga la famosa resistencia de los matadores. Así pues, queda prohibido el uso de armadura para los miembros del Culto de los Matadores.

• Tatuajes de Grimnir •

Algunos matadores se cubren el cuerpo con tatuajes que los protegen de la magia enemiga. Estos tatuajes son extremadamente difíciles de conseguir, solo un matador con suficiente renombre que acuda a Karak-Kadrin a anotar su nombre a los pilares de los matadores tiene posibilidades de poder ostentar el honor de que le inscriban tales tatuajes. Los miembros de la Hermandad de Grimnir, un grupo secreto de matadores, portan dichos tatuajes.

Un matador con los tatuajes de Grimnir obtiene un +15 a la tirada de FV para resistir hechizos. Dicho bonificador también puede usarse para modificar la FV de todos los aliados a un radio de tres metros, siempre que el hechizo sea lanzado desde una distancia menor de cinco metros.

• Habilidades Especiales de los Matadores •

Los Matadragones pueden adquirir como máximo una habilidad de la lista de Habilidades de Matadores por el coste en puntos de experiencia descritos en la habilidad.

Los Matademonios pueden adquirir como máximo dos habilidades de la lista de Habilidades de Matadores por el coste en puntos de experiencia descritos en la habilidad (Nótese que si se

adquirió una Habilidad de Matador durante la carrera de Matadragones solo podrá adquirirse una carrera adicional al ser Matademonios).

•**Morir Matando:** Si el matador muere en combate cuerpo a cuerpo, efectúa inmediatamente todos sus ataques antes de expirar (incluso si ya había atacado ese asalto) **Coste en pe: 100**

•**MataBestias:** Cada herida infligida por un matador cuenta como el doble en la resolución del combate de ese asalto para determinar quien obliga a retroceder a quien. **Coste en pe: 200**

•**Golpe Mortífero:** El Matador sabe coordinar perfectamente sus movimientos cuando golpea con su arma. El matador inflige un punto de daño adicional en combate cuerpo a cuerpo. (Este punto de daño es acumulable con la habilidad Golpe Poderoso). **Coste en pe: 200**

•**MataSkavens:** El número de ataques del matador aumenta en uno por cada enemigo, aparte del primero, en combate cuerpo a cuerpo con él hasta un máximo de dos ataques adicionales. **Coste en pe: 300**



• CARRERAS BASICAS •

Aquí se detalla la única carrera básica disponible para el culto de los matadores: Matatrolls.

• DE GUERRERO •

• Matatrolls •

El Matatrolls es la viva imagen de la extraña psicología personal que condena a muchos enanos a vidas cortas y violentas. Los enanos que han caído en desgracia o han sufrido un desengaño o cualquier otra humillación abandonan la sociedad enana para convertirse en miembros del extraño culto de los Matadores. Los Matatrolls sólo viven para morir, y así esperan redimir su desgracia del pasado (sobre la que no es ni educado ni prudente hacer preguntas, por el bien del curioso). Buscan la muerte enzarzándose a propósito en batallas desesperadas; atacar en solitario una fortaleza goblin es solo un ejemplo. Los Trolls son considerados los oponentes ideales, ya que la muerte del enano es casi segura. Es fácil reconocer a los enanos Matadores por su pelo en cresta y teñido de color naranja y los numerosos tatuajes que cubren sus cuerpos. Algunos son aficionados a las joyas exóticas como pendientes y anillos en la nariz. Pasan el tiempo amargados, maldiciendo su suerte, y con frecuencia se entregan a excesos de gula, ayuno o consumo de estimulantes.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+10	+10	+1	-	+4	+10
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+1	+10	-	-	+20	-	-

Habilidades:

Arma de Especialista: Armas a dos Manos
 Desarmar
 Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Pelea Callejera

Equipo:

Hacha a 2 Manos ó
 Hacha de Mano ó
 Dos Hachas de Mano

Carreras de Entrada:

Solo inicial
 Todo enano que viva una desgracia personal que le marqué de por vida.

Salidas Profesionales:

Matagigantes

• CARRERAS AVANZADAS •

Aquí se detallan las carreras avanzadas para el Culto de los Matadores. Son carreras autodestructivas que pueden causar multitud de bajas enemigas antes de caer bajo el filo de un contrincante.



• **Matagigantes** •

Convertirse en Matagigantes es algo típicamente enano, propio de la psicología de estas criaturas. Un enano proscrito que no haya encontrado la muerte como Matatrolls puede buscar un peligro todavía mayor. Los Matagigantes, al igual que los Matatrolls, acostumbran a teñirse el pelo de color naranja, frotándolo con grasa animal para mantenerlo erizado y de punta. Sus gustos en joyas y tatuajes proceden de su periodo como Matatrolls. Los Matagigantes están obsesionados por encontrar y destruir a su presa particular, aunque no retrocederán ante ninguna situación en la que tengan buenas posibilidades de morir.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	-	+3	+3	+8	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+2	+10	-	-	+30	-	-

Habilidades:

Arma de Especialista: Arma a dos Manos
 Arma de Especialista: látigos y Cadenas
 Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso
 Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla Enana

Equipo:

Hacha a 2 Manos ó
 Mangual de dos Manos ó
 Hacha de Mano ó
 Dos Hachas de Mano

Carreras de Entrada:

Solo Matatrolls (ya no puede accederse desde gladiador)

Salidas Profesionales:

Buscamuerte
 Matadragones



• **Buscamuerte** •

Los Matadores más locos son los que eligen el camino del Buscamuerte. Estos Matadores luchan con hachas atadas con cadenas a sus muñecas, realizando sangrientos giros con sus armas capaces de desencadenar un torbellino de destrucción. Desgraciadamente, estos Matadores son aún más solitarios que sus camaradas, prefiriendo marchar en pos de la muerte ellos solos y sin importarle nada. No es de extrañar que existan muy pocos Buscamuertes. Todo enano que inicie la carrera de Buscamuerte adquiere de forma automática 2D6 puntos de locura, debido a la escasa cordura de estos enanos.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	-	+3	+3	+12	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+30	-	-	+30	+10	-

Habilidades:

Arma de Especialista: Armas de Buscamuerte



Arma de Especialista: Látigos y Cadenas
 Esquivar Golpe
 Golpe Poderoso

Equipo:
 Armas de Buscamuerte

Carreras de Entrada:
 Matagigantes

Salidas Profesionales:
 Ninguna



• **Matadragones** •

Para aquellos desafortunados Matagigantes que sobreviven a encuentros con gigantes u otros peligrosos monstruos en un combate desigual, existe otro nivel de criatura con la cual buscar una muerte gloriosa en combate: los dragones. Como todos los matadores, los Matadragones se tiñen el pelo en una gran cresta naranja con grasa animal. Ellos también se adornan con muchas joyas y tatuajes. Los Matadragones son enanos terriblemente amargados que acuden a la muerte con tal de encontrar el honor de hallarla. Los Matadragones reciben D3 puntos de locura al adquirir esta carrera debido al trauma de seguir con vida.

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	-	+3	+3	+10	+30
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+3	+20	-	-	+30	+10	-

Habilidades:
 Consumir Alcohol
 Inmunidad al Miedo
 Inmunidad al Veneno

Equipo:
 Hacha a 2 Manos ó
 Mangual de dos Manos ó
 Hacha de Mano ó
 Dos Hachas de Mano

Carreras de Entrada:
 Matagigantes

Salidas Profesionales:
 Matademonios



• **Matademonios** •

Algunos Matadragones sobreviven a un encuentro con un dragón o criaturas tan peligrosas como estos. Esos que sobreviven comienzan a temer no encontrar la redención de su deshonor. Estos desgraciados solo pueden buscar la muerte de una forma: Demonios. Raramente encontrados, los Matademonios suelen rondar los



alrededores de los Desiertos del Caos. Debido a que aun no han encontrado su fin, la locura amenaza con poseer al matador, que gana automáticamente D6 puntos de locura al adquirir esta carrera

Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	+40	-	+4	+3	+14	+40
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+3	+30	-	+10	+40	+30	-

Habilidades:

Conocimiento Demoníaco
 Inmune a la Enfermedad
 Inmune al Terror
 Seguir

Equipo:

Hacha a 2 Manos ó
 Mangual de dos Manos ó
 Hacha de Mano ó
 Dos Hachas de Mano

Carreras de Entrada:

Matadragones

Salidas Profesionales:

Ninguna



Psicología

Además de las reglas psicológicas por la que se rigen todos los enanos (odio a los pieles verdes y animosidad con elfos) los Matadragones y los Matademonios odian a los trolls, gigantes, dragones (en el caso de los Matadragones) y a los demonios (en el caso de los Matademonios)

Soy un Matatrolls, humano. Nací para morir en combate: No hay lugar para el miedo en mi vida

Gotrek Gurnisson,
 Matador,
 Portador del Hacha de Grimnir

EL GREMIO DE LOS HERREROS RÚNICOS



EL GREMIO DE LOS HERREROS RÚNICOS

Los Herreros Rúnicos son individuos ancianos y poderosos que poseen un alto status dentro del Clan. Se necesitan cientos de años para que un aprendiz consiga dominar los conocimientos necesarios para forjar una runa. Son ellos los que conservan las tradiciones familiares de trabajar con el metal y la magia para convertirlo en poderosas runas.

• LOS HERREROS RÚNICOS •

La magia envuelve el mundo de Warhammer e impregna todas las cosas. Penetra en el mundo material desde los Desiertos del Caos en forma de sinuosa forma de energía. Esta energía puede ser percibida y utilizada por todas las razas del mundo de Warhammer. Algunas razas como los Elfos o los Humanos, pueden utilizar la magia para lanzar terribles sortilegios; sin embargo, los Enanos son extremadamente resistentes a la magia y a su influencia y ni perciben su presencia ni sufren sus efectos.

Los Enanos han aprendido a utilizar el poder de la magia de un modo diferente, incorporándola a sus objetos mágicos, como martillos, hachas y armaduras. Los Enanos son la raza más diestra y que mejores conocimientos posee en lo referente a la fabricación de objetos mágicos. Por supuesto, la mayoría de las más poderosas armas utilizadas por Elfos y Humanos están construidas por los Enanos con sus magníficas técnicas.

Un Enano que construye objetos mágicos se denomina Herrero Rúnico. Como los Enanos no tienen un equivalente directo a los hechiceros humanos, se considera un individuo muy importante. Los Herreros Rúnicos forman parte de un antiguo gremio de artesanos que, durante miles de años, han preservado los secretos de la forja de las Runas mágicas y de cómo

construir armas, armaduras y otros objetos de increíble poder.



• EL GREMIO DE LOS HERREROS RÚNICOS •

El Gremio en sí mismo es básicamente un Clan formado solamente por pequeñas familias cuyos conocimientos y habilidades han pasado de generación en generación. Hasta cada familia guarda celosamente sus secretos de las otras, con lo que el conocimiento de cómo realizar ciertas runas especiales reside en sólo uno o dos individuos en todo el ámbito enano.

Los ancianos secretos de los Herreros Rúnicos han pasado de boca en boca desde el tiempo de sus ancestros. Cada Herrero Rúnico enseña las Habilidades



básicas del fuego y la forja a los miembros jóvenes de su familia, y selecciona al más talentoso de ellos como su aprendiz. Algunas líneas familiares se han extinguido y los aprendices han sido adoptados en otras familias para asegurar las tradiciones pero esto no ha prevenido la pérdida de grandes campos de conocimiento.

El heredero es elegido tras un arduo proceso de selección, probando el sentido mágico del enano, sus habilidades manuales, y la lealtad a sus límites. Cualquier enano puede llegar a ser un aprendiz, pero debe de pasar las pruebas. El aprendiz, una vez elegido, aprende de su maestro cómo hacer runas mágicas y asistir en los complejos rituales que acompañan a la forja.

En el lecho de muerte del Herrero Rúnico el aprendiz hereda el papel de su maestro y su nombre ancestral. Son muy secretistas y es muy común para un Herrero Rúnico proteger su conocimiento muriendo con él o escribiéndolos en una tabla de piedra. Esto hace imposible que los conocimientos caigan en manos inadecuadas.

Los más consumados Herreros Rúnicos dedican años de sus vidas a la búsqueda del mayor saber rúnico. Si un arma o un objeto mágico es encontrado, un Herrero Rúnico lo examinará cuidadosamente para encontrar runas perdidas de algún anciano y fabuloso Herrero Rúnico. Sólo otro Herrero Rúnico puede seguir los signos que marcan la presencia de una gran runa perdida.

• RUNAS •

El lenguaje enano está escrito con caracteres rúnicos, que son inscripciones específicamente diseñadas para ser grabadas en piedra o metal. Las

Runas mágicas son diferentes en forma y detalles a las runas ordinarias, pero lo que le convierte a una runa en mágica es, principalmente cómo y cuando fue grabada. Las runas mágicas atrapan el poder de la magia. Su presencia doblega y retiene la magia de la misma forma que un clavo une dos trozos de madera. Las runas enanas más sencillas pueden retener pequeñas cantidades de magia si se gravan de una manera especial, pero las runas mágicas pueden retener mucha más energía mágica. Estas Runas incluyen las terriblemente poderosas Runas Magistrales y ciertas runas secretas conocidas únicamente por los Herreros Rúnicos de los templos de Grungni, Grimnir, y Valaya.

Una gran runa mágica esta llena de destellos rojos cuando está repleta de energía. De todas maneras, muchas runas una vez el poder es drenado no pueden utilizarse hasta que sean recargadas. Cuando esto sucede el estado de la runa no es brillante y es más difícil de detectar. Recargarlo suele costar todo el día (24 horas) pero otras cuestan menos.



TABLA DE AVANCE

Los Herrero Rúnicos deben de ser aprobados por sus maestros para pasar al siguiente nivel. Para acceder a estas pruebas se debe de gastar 200 puntos de experiencia, y tirar el dado en la siguiente tabla. La puntuación del dado puede ser modificada por un 10% si el personaje ha servido bien a su Maestro,

por ejemplo si ha encontrado un componente raro. El porcentaje puede ser también aumenta en un 10% por cada objeto rúnico donado al Maestro. El porcentaje puede ser de un -15% si el personaje ha actuado mal. Ejemplo: Ha hablado mal de él, ha roto un arma rúnica hecha por el maestro.

TABLA DE AVANCE PARA HERRERO RÚNICO	
D100	Resultado
05 ó menos	Ha cometido un agravio al clan de tal magnitud que nunca podrá ser Herrero Rúnico. La única salida que le queda al enano es convertirse en un Matador.
06-10	El personaje es considerado indigno de seguir la senda del Herrero Rúnico, y el maestro ordena que se dedique a otras tareas. El personaje debe adquirir una nueva carrera básica. Tira D6: 1-2 Bribón 3-4 Académico 5-6 Guerrero La nueva carrera se decide al azar. El personaje no puede volver a ser un Herrero Rúnico nunca más
11-20	Debe de hacer una prueba. Esta prueba suele consistir en la búsqueda de cierto artefacto rúnico, o de matar a algún héroe Orco, o un dragón etc.
21-35	Se considera que el personaje no esta preparado. Debe de acumular otros 200 puntos de experiencia para intentarlo de nuevo.
36-80	Juzgado meritoriamente, puede acceder al siguiente nivel de Herrero Rúnico.
81-95	Favorecido por el Maestro. Juzgado muy meritoriamente. Se le enseña inmediatamente a crear una nueva runa de cualquiera de las clases que conozca.
96 ó más	La primera opción del Maestro: juzgado mucho más que meritoriamente. Se le enseña una nueva clases de runa y el conocimiento de crear una runa de esa clase. Esto significa que el personaje no tiene que aprender la clase gastando puntos de experiencia, ni pasando las pruebas de inteligencia para aprender la nueva runa.

Esto representa la dificultad con la que se encontrará un herrero rúnico para ascender, y obligará, dependiendo de las tiradas, al herrero a dedicar más tiempo y experiencia al tratar de subir de nivel. Claro, siempre que las cosas salgan mal puede tomar la senda del matador...



NÚMERO MÁXIMO DE RUNAS CONOCIDAS

El número máximo de runas que pueden ser aprendidas incluidas las Maestras viene dado por esta fórmula:

Fuerza de voluntad / 10 (redondear hacia abajo) x Nivel

Ejemplo: Un herrero rúnico de nivel 3 con una FV de 57 puede aprender un número máximo de runas de 17.

Si la FV es incrementada se aplicará otra vez la fórmula anterior para calcular el nuevo número de runas que puedes aprender



LAS RUNAS ENANAS

Los objetos rúnicos no son diferentes a otros objetos mágicos excepto por el origen del objeto. Son tratados como si de un objeto mágico se tratase, ya que estos deben ser identificados, dispersados o destruidos igualmente. Los rituales que son necesarios para la creación de una Runa son largos y tediosos y solo un enano muy terco puede tener la paciencia para resistirlo.



• LAS LEYES DE LAS RUNAS •

1. **La Regla del Tres:** ningún objeto puede tener mas de tres runas.
2. **La Regla de la Forma:** Runas de armas solo en armas, Las de Armadura en armaduras, las de Ingeniería en máquinas, y las talismánicas en talismanes anillos u amuletos.
3. **La Regla Maestra:** Solo puede haber una sola Runa maestra por objeto.
4. **La Regla de la Combinación:** Aparte de las Runa maestras otras si pueden ser usadas en cualquier combinación hasta el límite de las Tres Runas. Una runa de la Furia (+1 ataque) puede ser puesta tres veces en un arma, lo que le daría 3 ataques..

5. **La Regla de la Pureza:** Una Runa no puede ponerse en un artefacto ya mágico. De la misma manera un artefacto rúnico no puede imbuirse mágicamente.

• APRENDIENDO NUEVAS RUNAS •

Hay varios recursos para crear nuevas runas. El Herrero Rúnico puede encontrar viejos manuscritos en una antigua fortaleza enana, puede encontrar un objeto rúnico y aprender a crearlo a partir de él o puede aprender por sí mismo. Esta ultima es costosa en experiencia (100 PEs x Nivel de Runa).

Las reglas para aprender nuevas runas son las mismas que para los magos cuando intentan aprender un nuevo conjuro. Deben de pasar una prueba de inteligencia.



• HACIENDO UN OBJETO RÚNICO •

La tarea de crear una runa no es fácil. Lo primero de todo un Herrero Rúnico necesita una forja, un aprendiz, herramientas de herrero y por supuesto los materiales necesarios para crear la Runa. La forja con todos los detalles para un Herrero Rúnico cuesta 100CO. Los materiales para el objeto suelen costar entre 100CO y 600CO (1D6x100) dependiendo de lo que sea.

Por último los Herreros Rúnicos necesitan un aprendiz, y una cantidad de tiempo de estudio interrumpido. Esto significa que si es interrumpido mientras trabaja el ritual puede irse al garete y deberá empezarse de nuevo (deberá recoger otra vez los ingredientes). Por esta razón no es muy seguro andar por una herrería rúnica y por eso los Herreros Rúnicos tienden a vivir apartados del resto del clan.

La creación de una Runa no necesita puntos de magia como los hechizos. De esta manera los Herreros Rúnicos no necesitan puntos de magia como los magos. A continuación se muestra una lista con las runas existentes.

RUNAS DE ARMAS	RUNAS DE DEFENSA	RUNAS DE LOS INGENIEROS	RUNAS TALISMANICAS	RUNAS MAGISTRALES
Fuerza	Hierro	Puntería	Ígnea	Alaric el Loco
Maldición	Fortaleza	Incendiaria	Suerte	Muerte
Corte	Miedo	Disfraz	Pasar	Destierro
Fuego	Resistencia	Forja	Protección	Matadragones
Destino	Piedra	Fortuna	Renovación	Skalf Martillo Negro
Furia	Protección	Inmolación	Hechizo	Snorri Spangelhelms
Runa de la Perdición		Penetración	RompeHechizos	Rapidez
Poder		Buscadora	ComeHechizos	Destrucción
Parada		Recarga	Destino	Adamantina
Retorno		Fiabilidad	Valentía	Gromril
Frenesí		Valor		Espinas
Ataque		Firmeza		Acero
Agilidad				Rencor
Agravios				Desmayo
				Groth un Ojo
				Valaya
				Realeza
				De los Herreros Rúnicos
				Desaliento



RUNAS DE ARMAS

• FUERZA •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: un mes

Componentes: un arma de mano y el omoplato de un buey

Duración: permanente

Efecto: Esta runa confiere +1 al atributo de Fuerza. Solo se hace efectiva si se esgrime el arma y **solo** con los ataques de dicha arma.

• MALDICIÓN •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: dos meses

Componentes: un arma de mano y las alas de un murciélago vampiro

Duración: una vez al día

Efecto: Al impactar sobre una criatura, el arma le robará 1 o 10 puntos (1 en las características decimales y 10 en las porcentuales) en una de sus características, determinada de manera aleatoria. Estos puntos son transferidos al portador solo por el siguiente asalto, tras el cual, ambos contendientes vuelven a sus atributos normales.

• CORTE •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: un mes

Componentes: un arma de mano y un diamante incrustado por el valor de 100 CO

Duración: permanente

Efecto: Cualquier golpe con este arma ignora la armadura no mágica.

• FUEGO •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: un mes

Componentes: un arma de mano y una libra de azufre

Duración: permanente

Efecto: Todos sus ataques son de fuego, por lo que causa heridas adicionales a algunos objetivos (hombres árbol, momias...) siguiendo las reglas del fuego.

• DESTINO •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: dos meses

Componentes: un arma de mano y la garra de un hipogrifo

Duración: una vez al día

Efecto: Dobra el daño inflingido a una criatura. El usuario debe declarar que esta runa va a ser usada después de golpear pero antes de calcular el daño.

• FURIA •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: tres meses

Componentes: un arma de mano y un ciempiés

Duración: permanente

Efecto: El portador de este arma puede efectuar +1 Ataque. Un escudo puede ser usado con este arma, pero no una segunda arma, pues desestabiliza la runa.



• DE LA PERDICIÓN •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: tres meses

Componentes: un arma de mano y sangre de la raza que se quiera destruir

Duración: permanente

Efecto: Esta runa causa daño doble a todos los oponentes de un tipo determinado

• PODER •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: dos meses

Componentes: un arma de mano y los dientes de una serpiente alada

Duración: una vez al día

Efecto: Una vez activada, dobla la fuerza del personaje, hasta un máximo de 10, hasta que no queden rivales en pie. Después de eso, el efecto desaparece hasta el día siguiente.

• PARADA •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: tres meses

Componentes: un arma de mano y los cuernos de un demonio

Duración: permanente

Efecto: Permite al usuario del arma parar un ataque por asalto (perdiendo el portador un ataque). Esto significa que un oponente con un solo ataque no impactaría nunca, pero dos oponentes con un solo ataque conseguirían impactar con uno.

• RETORNO •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: un mes

Componentes: un arma de mano y las plumas de un gallo

Duración: una vez al día

Efecto: Solo puede ser inscrita en martillos. Permite al portador lanzar su arma e impactar, volviendo el arma a su dueño. Solo se puede usar una vez al día y a una distancia máxima de 40 metros.

• FRENESÍ •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: tres meses

Componentes: un arma de mano y el diente de una hidra

Duración: una vez al día

Efecto: el arma infligirá D6 golpes por cada ataque acertado en un asalto. El portador deberá avisar que usa la runa antes del comienzo del asalto y cuales son sus objetivos. Si el ataque tiene éxito tira un D6 y esos golpes impactan directamente sobre los adversarios. Tira por separado el daño de cada golpe. Si el portador tiene más de una ataque tirara D6 por cada ataque. Ejemplo: Gragrim el Matatrolls tiene tres ataques. Decide usar la Runa atacando a tres orcos. Dos de los golpes aciertan, así que un orco sufre cuatro golpes y el otro dos.

• ATAQUE •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: un mes

Componentes: un arma de mano y los ojos de un gato

Duración: permanente

Efecto: Otorga +10 a la HA

• AGILIDAD •

Clase: Arma

Tiempo de Creación: un mes



Componentes: un arma de mano y la pezuña de un pegaso
Duración: permanente
Efecto: Otorga +10 a la I. Además, el portador nunca podrá ser desarmado.

• AGRAVIOS •

Clase: Arma
Tiempo de Creación: un mes
Componentes: un arma de mano y un trozo de roca
Duración: una vez al día

Efecto: Durante un combate el portador del arma tendrá los siguientes beneficios: +1F, +1R, inmunidad al miedo y al terror.



RUNAS DE DEFENSA

• HIERRO •

Clase: Defensa
Tiempo de Creación: tres meses
Componentes: una pieza de armadura y hierro imantado
Duración: permanente
Efecto: La pieza de la armadura en la que está puesta tendrá +1 a la defensa. Esto significa que solo una runa afectará al portador. Esta runa suele ir en escudos.

Componentes: la calavera de un enemigo y un casco
Duración: una vez al día
Efecto: Esta runa solo puede ser llevada en un casco y la calavera debe de formar parte del yelmo. Causa miedo como el hechizo de Magia de Batalla una vez al día.

• RESISTENCIA •

• FORTALEZA •

Clase: Defensa
Tiempo de Creación: tres meses
Componentes: una pieza de armadura y el corazón de un buey
Duración: permanente
Efecto: Esta runa proporciona +2 H

Clase: Defensa
Tiempo de Creación: cuatro meses
Componentes: la piel de un ogro
Duración: una vez al día
Efecto: Permite absorber un ataque al día. Esto significa que después de impactar y se han calculado las heridas el portador puede anular ese ataque. El ataque cuenta como fallado. Como con la de Hierro, más de una pieza de armadura con esta runa no significa que se anulen mas ataques. Suele llevarse en escudos

• MIEDO •

Clase: Defensa
Tiempo de Creación: cuatro meses



• PIEDRA •

Clase: Defensa
Tiempo de Creación: tres meses
Componentes: una piedra de río
Duración: permanente
Efecto: Suma un +1 a la defensa de la armadura. No puede ser utilizada más de una vez en un mismo objeto.

• PROTECCIÓN •

Clase: Defensa
Tiempo de Creación: dos meses
Componentes: una pieza de armadura y la punta de una flecha
Duración: permanente
Efecto: Concede +2 a la defensa (mágicos) contra armas de proyectiles

RUNAS DE LOS INGENIEROS

• PUNTERIA •

Clase: Ingeniero
Tiempo de Creación: dos meses
Componentes: los ojos de una serpiente gigante
Duración: una vez al día
Efecto: Una máquina de guerra con esta runa podrá acertar una vez al día a un objetivo. Sólo otra magia puede negar los efectos de esta runa. Esta runa puede ser grabada en arcabuces y en ballestas.

Tiempo de Creación: tres meses
Componentes: la piel de un camaleón
Duración: permanente
Efecto: Puesta en una máquina de guerra la hace invisible. Esta camufla a la máquina de cualquier detección enemiga, pero una vez que una persona haya visto desde don se ha disparado no podrá ser escondida a los ojos de esa persona

• INCENDIARIA •

Clase: Ingeniero
Tiempo de Creación: un mes
Componentes: una bolita de azufre
Duración: permanente
Efecto: Todos los ataque con esta runa se considerarán de fuego. También se podrá utilizar en forjas para mantener un fuego indefiniblemente

• FORJA •

Clase: Ingeniero
Tiempo de Creación: cuatro meses
Componentes: la cola de un castor
Duración: permanente
Efecto: Esta runa se usa para ponerla en una forja, y hace que los objetos que se hagan en ella se realicen en la mitad de tiempo.

• DISFRAZ •

Clase: Ingeniero

• FORTUNA •

Clase: Ingeniero
Tiempo de Creación: dos meses



Componentes: la cáscara de huevo de un águila gigante

Duración: una vez al día

Efecto: Esta runa permite al usuario de una máquina de asedio, una ballesta o un arcabuz negar un tiro errado por día. Cuando se ha determinado que el tiro ha sido fallado el personaje puede anular este resultado, lo que significa que debe de tirar los dados para disparar otra vez.

• INMOLACIÓN •

Clase: Ingeniero

Tiempo de Creación: dos meses

Componentes: la lengua de una salamandra

Duración: permanente

Efecto: Es la runa de auto destrucción. Cuando una máquina de Guerra cae en manos enemigas el propietario de la misma necesita vocalizar una palabra secreta para que explote como si fuera el hechizo de explosión. El propietario puede estar en cualquier lugar del mundo, cuando diga la palabra secreta esta se activará.

• PENETRACIÓN •

Clase: Ingeniero

Tiempo de Creación: tres meses

Componentes: las garras de una mantícora

Duración: permanente

Efecto: El arma realiza +1 al daño

• BUSCADORA •

Clase: Ingeniero

Tiempo de Creación: tres meses

Componentes: las orejas de un murciélago gigante

Duración: permanente

Efecto: Esta runa puesta en cualquier máquina de asedio, ballesta o arcabuz concede un +10 a la HP del tirador.

• RECARGA •

Clase: Ingeniero

Tiempo de Creación: dos meses

Componentes: un anillo de hierro

Duración: permanente

Efecto: Permite que una máquina de guerra pueda ser manejada por una sola persona.

• FIABILIDAD •

Clase: Ingeniero

Tiempo de Creación: tres meses

Componentes: un diamante

Duración: permanente

Efecto: Esta runa previene de cualquier problema técnico que pueda surgir en una máquina de guerra, arcabuz o ballesta.

• VALOR •

Clase: Ingeniero

Tiempo de Creación: dos meses

Componentes: una rama de roble

Duración: permanente

Efecto: Toda la dotación de la máquina de guerra, o bien el portador de un arcabuz, o una ballesta es inmune al miedo.

• FIRMEZA •

Clase: Ingeniero

Tiempo de Creación: dos meses



Componentes: una roca de las Montañas del Fin del Mundo
Duración: permanente
Efecto: Concede un +20 a la Fr.

RUNAS TALISMÁNICAS

• IGNEA •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: cuatro meses
Componentes: hielo glacial
Duración: permanente
Efecto: Esta runa hace inmune al fuego al portador

• SUERTE •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: dos meses
Componentes: la cola de un gran felino
Duración: una vez al día
Efecto: Concede la habilidad Suerte. Un personaje que ya posea esta habilidad no recibirá ningún efecto.

• PASAR •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: cuatro meses
Componentes: un pico hecho de oro
Duración: una vez al día
Efecto: El portador de esta runa puede caminar o mirar a través de una pieza de terreno una vez al día. Esto incluye caminar a través de sólidas paredes de roca hasta una distancia de 15 metros. Si el portador no puede atravesar completamente la pared, éste morirá

inmediatamente. De la misma manera sólo podrá ver a 15 metros.

• PROTECCIÓN •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: tres meses
Componentes: algo de la sangre del propio Herrero Rúnico
Duración: permanente
Efecto: Concede al portador +10 en FV

• RENOVACIÓN •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: cuatro meses
Componentes: una gema por valor de 500 CO
Duración: permanente
Efecto: Esta runa concede D10 puntos de magia. El mago tiene que recargarlos como si fuera los suyos propios. Esto da al mago el potencial de tener un gran número de puntos de magia. Una vez el talismán es creado se debe lanzar un D10 para determinar los puntos de magia que este va a tener.

• HECHIZO •

Clase: Talismán



Tiempo de Creación: cuatro meses
Componentes: una legua de arpía
Duración: permanente
Efecto: Similar a la runa de renovación, este objeto rúnico permite usar un hechizo como si de un mago se tratase. Esto significa que un mago podría colocar un hechizo de bola de fuego y ahorrarse los puntos magia.

• ROMPEHECHIZOS •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: dos meses
Componentes: las cenizas de un pergamino mágico quemado
Duración: permanente
Efecto: esta runa talismánica concede la habilidad de dispersar magia en el portador, y si la tiene se le añade un bonificador de un 10%.

• COMEHECHIZOS •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: cinco meses
Componentes: un bastón de mago y una pieza de armadura.
Duración: permanente
Efecto: Esta runa da la habilidad de dispersar magia. Si el portador ya la posee entonces mejora en un 10%. Una vez al día puede tratar de destruir temporalmente el hechizo de la mente

RUNAS MAGISTRALES

• ALARIC EL LOCO •

Clase: MAGISTRAL (armas)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: las mandíbulas de una araña gigante
Duración: permanente
Efecto: Cualquier golpe dado con este arma ignorará la armadura si no es

del hechicero. Existe un 50% de posibilidades de que un hechizo dispersado de esta forma sea olvidado por el hechicero durante D10 días. Los magos no pueden llevar armaduras con lo cual no podrán usar objetos con esta runa.

• VALENTIA •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: tres meses
Componentes: cerebro de un tejón
Duración: permanente
Efecto: El usuario de este talismán es inmune al miedo, y los monstruos que causen terror, el portador actuará como si fuese miedo.

• DESTINO •

Clase: Talismán
Tiempo de Creación: dos meses
Componentes: una pluma de un pegaso
Duración: permanente
Efecto: El portador de esta runa tendrá un presagio de su próximo combate. Gracias a esto la primera vez que sufra heridas en un combate éstas no tendrán efecto.

mágica. En caso de estar encantada solo protegerá la mitad (redondeando hacia arriba).

• DESTIERRO •

Clase: MAGISTRAL (armas)
Tiempo de Creación: seis meses



Componentes: las cenizas de un héroe quemado

Duración: una vez al día

Efecto: Cualquier no-muerto o demonio golpeado con este arma deberá pasar una tirada de FV o desaparecerá. Si pasa la prueba se le infligirá doble daño.

• MUERTE •

Clase: MAGISTRAL (armas)

Tiempo de Creación: seis meses

Componentes: la calavera de un dragón

Duración: permanente

Efecto: Este arma siempre inflige impactos críticos. Se tira un D6 y después un D100 y se consulta la tabla de críticos. Si el portador tiene varios ataques, los objetivos de esos ataques deben de ser elegidos antes de realizar los ataques

• MATADRAGONES •

Clase: MAGISTRAL (armas)

Tiempo de Creación: seis meses

Componentes: sangre de dragón

Duración: una vez al día

Efecto: Actúa de la misma manera que la Runa de Muerte. Sólo afecta a los dragones y desafortunadamente estos pueden detectar la runa.

• SKALF MARTILLO NEGRO •

Clase: MAGISTRAL (armas)

Tiempo de Creación: doce meses

Componentes: los colmillos de un jabalí de guerra

Duración: permanente

Efecto: Concede un +6 al daño.

• SNORRI SPANGELHELMS •

Clase: MAGISTRAL (armas)

Tiempo de Creación: seis meses

Componentes: la cola de un escorpión

Duración: una vez al día

Efecto: Todos los ataques de un asalto impactan automáticamente.

• RAPIDEZ •

Clase: MAGISTRAL (arma)

Tiempo de Creación: seis meses

Componentes: los bigotes de una rata gigante

Duración: permanente

Efecto: Un personaje que lleve en su arma esta runa atacará siempre primero, a no ser que sea sorprendido.

• DESTRUCCIÓN •

Clase: MAGISTRAL (armas)

Tiempo de Creación: un mes

Componentes: un arma de mano y una pieza de oro

Duración: una vez al día

Efecto: Cuando este arma rúnica entra en contacto con un objeto mágico destruye una de sus habilidades especial

• ADAMANTINA •

Clase: MAGISTRAL (defensa)

Tiempo de Creación: doce meses

Componentes: las escamas de un dragón

Duración: permanente

Efecto: Concede un +2 a la defensa y al portador le hace inmune de los ataques ígneos, de frío, con relámpagos y con veneno.



• GROMRIL •

Clase: MAGISTRAL (defensa)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: tres libras de Gromril
Duración: permanente
Efecto: La armadura con esta pieza incrustada tiene +4 puntos extra de defensa.

• ESPINAS •

Clase: MAGISTRAL (defensa)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: la garganta de una serpiente gigante
Duración: permanente
Efecto: Cualquier herida sufrida por el portador en esa pieza de armadura rebotará y dañará al atacante.

• ACERO •

Clase: MAGISTRAL (defensa)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: una pieza de armadura y dos kilos de acero
Duración: permanente
Efecto: La armadura que tenga inscrita esta runa será inmune al paso del tiempo y al uso y siempre tendrá el aspecto del primer día. Además de esto confiere +3 a la defensa y una +10 a todas las de magia realizadas por el portador.

• RENCOR •

Clase: MAGISTRAL (talismánicas)
Tiempo de Creación: ocho meses
Componentes: gromril y acero (150 CO)
Duración: permanente
Efecto: La runa otorga 5 puntos de armadura mágica al portador.

• DESMAYO •

Clase: MAGISTRAL (talismánicas)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: la laringe de un troll
Duración: una vez al día
Efecto: Una vez al día el instrumento musical en el que esté grabada la runa podrá desmayar a todas las criaturas enemigas si no pasan una prueba de FV. Monstruos sin orejas o la habilidad de oír (muchos no-muertos) son inmunes a sus efectos.

• GROTH UN OJO •

Clase: MAGISTRAL (talismánicas)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: el cuerno de un unicornio
Duración: permanente
Efecto: Sólo se puede poner en un casco y le da al portador un liderazgo del 100%.

• VALAYA •

Clase: MAGISTRAL (talismánicas)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: un espejo de plata valorado en 100CO.
Duración: una vez al día
Efecto: El portador de un talismán con esta runa dispersa los efectos de un hechizo automáticamente por día.

• REALEZA •

Clase: MAGISTRAL (talismánicas)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: corona de oro y diamantes (1000CO).
Duración: permanente
Efecto: Esta runa sólo puede colocarse en la corona de un rey enano. Esta



concede al portador inmunidad al miedo y al terror. Concede también una protección de +2 en la cabeza y tiene un 75% de posibilidades de dispersar cualquier hechizo que lanzado contra él.

• RUNA MAGISTRAL DE LOS
HERREROS RÚNICOS •

Clase: MAGISTRAL (talismánicas)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: un amuleto con una amatista incrustada dentro
Duración: permanente
Efecto: Sólo pueden usarla los Herreros Rúnicos o Señor de las Runas. Concede

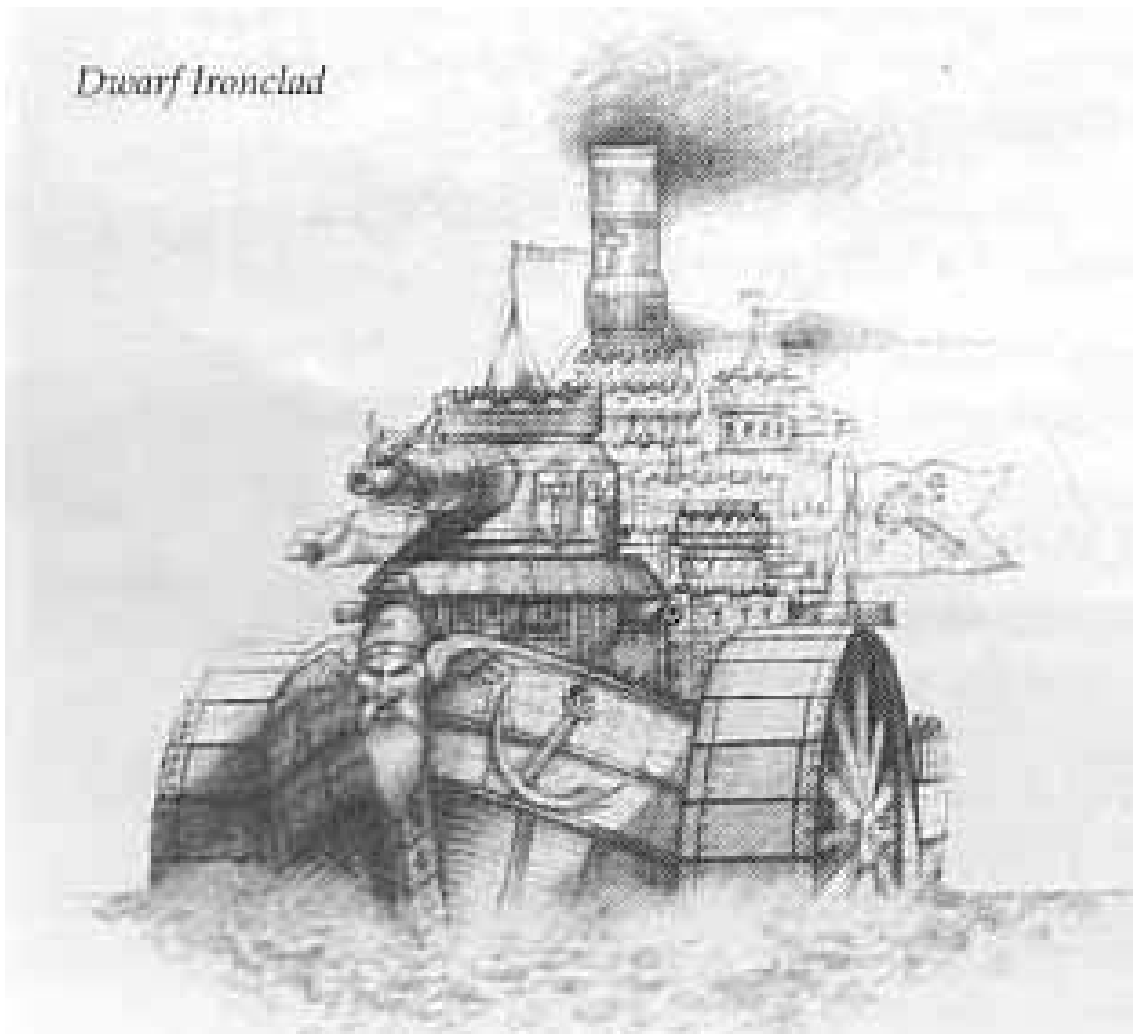
un 20% adicional a la posibilidad de dispersar magia.

• DESALIENTO •

Clase: MAGISTRAL (talismánicas)
Tiempo de Creación: seis meses
Componentes: un cuerno de toro bravo
Duración: una vez al día
Efecto: El cuerno sólo puede ser tocado una vez al día. Todas las unidades enemigas que no sean inmunes a la psicología deberán pasar una prueba de liderazgo o huir del combate despavorido.



EL GREMIO DE LOS INGENIEROS



EL GREMIO DE LOS INGENIEROS

Los Ingenieros Enanos están muy solicitados en todo el Viejo Mundo, pues solo ellos pueden crear las maravillas mecánicas de la época. El Gremio de Ingenieros Enanos es una organización poderosa pero dada al secreto: su estructura, sus reglas y los a veces desagradables rituales que emplea están basados en siglos de tradición. El Gremio desconfía en gran medida de la innovación y la invención. A causa de esta actitud, y del estricto control que mantiene el Gremio sobre sus miembros, no es raro que los enanos jóvenes e imaginativos lo abandonen o sean expulsados del mismo, buscando empleo y patrocinadores en el exterior. El término para estos individuos, por razones históricas, es “espaldas mojadas”, aunque no es prudente decírselo a la cara. Es posible encontrar a numerosos espaldas mojadas trabajando para todo tipo de patrones acomodados en el Viejo Mundo, y el Gremio está empezando a preocuparse por el prejuicio que supone para su posición y autoridad. Lo normal es que las relaciones entre los miembros del Gremio y los espaldas mojadas sean hostiles.

Un ingeniero debe ser lo bastante viejo como para ayudar al Herrero Rúnico a grabar las runas adecuadas.

El mejor ingeniero de todos los tiempos es el inigualable Malakai Makaiisson, aunque el Gremio de los Ingenieros no comparta esa opinión. En la actualidad, Malakai es un matador, debido a que muchos enanos murieron mientras trataban de construir un gigantesco artilugio volador. Malakai fue expulsado, pero a expensas del Gremio de Ingenieros ha creado la mayor maquina voladora de la historia: *La Espiritu de Grungni*, un gigantesco dirigible con capacidad para varios escuadrones de girocópteros y con cañones órgano para la defensa aérea.

INVENCIONES ENANAS

A continuación se detallan tres de las más sonadas invenciones del Gremio de los Ingenieros Enanos.

• CAÑÓN LANZALLAMAS •

Este cañón utiliza una mezcla volátil de aceite hirviendo y alquitrán fundido mezclados en el depósito del cañón. Se inyecta aire en el interior del cañón hasta que su presión es tan grande que parece que este vaya a explotar. En el momento preciso, el artillero coloca una sustancia aceitosa ardiendo en la tobera

y deja escapar la presión interna. La mezcla arde al salir disparada del arma y transporta la llama por el aire hacia las filas enemigas. Con un poco de suerte, el aceite hirviendo cae directamente sobre el enemigo, esparciendo fuego y alquitrán hirviendo sobre el objetivo.

El Cañón lanzallamas es un arma letal capaz de infligir grandes bajas a distancias cortas. Solo los enanos más valientes se ofrecen voluntarios para formar parte de la dotación de este extraordinario cañón, pues existen muchas posibilidades de que al inflamarse la mezcla el cañón explote.



• CAÑÓN ORGANO •

Hace solo unos cientos de años, a un ingeniero, Lokri Snarrison, que tenía buen oído para la música, se le ocurrió la idea de fabricar un instrumento muy grande que utilizara presión y tubos para producir diferentes sonidos. Llamó a su invento, que producía unos ruidos horribles, “órgano”. Sin embargo, otro ingeniero, Durin Kurganssonson, tuvo una idea en la que se utilizaban todos esos tubos: los puso planos y así construyó un cañón con múltiples tubos. Lo llamó cañón órgano; y a unos cuantos ingenieros les gustó tanto, que lo copiaron. Sin embargo, los tubos no eran lo suficientemente grandes como para que en su interior cupiese una bola de cañón; pero, poniendo los cinco juntos, se podían disparar todos a la vez, lo que podía ser devastador si se conseguía impactar. No funciona como un canon convencional que se puede nivelar a voluntad y apuntar adecuadamente, pero sigue siendo un arma enemiga por los enemigos de los enanos.

• GIROCÓPTERO •

Cuando la carretera subterránea empezó a derrumbarse debido a los terremotos, los ingenieros encontraron otra forma de llevar los mensajes de una fortaleza a otra. No podían ir bajo tierra y había orcos, trolls y otras criaturas de su misma calaña pululando por todas partes, por lo que no podían ir caminando por la superficie. Fue entonces cuando alguien tuvo la brillante idea de decidir que, en ese caso, deberían ir por encima del suelo y construyeron el girocóptero.

El artilugio posee grandes hélices que giran a toda velocidad gracias a un

motor de vapor, una maravilla de la tecnología de hacer las cosas muy pequeñas. Además, puede despegar en un espacio muy pequeño y puede pasar por encima de las cimas montañosas sin preocuparse por lo que hay debajo.

Entonces, el Rey enano Orgri pensó en ponerle un pequeño cañón a uno.

• REGLAS ESPECIALES PARA EL GIROCÓPTERO ENANO •

El girocóptero es una aeronave que usa el vapor para hacer girar una turbina, rotando las hélices montadas sobre el motor, y así elevarse. Un solo piloto enano se sienta en la parte delantera, dirigiendo y controlando el ángulo y el índice rotación de las hélices. Ya que está basado en un motor de vapor, los enanos se las han ingeniado para aprovecharlo haciendo que pueda lanzar una ráfaga de vapor para atacar blancos por debajo y por delante del girocóptero, el arma crea un cono de vapor de doce metros de largo y cuatro de ancho en su lado más ancho. El girocóptero causa miedo en criaturas de inteligencia animal.

Fuerza: 5 Resistencia: 8 Heridas: 15

• **Movimiento:** Cuando se encuentra en tierra, el girocóptero es incapaz de moverse. Sin embargo, dos enanos, o tres o más personas con una fuerza combinada de doce puntos pueden arrastrar el girocóptero a la mitad de la capacidad de movimiento cauteloso más lenta del grupo. Se tardan tres turnos en encender el girocóptero. Luego tarda otro turno en poder elevarse hasta una altura de 10 metros.

Como el girocóptero es una aeronave tiene diferentes capacidades de movimiento.

Se trata como una criatura con movimiento 6, utilizando los valores de



movimiento, cauteloso, normal y corriendo. También puede moverse más lentamente. Se puede elevar o descender a 10 metros por turno.

La ventaja del girocópetero es que puede permanecer suspendido en el aire, avanzando poco a poco hacia adelante. Sin embargo, el uso del cañón de vapor lo retardará. Cuando el cañón de vapor se ha usado más de tres veces, el girocópetero no puede moverse "corriendo". Si el piloto muere, queda incapacitado, o de cualquier manera no es capaz de pilotar el girocópetero, este se estrellará. Los ascensos y descensos requieren la plena concentración del piloto, de modo que el piloto no puede atacar ni esquivar durante estas maniobras.

- **Combate aéreo:** El girocópetero puede ser atacado siempre por enemigos que puedan volar. Si los enemigos aéreos cargan desde arriba al girocópetero, sufren un golpe de F8 debido al impacto con las hélices. El girocópetero también recibirá un golpe equivalente a la fuerza del enemigo +1.

Cuando el piloto entra en combate cuerpo a cuerpo con otras criaturas aéreas este tiene una penalización de -10 ya que está distraído. Todas las acciones también tienen un -10, debido a la falta de la movilidad. Las bombas y el cañón de vapor no pueden ser utilizados en el combate cuerpo a cuerpo. El piloto puede empujar a su enemigo contra las hélices, pero se arriesga a destruir su propio girocópetero.

Los golpes dirigidos contra el girocópetero impactan automáticamente. Pueden hacer daño adicional. Si las heridas del girocópetero se reducen a cero o menos, este se desploma hacia el suelo.

- **Combate terrestre:** Cuando está volando el girocópetero puede atacar a enemigos terrestres. Las bombas y el cañón del vapor no pueden ser utilizados si el piloto está luchando cuerpo a cuerpo. Si el girocópetero es atacado con una ráfaga de cualquier tipo de viento o un elemental de aire de tamaño 5 o más, el piloto debe hacer una tirada para mantener control.

El girocópetero puede volar cerca del nivel del suelo, y entrar en combate con enemigos terrestres. Los atacantes pueden elegir si golpear al piloto o al girocópetero.

Cuando el girocópetero es cargado por oponentes terrestres, este puede evitar la carga elevándose. El piloto no puede atacar mientras se está elevando, ni cuando se encuentra huyendo.

Si las heridas del girocópetero se reducen a cero como resultado del combate cuerpo a cuerpo en el nivel del suelo, este caerá al suelo.

- **Bombardeando:** El girocópetero puede llevar hasta diez bombas. El piloto del girocópetero simplemente enciende la mecha con el mechero de debajo del motor de vapor, apunta hacia abajo, y después deja caer la bomba en el blanco...

Para impactar, el piloto tira sobre su habilidad de proyectiles, con un modificador de +10 debido a la ventaja de la altura. Si los objetivos cubiertos débilmente, como tiendas de campaña, arbustos, etc., no se recibe modificador alguno a la tirada para impactar, y si se encuentran bajo una protección más consistente (Ej. casas) entonces se aplica un modificador de -10.



Utiliza las reglas para bombas y parecidos descritas en el libro básico o en el Apócrifo.

• **Modificadores al impacto:**

sobrevolando: +10

altura: -10 por cada 30 metros de altura

velocidad: -20 si se mueve "corriendo", -10 si se mueve "normal"

• **Girocópteros y magia:** El girocóptero puede ser el objetivo de un hechizo. No se puede lanzar hechizos desde un girocóptero.

• **Cañón del vapor:** El cañón de vapor puede ser utilizado una vez por turno pero requiere tiempo acumular vapor. Se tarda un turno en volver a llenar los tanques de vapor. Por lo que el mínimo tiempo de espera es un turno. Si se usa inmediatamente después de disparar entonces su fuerza será de 1. Durante los turnos posteriores el vapor aumenta, por lo que la fuerza aumenta hasta un máximo de 4. Puesto que el arma es el vapor, este ignora cualquier tipo de armadura no mágica. Un escudo mágico, puesto que cubre todas las localizaciones, produce los puntos de la armadura solamente pertenecientes al escudo. La armadura mágica defiende solamente si cubre el cuerpo entero con sus bonificaciones.

Utilizar el cañón del vapor requiere una prueba de habilidad de proyectiles para hacer funcionar los mecanismos: con un modificador de +10 debido área de efecto del arma. Un fallo significa que el arma no funcionó. Un fallo crítico indica que funcionó incorrectamente y el girocóptero se encuentra sumergido en una nube sobrecalentada de vapor.

El piloto y el girocóptero reciben el golpe. Todo lo que esté en el área del efecto recibe un golpe automáticamente. Si se pasa una tirada de Iniciativa se recibe la mitad del daño. Los que lo intenten no podrán llevar a cabo ninguna otra acción.

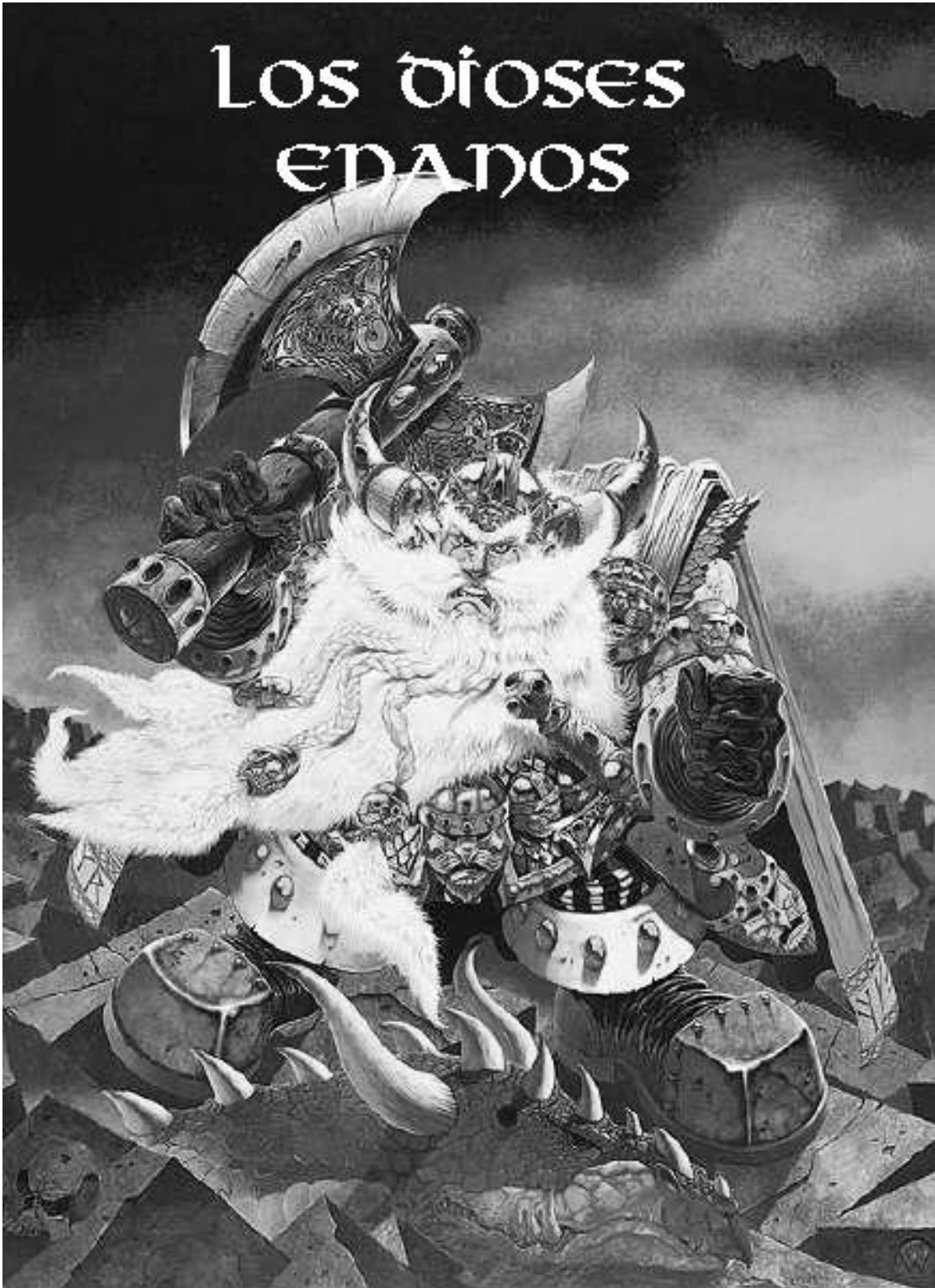
Quema todo en un área de doce metros de largo y cuatro de ancho en su lado más ancho, creando una andana de vapor burbujeante.

El girocóptero tiene bastante vapor para accionar el canon seis veces. Sin embargo después de la tercera vez, el girocóptero será menos eficiente. Del cuarto al sexto disparo la capacidad de movimiento del girocóptero se verá reducida según se detalla en la sección *movimiento*.

• **Estrellándose:** Cuando el girocóptero se estrella desde una altura sobre el nivel del suelo, golpeará la tierra, causando daño a sus ocupantes y a cualquiera que se encontrara en la vecindad del accidente. El piloto, si aún está vivo, recibe un impacto de F8 en el accidente. Cualquier otro golpeado por el girocóptero recibe un impacto de F6. Cuando se estrella, el combustible usado para calentar las turbinas, y el tanque de vapor, estalla, abarcando un radio de 10 metros. Todos los que se encuentren en el radio, incluyendo los que hayan sobrevivido al siniestro, reciben un impacto de F4.



Los dioses epanos



WARHAMMER



LOS DIOS ENANOS

Como se ha dicho anteriormente, los enanos adoran a tres dioses: Grungni, el señor herrero, el patrón de la raza, Valaya, la protectora de los enanos y a Grimnir, el dios de la guerra enano adorado por los matadores. Ahora bien, rinden culto tanto a sus tres grandes dioses como a los Ancestros del clan, que son reverenciados como espíritus protectores. Es posible de ahí el miedo que sienten todos los enanos hacia los fantasmas, del respeto que les infunden sus ancestros.

• GRIMNIR, DIOS ENANO DE LA GUERRA •

- **Descripción:** Grimnir es el dios guerrero de los enanos. Personifica el gran coraje y la valentía de la raza Enana. El culto de los Matadores venera particularmente a Grimnir y todos pintan su runa sobre la piel desnuda y se afeitan la cabeza tal como este hizo cuando luchó contra los grandes demonios en las tierras del Caos.

- **Alineamiento:** Neutral

- **Símbolo:** El Símbolo de Grimnir se suele representar con un par de hachas cruzadas. Los clérigos de Grimnir suelen llevar el torso desnudo y portar el tatuaje de su dios en algún lugar.

- **Área de culto:** Grimnir es adorado por los Matadores Enanos.

- **Templos:** El mayor templo consagrado a Grimnir está en Karak-Kadrin, donde se encuentran los pilares de los Matadores. Allí todo aquel que efectúa los votos del Matador acude allí a añadir su nombre al del resto de miembros del culto.

- **Amigos y Enemigos:** El culto de Grimnir está en buenas relaciones con el resto del panteón enano (Grungni y Valaya). Se muestra indiferente a los

dioses de las razas que nunca hayan hecho daño a los enanos, pero muestra su hostilidad abiertamente al Caos y a los dioses enemigos de los enanos.

- **Días Sagrados:** No hay días sagrados especiales para Grimnir.

- **Requerimientos del culto:** El culto de Grimnir está abierto a cualquier enano adulto, aunque con frecuencia estos enanos han sufrido tragedias personales.

- **Votos:** Todos los clérigos e iniciados de Grimnir deben ceñirse a los siguientes votos:

No huir nunca de un combate para salvar la vida.

Buscar la muerte allí donde se encuentre.

No permitir que un monstruo continúe con vida.

Combatir con honor y valentía.

Las armas de fuego e incendiarias, los explosivos y las ballestas, están prohibidas.

Todas las demás armas cuerpo a cuerpo están permitidas aunque se siente predilección por las hachas.



No usar jamás una armadura ni un escudo de cualquier tipo.

- **Uso de hechizos:** Grimnir desprecia la magia, por lo tanto los Clérigos de Grimnir en lugar de hechizos tienen a su disposición habilidades especiales de los Matadores Enanos, tal y como se describe en las *Habilidades* del culto.

- **Habilidades:** Los Clérigos de Grimnir pueden adquirir, además de las habilidades disponibles para clérigos e iniciados, dos de las siguientes habilidades por cada nivel: Arma de Especialista: Armas a dos Manos, Arma de Especialista: Látigos y Cadenas, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Inmune a la Enfermedad, Inmune al Veneno, Inmune al Miedo, Inmune al Terror; Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla Enana, Seguir. También pueden adquirir una habilidad de las siguientes por cada dos niveles: Morir Matando, Golpe Mortífero, MataBestias, MataSkavens.

- **Pruebas:** Una prueba encomendada por Grimnir sería eliminar un enorme monstruo como un Troll, o un destacamento Goblin u Orco o de adoradores de los Dioses Oscuros. Generalmente las pruebas a las que Grimnir somete a sus seguidores son suicidas y tratan de demostrar el desprecio del enano hacia la vida.

- **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Grimnir son Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Inmune al Miedo, Inmune al Terror, Morir Matando, Muy Fuerte y Muy Resistente. Las pruebas favorecidas son Miedo, Reacción, Fuerza y Terror. Otra bendición puede ser un aumento temporal de F o de HA.

• GRUNGNI, DIOS PATRÓN DE LOS ENANOS •

- **Descripción:** Grungni es el dios principal del panteón enano. De acuerdo con la leyenda de los enanos, fue Grungni quien condujo a su pueblo lejos de los crecientes peligros del mundo de la superficie, cuando el Caos se extendía por el Viejo Mundo, hacia la seguridad de la tierra, quedando divinizado como dios de la minería y los herreros. Se le suele representar como un enano vestido con cota de malla, con una barba bifurcada de color gris hierro que le llega casi hasta los pies. Se dice que puede fundirse mágicamente con cualquier objeto de piedra y cristal.

- **Alineamiento:** Neutral

- **Símbolo:** El símbolo principal de Grungni es el pico, que representa la herramienta mágica con la que abrió el mundo subterráneo a los enanos. También se emplea a veces una representación estilizada de un rostro con un casco y una larga barba. Los Clérigos de Grungni visten de color gris oscuro, con un pico negro o plata bordado en el pecho.

- **Área de culto:** Grungni es adorado por enanos de todo el Viejo Mundo.

- **Templos:** Cada asentamiento enano del Viejo Mundo tiene un templo consagrado a Grungni. En muchos casos se trata de una gran estatua o santuario en el salón principal del enclave, donde toda la población se reúne para adorarle.

- **Amigos y Enemigos:** El culto de Grungni está en buenas relaciones con el resto del panteón enano. Tiene poco que ver con los de otras razas, excepto con Sigmar, y se muestra hostil



con los enemigos naturales de los enanos.

- **Días Sagrados:** Hay una festividad mayor cada cien días, y otras menores cada diez.

- **Requerimientos del culto:** El culto de Grumnir está abierto a cualquier enano adulto.

- **Votos:** Todos los Clérigos e Iniciados de Grumnir deben cumplir los siguientes votos:

No permitir que un túnel o cámara se vuelva estructuralmente insegura

No rendirse nunca a los Goblins y su calaña.

Los seguidores de Grungni consideran su deber sagrado recuperar el control sobre todos los enclaves enanos tomados por los Goblins.

En algunas zonas, especialmente el noreste del Imperio, el culto de Grungni se ha consagrado a la destrucción de los enanos que se hayan unido al Caos. En esos casos, los Clérigos de Grungni se comprometen bajo juramento a no dejar vivo a ningún enano del Caos aun a costa de sus propias vidas.

- **Uso de hechizos:** Los Clérigos de Grungni pueden usar todos los hechizos de Magia de Batalla, y los siguientes de Magia Elemental: Asalto de Piedras, Crear Arenas Movedizas, Desmenuzar Piedra, Tormenta de Polvo, Expulsar Elemental (sólo de Tierra), Expulsar Elementales (sólo de Tierra), Invocar Elemental (sólo de Tierra), Estremecer Muro y Túnel en la Piedra.

- **Habilidades:** Los seguidores no reciben habilidades adicionales, aunque los Clérigos pueden adquirir de nuevo Minería, doblando sus efectos, Forja y Metalurgia añadiendo un bonificador de +10 a la tirada. Pueden hacerlo en cualquier nivel de su carrera pero deberán de pagar los PEs habituales.

- **Pruebas:** Una prueba encomendada por Grungni supondrá normalmente eliminar un nido Goblinoide de un asentamiento enano perdido, o extender uno ya existente para descubrir nuevos depósitos minerales o fuentes de agua subterránea, o crear una nueva cámara para el santuario.

- **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Grungni son Ingeniería, Zahorí, Minería y Cantería. Las pruebas favorecidas son las de Construcción, Observar y Registro.

• VALAYA, DIOSA PROTECTORA DE LOS ENANOS •

- **Descripción:** Valaya es la diosa protectora de la raza enana, velando por ellos y cuidando de que la magia maligna no les dañe. También se le llama Valaya la Cronista, pues cuentan que es la escritora de la historia enana y quien enseñó la lectura y escritura a los enanos. Se le suele representar como una bella enana con dos largas trenzas rubias. Se dice que es la benefactora de Gotrek y que está enamorada de Grombrindal, el Enano Blanco, a quien regaló su manto para que le protegiera.

- **Alineamiento:** Bueno



- **Símbolo:** El Símbolo de Valaya es una runa enana que simboliza la protección y el afecto. Las Clérigas de Valaya visten con una túnica púrpura y peinan sus cabellos en un par de trenzas. Suelen observar los hechos con una extraña, aunque serena, intensidad. Son las consejeras más respetadas por los Reyes Enanos y suele haber una al lado de cada trono.

- **Área de culto:** Valaya es adorada por la totalidad de los Reinos enanos de todo el Viejo Mundo.

- **Templos:** Cada asentamiento enano del Viejo Mundo tiene un templo consagrado a la benevolente Valaya. En muchos casos se trata de un lugar de paz en el que se trata a los heridos.

- **Amigos y Enemigos:** El culto de Valaya se muestra en buenas relaciones con todos los demás dioses del panteón enano (Grimnir y Grungni), se relaciona poco con las demás deidades excepto con las de alineamiento Bueno. Es hostil a los dioses enemigos de los Enanos y los del Caos.

- **Días Sagrados:** Hay una festividad mayor cada ciento cincuenta días, y otras menores cada veinte.

- **Requerimientos del culto:** El culto de Valaya está abierto a cualquier enana adulta.

- **Votos:** Todos los clérigos e iniciados de Valaya deben regirse por los siguientes votos:

No negarse a curar a un enano ni a un aliado de esta raza que lo necesite de verdad y que acuda como suplicante.

Jamás mentir, ni para salvar la propia vida.

Defender de la magia enemiga a los enanos.

No negarse a dar consejo a un Rey Enano.

- **Uso de hechizos:** Las Clérigas de Valaya pueden usar los siguientes hechizos: Curar Herida Leve, Curar Herida Grave y todos los de Aura, así como todos los descritos a continuación:

Conocer la Verdad	
Nivel del hechizo	1
Puntos de Magia	3
Alcance	15 metros
Duración	Una hora por nivel
Ingredientes	Ninguno
Tirada Salvación	Ninguna

Gracias a este hechizo, la Sacerdotisa de Valaya sabrá, siempre que se concentre en la conversación, si los interlocutores mienten o no.

Entendimiento de Idiomas	
Nivel del hechizo	2
Puntos de Magia	3
Alcance	Personal
Duración	Una hora por nivel
Ingredientes	Ninguno
Tirada Salvación	Ninguno

Este hechizo sirve para comprender todos los idiomas de los interlocutores del personaje. Se debe tener en cuenta que el personaje comprenderá los idiomas, pero no podrá hablarlos a menos que disponga la habilidad pertinente.

Dispersar Magia	
Nivel del hechizo	3
Puntos de Magia	6
Alcance	45 metros
Duración	Instantánea
Ingredientes	Ninguno
Tirada Salvación	Ninguna



Este hechizo puede usarse contra cualquier hechizo que permanezca activo dentro del alcance del mismo. La Clériga de Valaya enfrentará su FV contra la del lanzador del hechizo. Si vence la Sacerdotisa de Valaya el hechizo queda dispersado y no tendrá efecto.

Protección contra la Magia	
Nivel del hechizo	4
Puntos de Magia	10
Alcance	Personal
Duración	10 asaltos por nivel
Ingredientes	Ninguno
Tirada Salvación	Ninguna

Este hechizo crea un aura de protección de diez metros alrededor de la Clériga de Valaya. Cualquier hechizo lanzado contra alguien protegido por el aura o desde el interior de la misma será dispersado a menos que el lanzador del conjuro supere un enfrentamiento entre su FV y la de la sacerdotisa de Valaya. Además todos los hechizos enemigos lanzados dentro del área del hechizo cuestan cuatro puntos de magia más de lo habitual.

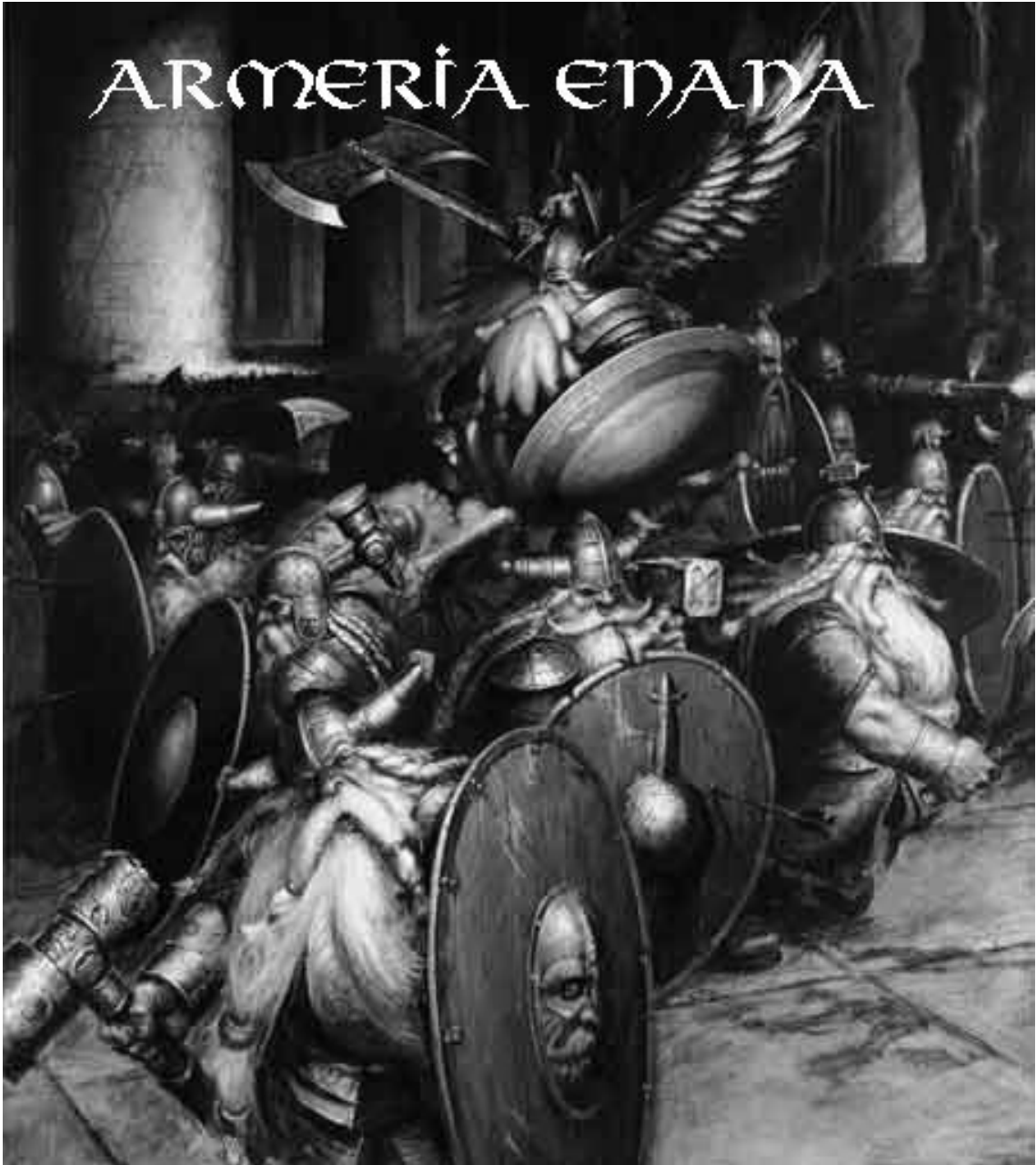
- **Habilidades:** Además de las habilidades disponibles para Clérigas e Iniciadas, las seguidoras de Valaya reciben automáticamente la de Dispersar Magia en la fase de Iniciada. Las Clérigas pueden adquirir una de las siguientes habilidades en cada nivel: Cirugía, Curar Heridas, Historia,

Idioma Arcano: Enano Arcano, Cualquier tipo de Lenguaje Secreto o Señales Secretas enanas, Lectura de Labios, Leyes, Lingüística y Narración.

- **Pruebas:** Las pruebas impuestas a una seguidora de Valaya se basan siempre en la protección de la raza enana.

- **Bendiciones:** Las habilidades que Valaya favorece incluyen todas las relacionadas con el conocimiento, la curación y la comunicación. Las pruebas favorecidas son: Magia y Observación. Otras bendiciones pueden ser aumentos temporales en FV.





ARMERIA ENANA

Los enanos son conocidos en todo el Viejo Mundo por ser soberbios artesanos y por ser los primeros en descubrir las armas de pólvora negra. Incluso los arrogantes elfos adquirieron una vez objetos forjados por los enanos. Cada aprendiz de herrero o artesano debe pasar por décadas de entrenamiento antes de que pueda ser considerado un verdadero artesano; y sólo aquellos con un siglo o más de experiencia bajo sus espaldas son valorados como un experto artesano.

Junto a esos inmensos conocimientos, destacan como rasgos fundamentales de la raza enana su inflexible sentido del orgullo y del honor. Se dice que es físicamente imposible para un enano realizar un trabajo de poca calidad: simplemente son totalmente incapaces de tomar un atajo o hacer compromisos de calidad. Esto permite asegurar que cualquier arma que sale de sus forjas posee la más alta calidad; cada detalle ha sido realizado a la perfección, cada tuerca, tornillo y clavo ha sido encajado con todo cuidado y de forma totalmente artesanal siguiendo un proceso individualizado y manteniendo en todo momento una escrupulosa atención.

• Armadura de Gromril •

Las armaduras fabricadas con el metal conocido como Gromril son las más resistentes del mundo conocido. También se las conoce por otros muchos nombres: de hierro meteórico, de la roca de plata y martilladas. La armadura de gromril solo pueden utilizarla los enanos más ricos y poderosos y la elite de Rompehierros.

Toda armadura fabricada con gromril añade un punto más de protección de la que normalmente otorgaría ese tipo de armadura. También es una armadura difícil de romper por los golpes enemigos, por lo que no requiere tantos cuidados como una armadura ordinaria. No se debe olvidar que una armadura de gromril es de un material extremadamente exquisito, no un objeto mágico.

• Armas de Buscamuerte •

Los Buscamuerte blanden unas peculiares armas; se trata de una hoja de hacha doble unida mediante una cadena

a la muñeca del Buscamuerte. Para su uso correcto deben usarse un par de estas armas, una en cada muñeca. Los Buscamuertes se lanzan temerariamente sobre el enemigo, agitando sus armas por encima de sus cabezas.

Para usar armas de Buscamuerte son necesarias las habilidades Arma de Especialista: Látigos y Cadenas y Arma de Especialista: Armas de Buscamuerte.

El Buscamuerte balancea ambas armas en todas las direcciones posibles, generando un torbellino de destrucción. Las armas de Buscamuerte se usan siguiendo unas reglas ligeramente diferentes que el resto de las armas, puesto que no se considera un combate cuerpo a cuerpo. El Buscamuerte debe efectuar una tirada para impactar contra cada enemigo situado a menos de dos metros de él y en cualquier dirección, no importa que esté situado a la espalda del matador. Los resultados de dichos impactos se resuelven siempre primero, sin importar la iniciativa, añadiendo +4 al daño realizado por el matador.



En caso de que el Matador, sea por la circunstancia que sea, no puede usar una de las armas, atacará en orden de iniciativa, y solo a aquellos situados delante, atrás y en el lado en el que empuña el arma, viendo reducida la distancia de efecto de esta a un metro y medio.

Los enemigos pueden atacar con normalidad al Buscamuerte, pero, a causa de las armas en torbellino de los Buscamuerte, sufrirán un penalizador de -10 a la HA. Debido a la ausencia de mangos en el arma, el matador **no** podrá usarlas para parar un ataque enemigo.

• Armas de Gromril •

Las armas construidas con el preciado gromril son tesoros en si mismas. Gracias al grandioso material, permanecen siempre afiladas y contundentes, hendiendo las armaduras enemigas con suma facilidad. Debido a su superior diseño, nunca necesitan afilarse ni precisan de los cuidados de las demás armas.

Un arma de gromril siempre ignora un punto de armadura, a menos que esta sea mágica. Como se ha dicho anteriormente no precisan de cuidados, y sus filos no se embotan. No debe olvidarse que el arma de gromril no se considera un arma mágica por si misma, a menos que tenga runas grabadas en ella.

• Arcabuz Enano •

Los arcabuces enanos, conocidos por las tribus de Goblins como Escupedragones, presentan muchas innovaciones enanas respecto a los toscos artilugios utilizados por otras

razas. Estas innovaciones incluyen mejores cañones, pólvora más refinada y mecanismos de disparo más fiables.

DC	DL	DE	FE	CA
24	48	250	5	1 as para disparar 1 as para recargar

Debido a los superiores mecanismos de disparo y los soberbios cañones, un arcabuz disparado a distancia corta añade un +10 a la HP de su portador.

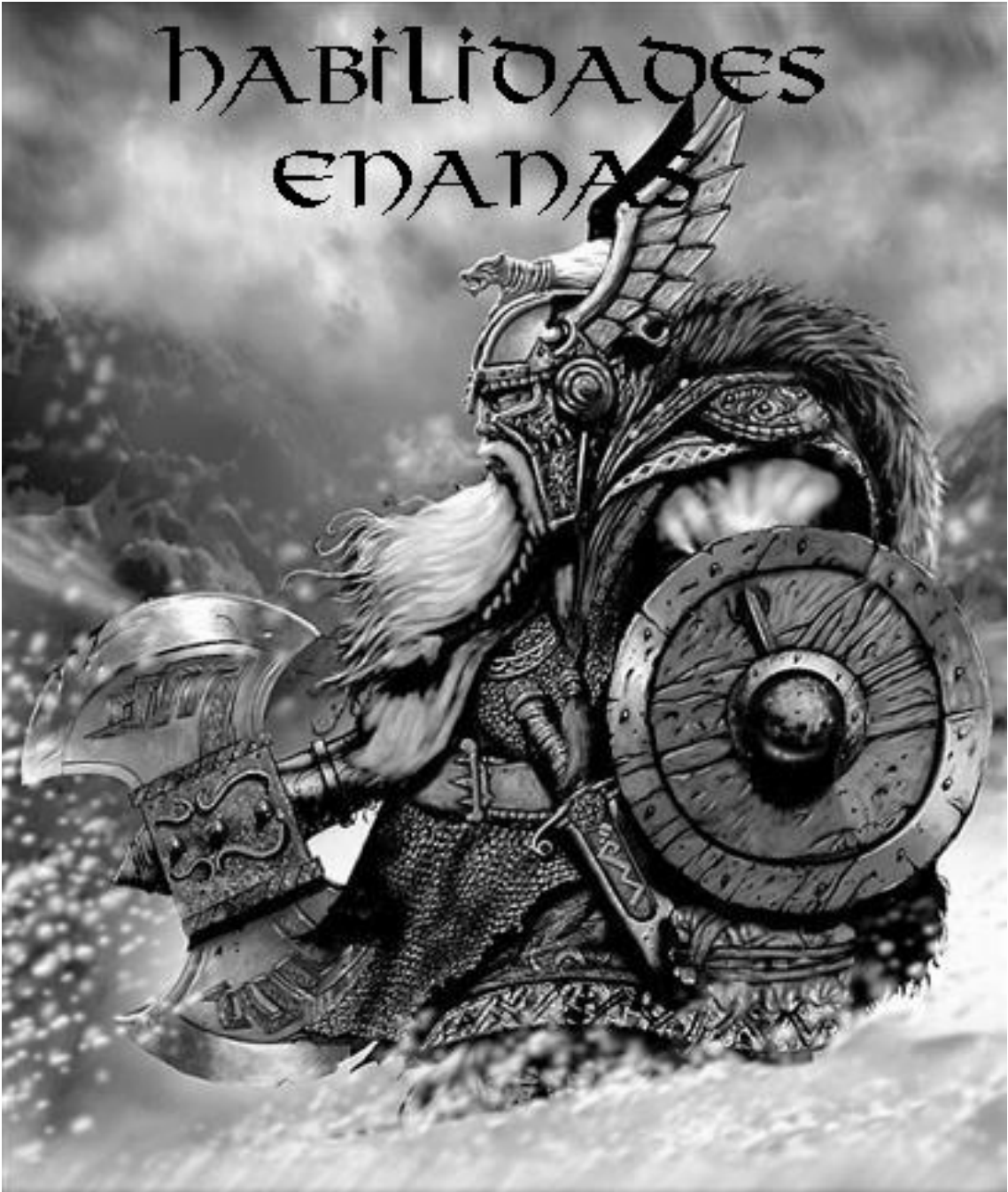
Si se usa pólvora refinada, los resultados de problemas en los que el arcabuz explote o falla la pólvora, pueden ser repetidos, pero recuerda que solo se puede repetir una vez, por lo que el segundo resultado es el aplicable, aunque sea peor que el primero.

Debido a la alta potencia con la que sale disparado el proyectil, un impacto de arcabuz ignorará todos los puntos de armadura de su objetivo, a menos que estos sean mágicos.

Luchamos para defender nuestro reino. Luchamos para defender nuestros clanes; pero, lo que es aún más importante, luchamos para defender nuestro honor. Nunca olvidaremos los tormentos que hemos sufrido y, por ello, cada uno de nuestros enemigos pagará con su sangre la que derramaran nuestros ancestros. Porque somos los Hijos de Grungni: solos somos como rocas, pero unidos poseemos la fuerza de una de una montaña".

Alrik Ranulfsson,
Gran Rey de Kayak-Hirn





HABILIDADES ENANAS

A continuación se detallan las habilidades nuevas aparecidas en este módulo. Recuerda que son exclusivas de la raza enana, por lo que ningún personaje perteneciente a otra raza podrá adquirirlas.

• Arma de Especialista: Armas de Buscamuerte •

Esta es la habilidad necesaria para poder usar las mortíferas armas usadas por los Buscamuertes. Estos prácticamente no se la enseñan a nadie que no pertenezca a su demente grupo, por lo que esta habilidad no debería estar al alcance de un personaje que no sea Buscamuerte, aunque pueden darse excepciones.

• Crear Clases de Runas •

Hay cuatro clases de runas estándar disponibles para el Herrero Rúnico. La habilidad de Crear Runa permite al Herrero Rúnico aprender a crear runas de una clase particular, por ejemplo un Herrero Rúnico de nivel tres podrá aprender a crear tres clases de Runas. Cuando el Herrero Rúnico asciende de nivel gana el conocimiento de mas clases de Runas, el/ ella debe declarar que tipo de Clases de Runa quiere aprender, y esta decisión no podrá ser revocada.

Cada Runa debe de ser aprendida como si de un hechizo se tratase, es decir mediante una prueba de inteligencia.

• Crear Nuevas Runas •

Permite al Herrero Rúnico a crear sus propias Runas. La nueva runa tiene que ser de una naturaleza similar a las que uno tiene aprendido. Ejemplo: un

Herrero Rúnico que sepa hacer una runa del miedo podría ser modificada por una que cause estupidez, o una que sepa hacer una runa de protección del fuego podría modificarla a una que protegiese del frío o la electricidad.

Las propiedades de una nueva runa deben de ser discutidas con el DJ, y una vez seleccionadas sus características, será necesaria una prueba de inteligencia para aprenderla. Si pasa la prueba, la runa es creada y el Herrero Rúnico es libre de utilizarla en cualquier objeto que la clase le permita. Ejemplo: la nueva runa de protección del frío solo podría ser usada como si fuera una runa talismánica, ya que se basa en una de ellas.

Si la prueba falla, el Herrero Rúnico no podrá crear cualquier otro tipo de nuevas Runas en un tiempo de seis meses, tiempo que será aprovechado para aprender la forma correcta de crearla. Después de este tiempo se puede volver a intentar.

• Crear Runas Magistrales •

Esta habilidad es la única manera para los Herreros Rúnicos de crear esas runas poderosas. Una vez aprendidas, el Herrero Rúnico puede considerarse a sí mismo como un maestro, pero esta habilidad solo es aprendida en el lecho de muerte de su mentor. El número máximo de runas que se pueden



aprender es restringido al número máximo de runas conocidas (Ver el capítulo destinado a las runas).



• Dispersar Magia •

El personaje podrá dispersar hechizos haciendo una tirada bajo su FV. Dependiendo del nivel del hechizo tendrá los siguientes bonificadores o penalizadores:

Magia Nivel 1: +0%

Magia Nivel 2: -10%

Magia Nivel 3: -20%

Magia Nivel 4: -30%

• Inmunidad al Miedo •

Esta habilidad resulta de la extensiva experiencia del personaje con situaciones estresantes que requieren una gran resistencia mental. El personaje adquiere un modificador de +10% a las pruebas de miedo.

• Inmunidad al Terror •

Esta habilidad resulta de la muy extensiva experiencia del personaje con situaciones extremadamente estresantes que requieren una inimaginable resistencia mental. El personaje adquiere un modificador de +20% a las pruebas de miedo y +10% a todas las pruebas de Terror. Además, cualquier chequeo de terror fallado tiene como resultado como si hubiese fallado un chequeo de miedo con una única excepción: el punto de locura lo sigue adquiriendo.

Los girocópteros vuelan. Snorri ha subido en uno. Se cayó. Aterrizó de cabeza. No se hizo daño.

Snorri MuerdeNarices
Matador Enano



LA GUERRA DE LA VENGANZA



LA GUERRA DE LA VENGANZA

“Oíd bien, jóvenes de mejillas con barbas incipientes, mientras os cuento la historia de la mayor traición, la mayor de todas las que nos podían haber sido inflingidas. Ocurrió durante el reinado de Gotrek Rompeestrellas, hace cuatro milenios y medio, cuando nuestro imperio abarcaba todo el mundo e incluso el más pobre de los enanos tenía una bolsa de oro del tamaño de vuestra cabeza. En aquella época, las gentes de los reinos élficos y los Hijos de Grungni vivían en paz el uno con el otro. El comercio florecía por el mundo y nuestros cofres se llenaban con merecido oro elfito, ya que el pueblo de Ulthuan ansiaba poseer las obras de nuestros magníficos artesanos, superando el trabajo de sus aprendices el de los mejores maestros de hoy en día.

Pero entonces, el caprichoso y vacilante pueblo de Ulthuan, deshonoroso incluso para los propios elfos, fue invadido por una cruel avaricia de nuestras tierras y posesiones. En un acto de traición jamás igualado, emboscaron nuestros cargamentos, asesinaron a nuestros guerreros y doncellas y robaron nuestros delicadamente elaborados bienes. Pero Gotrek Rompeestrellas, que era un Rey del que se dice que tenía una gran sabiduría y edad sobre sus espaldas, detuvo su mano justiciera y envió mensajeros y dignatarios a las cosas élficas para parlamentar con el distante pueblo de Ulthuan. Fueron recibidos con desdén y con deshonra fueron devueltos: sus barbas, largas y lustrosas y espesas por la edad, fueron afeitadas de sus caras y luego fueron expulsados de los reinos élficos con el

sonido de la risa de los traidores retumbando en sus oídos.

Hoy en día no puede decirse que los Hijos de Grungni son un pueblo impetuoso, porque nuestra ira es parecida a la mecha de un cañón, que arde lentamente. Pero tan seguro como que un cañón disparará cuando la mecha se haya quemado es que nuestra ira eclosionará y cobrará vida para llevar una gran devastación a nuestros enemigos. Así, nuestros magníficos ejércitos marcharon, con sus corazones llenos de sentimientos de venganza hacia el problemático pueblo elfo. Snorri Mediamano, hijo del Rey Rompeestrellas, divisó a la hueste del Rey Fénix y se enzarzaron en batalla: sólido acero enano contra las ridículas armas de Ulthuan. Fue una gran matanza. Muchos hijos de Ulthuan lamentaron sus afrentas aquel día, pero los Hijos de Grungni pagamos también un alto precio en sangre. Siendo de noble cuna, Snorri desafió al rey élfico, Caledor II, a un combate a muerte por la victoria. Un golpe bajo lanzado por el vil elfo acabó con Snorri; y su ejército embargado por la tristeza ante tan deshonrosa hazaña, se retiró del campo de batalla.

El primo de Snorri, Morgrim, estaba obsesionado con la muerte de su pariente y condujo a los suyos contra Oeragor. Durante dos días, los elfos le evitaron, ganando su cobardía a su orgullo a pesar de las amenazas y desafíos de Morgrim. Al final, las dos fuerzas se encontraron: la brillante plata blanquecina de los elfos contra el acero bruñido y el bronce del gran ejército de Morgrim. El aire estaba lleno de flechas del pueblo elfo,



mientras que los virotes del ejército de Morgrim oscurecían los cielos como en una tormenta. El intercambio continuó durante horas, hasta que ambos bandos agotaron su munición. Blandiendo poderosos martillos y hachas que ardían con runas de venganza y justicia, el ejército de Morgrim marchó sobre el esbelto pueblo élfico. El propio Morgrim, junto a sus veteranos de barba gris, se introdujo en el corazón del ejército enemigo buscando al guerrero más poderoso posible. Allí se encontró con el Príncipe Imladrik y los silencioso pero letales Maestros de la Espada. Nunca antes existió un choque similar; las espadas de la hueste élfica resonaban ridículamente sobre las finamente labradas armaduras de la gente de Morgrim, cuyos martillos hendían las cotas de malla y quebraban los huesos con ferocidad imparable. Morgrim derrotó a Imladrik, cortando al débil príncipe desde la garganta hasta el cuello y haciendo huir a la plateada hueste de cobardes de Ulthuan. Y en aquella época un elfo era un elfo, no los peleles asustadizos con los que podríais luchar hoy en día.

Morgrim, honrado con el título de Elgidum, la pérdida de los Elfos, por sus Señores, persiguió a los debiluchos caras pálidas sin descanso, arrasando en primer lugar la ciudad élfica de Athel Maraya hasta los cimientos y asediando después la ciudad portuaria de Tor Alessi. El Gran Rey Gotrek Rompeestrellas, con toda su gente de Karak-a-Karaz, se unió a Morgrim y, entre los dos, reunieron un vasto ejército de decididos guerreros procedentes de media docena de fortalezas. Nunca antes el mundo había temblado así ante tantas botas enanas. Mientras la legión embutida en acero del Rey enano asaltaba los muros de Tor Alessi, los elfos se estremecieron en sus débilmente amuralladas torres y

minaretes ante la gran fuerza desplegada ante ellos.

Durante cien días, las rocas de nuestras catapultas hicieron temblar los muros y el suelo, castigando la ridícula muralla de la ciudad élfica. El Rey Rompeestrellas y, a su lado, Morgrim Elgidum atravesaron las puertas con sus Martilladores y se abrieron paso hacia la ciudadela central, donde hallaron al traidor Rey Elfo, Caledor II.

El indigno Caledor rehusó dar la cara y luchar como un auténtico guerrero, por lo que el Gran Rey comenzó a golpear la torre con su gran martillo, destrozando los pobremente unidos ladrillos y haciendo tambalearse los débiles cimientos, hasta que Caledor se vio forzado a salir.

Finalmente, estimulado por esos argumentos, el Rey Fénix de la Isla de los Elfos desenvainó su espada de larga hoja y ambos entablaron un duelo. La lucha duró largo tiempo; ya que, aunque era un elfo, Caledor había sido instruido en las técnicas de lucha por los mejores maestros de Ulthuan. Gotrek, por su parte, tampoco era un joven imberbe; así que ninguno pudo asestar el golpe decisivo sobre el otro. Finalmente, mientras la noche comenzaba a tejer su velo sobre la ciudad en ruinas, la práctica habilidad artesana enana ganó el combate. La espada de Caledor golpeaba inútilmente contra el martillo de Gotrek como sólo una débil hoja élfica golpea sobre un yunque enano endurecido por el tiempo. Caledor pidió clemencia, pero el fuego de la venganza ardía en los ojos del Gran Rey. Sabía que la afrenta de los elfos nunca iba a ser reparada por medio de la indulgencia. Su martillo acabó con Caledor II, Rey Fénix de Ulthuan. Como recompensa,



el Gran Rey tomó la corona del Rey Elfo muerto, que ha permanecido aquí, en Karak-a-Karaz, hasta el día de hoy. Así se soltó la presa de la garra élfica sobre nuestras castigadas tierras, huyendo hacia sus costas natales mientras lloraban por los caídos. Les enseñamos el auténtico significado del coraje enano; y la Guerra de la Venganza fue nuestra gran victoria. Y.

aún hoy, nunca se han disculpado por sus insultos, habiendo aún innumerables anotaciones en el gran Libro de los Agravios que esperan ser enmendadas.

Nunca jamás, creo, cometerá el error el pueblo élfico de despertar la ira de los Hijos de Grungni. Escuchad mis palabras porque así es como fue”.



EL LENGUAJE DE LOS ENANOS



WARHAMMER



EL LENGUAJE DE LOS ENANOS

El lenguaje de los enanos se llama **Khazalid**. Se trata de una lengua realmente antigua que se ha mantenido sin sufrir cambios drásticos a lo largo de miles de años, tanto como lengua hablada como en su forma de lenguaje escrito con caracteres rúnicos. Los enanos se sienten muy orgullosos de su lengua, aunque raramente hablan en presencia de otras razas y, sobre todo, nunca se la enseñaran a otras criaturas. Para los humanos es “el lenguaje secreto de los enanos”, oído ocasionalmente pero nunca entendido correctamente.

El lenguaje de los enanos incluye, por razones obvias, muy pocas palabras de raíz humana o élfica. Por el contrario, muchos de los términos humanos tienen como raíz un vocablo Khazalid. Esto sucede, sobre todo en el caso de términos que tienen que ver con los conocimientos o habilidades propias de los enanos, como la herrería o la minería, que los humanos aprendieron de ellos hace muchos siglos. Debido a ello, se producen similitudes en palabras enanas que tienen un sonido muy parecido a la palabra humana equivalente.


Por supuesto, algunos términos del khazalid resultan bastante familiares a oídos de los enemigos de los enanos; sobre todo en lo referente a gritos, juramentos y maldiciones durante la batalla. Uno de los más famosos es el grito de *Khazukan Kazakitha*, o su forma más abreviada de ¡*Khazuk! Khazuk! Khazuk!*, que quiere decir “¡Ten cuidado! Los enanos están en el camino de la guerra”. Es bastante común entre los enanos invocar a sus Ancestros en el campo de batalla. Se

dice que los sonidos guturales de los enanos relativos a Grungni son tan poderosos que a los elfos les tiemblan las rodillas y las caras de los goblins se vuelven amarillas.

El sonido del khazalid no se asemeja a la palabra humana ni al melodioso sonido élfico. Las comparaciones dicen que recuerda un poco al sonido del trueno. Todos los enanos poseen voces muy profundas y resonantes y, además, una tendencia a hablar más alto de lo estrictamente necesario. Por ello, el lenguaje enano suena tan irascible y rudo, que suele ser, en su mayor parte una reflexión del temperamento enano. Las vocales del khazalid son irremediamente precisas y fuertemente acentuadas. Las consonantes son, a menudo, cortadas agresivamente o retenidas en la garganta de forma que parecen recalitrantes salivazos de flema. El sonido de un grupo de enanos borrachos se asemeja a un lugar aterrador donde, sin que sirva de precedente, los puños no están volando, lo que no ocurre muy a menudo.

El vocabulario del khazalid es, también, fiel reflejo de las preocupaciones de la raza enana. Existen cientos de palabras diferentes para designar los diferentes tipos de rocas, túneles, pasajes y, sobre todo, minerales preciosos. Sólo para designar al oro ya poseen cientos de palabras, dependiendo de su color, brillo, pureza y dureza. Cuando los enanos se reúnen para pasar una tarde bebiéndose unas cervezas, cosa que suele pasar la mayoría de las tardes, uno de sus entretenimientos más populares es cantar la Canción del Oro. Mientras





la cantan, cada enano debe cantar por turno un verso de la misma. Cada enano debe utilizar una palabra distinta para referirse al oro al cantar su verso: si un enano repite una de las palabras ya utilizadas anteriormente, o es incapaz de recordad ninguna que no se haya mencionado, deberá pagar la ronda. Como ninguno de ellos quiere pagar la ronda, inevitablemente inventará una nueva palabra para el oro antes de admitir una derrota. Si esta nueva palabra es aceptada por el resto, el enano no tendrá que pagar la ronda y se habrá inventado una nueva palabra para referirse al oro.

Los enanos miden cuidadosamente sus palabras, sobre todo, cuando se trata de acuerdos comerciales. Un enano no suele aventurarse a emitir una opinión acerca de ningún tema sobre el que no haya meditado profundamente; pero, una vez tomada su decisión, esta será tan inamovible como una montaña. Los enanos no cambian de opinión, excepto en caso de necesidad imperiosa y, aún así, no siempre. ¡Muchos de ellos son capaces de morir astutamente antes de admitir que se han equivocado en algo que les puede costar la vida! Por este motivo, los enanos consideran las promesas y juramentos como algo muy serio, que extienden a sus relaciones con otras razas. En el lenguaje enano, la palabra *Unbaraki* es la más ofensiva de todas, pues significa “el que rompe su palabra”.

Teniendo en cuenta lo seriamente que se toman los enanos el sentido de las palabras, su sentido del humor suele ser especialmente “estresante”. Una broma muy común entre ellos es que dos o más enanos conspiren para hacer sentir profundamente incomodo a otro congénere dando a entender que saben algo sobre su persona, su salud o su pasado que, en realidad, no saben. Esta

broma puede durar horas, días o incluso muchos años y, en general, se considera una broma muy divertida entre los enanos. Lo más habitual es que un enano haga algún comentario provocativo, espere a que otro se sienta ofendido y así empiece la lucha. Sorprendentemente, estos enfrentamientos suelen terminar con buenas palabras, buen humor y felicitaciones mutuas considerando que su honor ha quedado satisfecho.

• La Escritura Rúnica •

Las runas enanas se inventaron para grabar el khazalid en la piedra, razón por la que las letras rúnicas están hechas a base de líneas rectas que pueden esculpirse fácilmente con un cincel. La escritura consiste en un alfabeto, que se utiliza para expresar palabras, y en runas individuales, cada una de las cuales simboliza una palabra, idea o nombre. Esto supone que la mayoría de las palabras pueden escribirse de dos formas diferentes, aunque el alfabeto solo se utiliza, habitualmente, para nombres de gentes y lugares. Las runas mágicas siempre suelen tomar la segunda forma y, por esta razón, las runas no-alfabéticas tienen más que ver con el significado o el poder.

Las runas suelen grabarse de izquierda a derecha, aunque también pueden hacerse en hileras alternativas, empezando de izquierda a derecha, de derecha a izquierda en la segunda línea, la tercera de nuevo de izquierda a derecha y así sucesivamente. Las runas también pueden grabarse verticalmente, de arriba abajo, siendo esta la forma más común para los monumentos y grabados importantes. Las formas escritas generalmente van horizontales, de izquierda a derecha.



Las runas alfabéticas se denominan *klinkarhun*, que significa “runas cinceladas”, y son las más utilizadas y las más fácilmente reconocibles. Aunque el sonido del khazalid no se parece mucho al lenguaje humano, la tabla al pie de esta página es una aproximación bastante fiable. Los sonidos deben pronunciarse con fuerza y la “r” y el sonido “kh” han de articularse con particular énfasis, aclarándose la garganta; mientras que el sonido “z” precisa de un énfasis adicional, como si se estuviese pronunciando la palabra “baza” exagerando profundamente el sonido “z”.

Además de las runas del alfabeto, el *klinkarhum* también incluye una serie numérica, tal y como se muestra en la tabla inferior. Los términos enanos para designar los números dependen de lo que estén contando, por lo que puede resultar confuso, pero todo tiene sentido para los enanos y sirve para confundir a otras razas. Los enanos también cuentan muchas cosas por docenas, multiplicándolas (doce veces doce equivale a ciento cuarenta y cuatro), y otras en veintenas, así como en decenas de la manera tradicional. No existen términos para veinte, cuarenta, etc.: un enano dirá antes “seis veces diez y cinco” o “tres veces diez y cinco” (*Sizdonun Sak* y *Dweskorum Set*, respectivamente).

• Khazalid: Estructura Básica •

Aunque el khazalid posee, indudablemente, una estructura gramatical, resulta muy difícil para cualquiera que no sea enano hacerse con una idea de cuál puede ser. En términos generales, el khazalid emplaza el sujeto antes del verbo y, a continuación, el

objeto; pero el énfasis en la pronunciación puede, a veces, determinar la posición de la palabra dentro de la frase. Estas palabras suelen estar relacionadas con el tratamiento, y, más tarde, vuelven a ocupar su lugar lógico. Por ejemplo, “el Rey. Fui a ver al Rey”. Cuando se han de grabar estas palabras que se repiten, normalmente aparecen como runas individuales al comienzo de la frase y en *klinkarhum* al repetirse.

El primer principio de la lengua enana se basa en que la mayoría de sus términos representan cosas físicas sólidas. Sorprendentemente, tienen muy pocos términos para designar conceptos abstractos. Como consecuencia de ello, muchas palabras designan tanto un objeto físico como un concepto abstracto fuertemente relacionado con él. Por ejemplo, la raíz de la palabra “piedra grande” es “kar” y el término más comúnmente usado para designar a una montaña es “karaz”, donde el sufijo “az” denota un material o lugar específico. La propia raíz “kar” es utilizada para enfatizar más la forma “karak”, donde el sufijo “ak” sirve para denominar un concepto abstracto. Por ello, *Karaz-a-Karak*, el nombre de la capital enana, significa “montaña resistente” o, literalmente, “gran lugar de grandes piedras”; aunque el nombre traducido al lenguaje humano, “Pico Eterno”, resulte más atractivo.

Curiosamente, el término con el que los enanos designan a los humanos es *umgi*, mientras que el concepto abstracto *umgak*, que en el lenguaje enano equivale a “hecho por un hombre”, es sinónimo de “de mala calidad”. Esto demuestra lo importantes que resultan las terminaciones de las palabras en el lenguaje enano. Son estos “significados” especiales los que



normalmente indican qué quiere decir exactamente la palabra en ese caso. Existen muchos tipos de sufijos, algunos de los cuales son detallados a continuación y, combinándolos con palabras raíz, es posible expandir el léxico del khazalid incluido en este libro.

Aunque haya palabras raíz que muchas veces se pueden utilizar aisladamente, la mayoría de términos en khazalid están

formados por una raíz, más uno o más sufijos, como, por ejemplo:

raíz	Sufijo (1)	Sufijo (2)
Kar-	-ax	-i
Piedra grande	Lugar	raza, persona, comercio

Karaxi = tribu de la montaña/miembro de la tribu/montañero

EL KLINKARHUN

A o I	Y	Kar	M	1 Ong	I	9 Nuk	III
Ak	𐌰	L o Ll	𐌱	2 Tuk	II	10 Don	𐌲
Az	𐌳	M	𐌴	3 Dwe	III	12 Duz	𐌳
B	𐌵	N	𐌶	4 Fut	III	20 Skor	𐌴𐌵
D	𐌷	Ng	𐌸	5 Sak	𐌹	100 Kantuz	𐌺
Dr o Tr	𐌹	O	𐌺	6 Siz	𐌺	144 Groz (también quiere decir "grande" en sentido general)	𐌻
E	𐌻	R	𐌻	7 Set	𐌻		
F o V	𐌽	T	𐌼	8 Odro	𐌻	1000 Milluz	𐌽
G	𐌿	Th	𐌿				
H	𐍀	W o U	𐍁				
K o Kh	𐍂	Z o Zh	𐍃				

Algunas raíces de palabras no tienen significado de forma independiente. La raíz de una palabra está compuesta en su totalidad por consonantes que normalmente llevan una "a" adicional al final, "a" que desaparece al derivar la palabra. Por ejemplo, "Ska" es una raíz genérica que transmite la idea de algo relacionado con el "hurto", "ladrón", o "robar".

Ska - az	Skaz = ladón en general: un ladrón
Ska - az	Suazi = un ladrón especifico: el ladrón
Ska - ak	Skak = robo
Ska - it	Skait = robar

Como en el ejemplo anterior, los sufijos para verbalizar la palabra normalmente aparecen al final de ella. En khazalid, casi todos los sustantivos poseen una forma verbal que se suele marcar con "-it" para el presente y con "-ed" para el pasado. Los otros tiempos verbales que no son ni presente ni pasado se indican mediante palabras adicionales antepuestas al verbo en lugar de tener diferentes sufijos: el equivalente para "robará" (futuro) es *an skit*. Aunque se trata de dos palabras separadas, a menudo, se escriben juntas, como se indica a continuación:



Skit	roba
Sked	robó
Anskit	robará
Adsked	había robado
Anadsked	habrá robado

• Sufijos Comunes •

En todos los sufijos puede añadirse una “g” o una “k” inmediatamente antes si la raíz es una vocal o consonante débil, como la “l” o la “r”. De esta forma, evitas colocar dos vocales juntas (algo que todo enano evita a toda costa). Sin embargo, no existen reglas para ello y, en la mayoría de los casos, una de las vocales simplemente se pierde; sobre todo si se trata de la vocal más débil, es decir, una “a” o una “i” (que en khazalid tienen casi el mismo sonido y se representan con la misma runa en klinkarhun).

-az: se trata de un sufijo muy común e importante. Indica que la palabra representa un objeto físico específico o un lugar: una montaña en particular en contraposición a “montañas” en general. Normalmente, se coloca directamente detrás de la raíz y antes de todos los sufijos. Esto es muy fácil; desafortunadamente, hay muchas cosas que los enanos consideran reales y físicas, por lo que se utiliza este sufijo incluso cuando no se está hablando de ningún lugar ni ningún objeto material. Por ejemplo, *Galaz* quiere decir “osado”; en este caso, -az se refiere a la “esencia real” de la idea. Así, de la raíz “Dur”, que significa “piedra que puede quebrarse”, se deriva *Duraz*, que significa losa; pero también *Durak*, “duro como la piedra”. Aunque es perfectamente válido para describir a un enano robusto como *Durak* (duro como una roca), también se consideraría

correcto llamarle *Duraz* (literalmente, piedra).

-ak: es otro sufijo muy común. La palabra a la que se adhiere representa un concepto, algo abstracto (como, por ejemplo, el honor, el coraje o la fortaleza). Evidentemente, a los enanos, solo por el hecho de ser enanos, les interesan los conceptos abstractos bastante importantes, de acuerdo con el estatus de las cosas reales. Así, “una ofensa para ser vengada” sería *Dammaz*, no *Dammak*, aunque *Dammak* se utiliza para el concepto general de ofensas importantes.

-ar: significa algo que continúa indefinidamente en el tiempo. Normalmente se aplica a actividades comerciales (*urbar*), pero también a una experiencia, como por ejemplo, un dolor crónico (*urtar*), y para las fuerzas de la naturaleza, como el movimiento del sol (*Zonstrollar*, movimiento solar).

-en: se refiere a algo que está ocurriendo en estos momentos, pero que puede convertirse en definitivo, como viajar (*strollen*), marchar (*gotten*) o llevar una pesada carga (*bunken*).

-i: la “-i” indica que la palabra se refiere a una persona individual, a una profesión o a una raza. En general es más fácil pensar que representa el artículo “el” o incluso “la persona de allí” o “la persona de allá”. Muchos nombres personales acaban también con este sufijo.

-al: con el sufijo “-al”, los enanos se refieren al vocablo que designa a un grupo de gente o criaturas, más que al nombre del colectivo. Por ello, mientras



el término para la raza humana y para el humano como individuo es *umgi*, *umgal* se refiere a un grupo de humanos. También puede utilizarse para designar a la gente relacionada con alguien, como *Grummal* (el pueblo de Grumm).

-it o **-git**: cuando lo aplicamos a un sustantivo nos referimos a algo pequeño o trivial. También puede utilizarse para formar el tiempo presente de un verbo, pero los enanos están acostumbrados a ello y rara vez les confunde.

-ul o **-kul**: es una terminación bastante común para la mayoría de términos enanos. Habitualmente quiere decir “el arte de”, “el conocimiento de” o “el maestro de”. Por ejemplo, *Grungkul* es el arte de la minería y *Kazakul* es el arte de la guerra o el generalato.

-ha: siempre aparece al final de la palabra y es el equivalente al signo de exclamación. Se pronuncia muy bruscamente y puede interpretarse como “por supuesto” o “ya verás” cuando tiene un sentido bélico.



Agrul	Bajorrelieve en piedra. Arrugas en la cara de los Enanos más viejos.	Gazan	Llanura, desierto.	Klinkarhún	Runas comunes.	Thagi	Traidor asesino.
Angaz	Trabajo del Hierro.	Gibal	Fragmentos de comida pegados a la barba de un Enano.	Kol	Piedra negra, el color negro, sombra.	Thindrongol	Sala secreta donde se guarda la cerveza o un tesoro.
Ankor	Dominio o reino.	Ginit	Piedra pequeña que se ha metido en la bota y causa malestar.	Konk	Oro de color rojizo. Nariz grande y bulbosa.	Thingaz	Bosque denso.
Arm	Verbo irregular en Khazalid (presente- arm - pasado urz).	Girt	Túnel ancho con amplios espacios.	Krink	Dolor de espalda por agacharse continuamente.	Throng	Ejército. Enorme asamblea de Enanos. Clan.
Az	Hacha de guerra.	Git	Verbo irregular, "ir" en Khazalid (presente - pasado - ged). La palabra viene de Got (ibid).	Kron	Libro, archivo o historia.	Thrud	Arcabuz.
Azgal	Sala del tesoro.	Gnol	Viejo, digno de confianza, sabio, fiable.	Kruk	Una veta de mineral aparentemente prometedora que se agota de repente. Un desengaño inesperado. Una aventura que se queda en nada.	Trogg	Una fiesta o gran juerga.
Azul	Metal de cualquier tipo. Fiable. Un Enano robusto.	Gnoll-Engrom	Respeto que se le debe a un Enano con una gran y espectacular barba.	Kruk	Derrumbe subterráneo. Un desastre.	Troll	Troll.
Bar	Una puerta o entrada fortificada.	Gor	Bestia salvaje.	Krut	Una molesta enfermedad contraída de las cabras montesas.	Tromm	Barba. Respeto debido a la edad o a la experiencia.
Barag	Máquina de guerra.	Gorak	Gran astucia, peligroso.	Kruti	Un Enano que padece de Krut. Manada de cabras. Un insulto.	Ufdi	Un Enano que es demasiado aficionado a limpiar y decorar su barba. Un Enano orgulloso. Un Enano en el que no puede confiarse para la lucha.
Baraz	Un juramento o promesa.	Gorl	Oro especialmente blando y amarillo. El color amarillo.	Kulgar	El arte de cocinar un Troll.	Ungak	De calidad inferior, mal hecho.
Boga	Una vela que se apaga de repente dejando el túnel a oscuras.	Gorog	Cerveza. Licores fuertes. Una juerga con bebida.	Kuri	Carne estofada hervida por los Enanos viajeros con los ingredientes que tengan a mano. Tradicionalmente condimentada con bayas silvestres.	Ungi	Hombre.
Bok	Golpearle la cabeza contra el techo de un túnel muy bajo. Cicatriz característica en la frente producto de la misma causa.	Got	Marchar o viajar rápidamente y con un propósito.	Lok	Muy ornamentado o intrincado. Digno de alabanza.	Ubarzaki	Alguien que rompe un juramento (no hay nada peor para un Enano).
Boki	Palabra en jerga para referirse a los Enanos Mineros.	Grik	Dolor en el cuello causado por avanzar continuamente por túneles bajos.	Makaz	Herramienta o instrumento.	Und	Un puesto de vigilancia excavado en la ladera de la montaña.
Bolg	Barriga grande y gorda. También un estado de elevada riqueza, edad y satisfacción.	Grim	Alocado, terco.	Mingol	Torre de vigilancia alta construida en tierras bajas.	Ungdirim	Ruta subterránea, la antigua carretera subterránea de los Enanos.
Bran	Listo, alerta, mentalmente agudo.	Grimaz	Lugar yermo.	Naggrud	Un área de gran destrucción, devastación o industrializada.	Ungor	Caverna.
Bryn	Oro que reluce cegadoramente a la luz del Sol. Cualquier cosa reluciente o centelleante.	Grindal	Largas trenzas de lino que llevan las doncellas canas.	Nogarug	Jarra para beber hecha con el cráneo de un Troll.	Ungrim	Un Enano que no ha cumplido una promesa. Un Enano en quien no se puede confiar.
Chuf	Trozo de queso muy viejo que un Enano Mero guarda bajo su sombrero para las emergencias.	Grint	Ganga o restos de las excavaciones de los mineros.	Ogri	Ogro.	Urbar	Comercio.
Dal	Viejo, bueno.	Grizal	Comida escasa.	Ok	Astuto o habilidoso.	Urbaz	Un puesto comercial o mercado.
Dammaz	Un agravio, insulto o afrenta que debe ser vengado.	Grizdal	Cerveza que ha sido fermentada al menos un siglo.	Okri	Artesano, un nombre de pila común.	Urk	Orco o enemigo.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Grob	El color verde. Se aplica también a Orcos y Goblins. Literalmente, los pielverdes.	Onk	Ensuciarse alegremente en compañía de otros Enanos con los que se han pasado muchos días bajo tierra.	Uzku	Huesos o muerte.
Kron	Un reto o apuesta.	Grobi	Goblins.	Ragarin	Ropa ordinaria y poco confortable hecha de piel de Troll.	Valdabaz	Cervecería.
Dar	Tan bueno como puede ser algo que ha mejorado con el tiempo y el uso. La mayoría de palabras Enanas para "bueno" implican edad y confianza, pero "Dawr" significa simplemente "parece bueno, debería ser bueno", traducción literal del término Enano.	Grobkaz	Obra de Goblins, actos malignos.	Rhun	Runa, palabra o poder.	Varn	Lago de montaña.
Dawr	Un agravio, insulto o afrenta que debe ser vengado.	Grobkul	Arte de accechar a los Goblins en las cuevas.	Rhuaki	Herrero Rúnico.	Vongal	Banda de hombres saqueadores.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Grog	Cerveza de poca calidad o aguada. Cerveza de humanos.	Rik	Rey o Señor.	Vorn	Una granja.
Kron	Un reto o apuesta.	Grom	Bravo o desafiante.	Rikkít	Pequeña piedra que cae sobre la cabeza mientras se anda por un túnel.	Wan	Signo de interrogación al comienzo de la frase. Es el equivalente Enano a "?". Normalmente se pierde donde se utiliza una palabra interrogativa empezada por Wan (Wanag, Wanarak, Wanrum). También se utiliza inmediatamente antes de otra palabra para indicar la pregunta (¿Ek Wangit? ¿Vas a ir?; literalmente, "¿tú vas?"; Wandar ¿es bueno?; literalmente, "¿bueno?").
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Gromdal	Un antiguo artefacto.	Rinn	Una dama enana. Consorte del rey.	Wanaz	Un Enano sin honor con una barba descuidada. Un insulto.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Gromthi	Ancestro.	Rorkaz	Concurso informal de gritos.	Wattock	Un prospectador Enano fracasado. Un Enano arruinado. Un insulto.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Grong	Yunque.	Ruí	Una enorme cúpula subterránea, natural o construida.	Wazzok	Un Enano que ha intercambiado oro u otro objeto valioso por algo de poco o ningún valor. Un Enano loco o crédulo. Un insulto.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Grongni	Ancestro de los Enanos. Dios de las minas y los herreros.	Runk	Lucha desequilibrada. ¿Una buena paliza?	Werit	Un Enano que ha olvidado dónde está su jarra de cerveza. Un estado de confusión.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Grungron	Una forja.	Rutz	Flojedad de intestinos causada por beber demasiada cerveza.	Wutroth	Madera de un antiguo roble de montaña.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Guz	Comer o beber.	Skarrenuf	El color azul, el cielo diurno.	Zak	Una choza aislada en las montañas.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Hazkal	Cerveza fermentada recientemente. Un guerrero joven y fiero.	Skaz	Ladrón.	Zaki	Un Enano loco que vaga por las montañas.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Hunk	Acarrear pesadas rocas o cargas.	Skof	Una comida fría consumida bajo tierra.	Zan	Sangre, el color rojo.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Ik	Poner la mano en algo pegajoso y desagradable en la oscuridad.	Skrat	Buscar oro entre restos de rocas o en el lecho de un torrente. Recoger basura. Vivir frugalmente.	Zharr	Fuego.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Irkul	Bóveda con pilares tallados en la roca.	Skrati	Prospector pobre.	Zhuf	Catarata o río que fluye muy rápidamente.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Kadrin	Paso de montaña.	Skree	Corrimiento de tierras o avalancha.	Zorn	Meseta elevada o altiplanicie.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Karag	Volcán o montaña yerma.	Skruff	Una barba poco poblada. Un insulto ultrajante.	Zon	Sol.
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Karak	Que es duradero.	Skrund	Cortar rocas o quedar atrapado por ellas.		
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Karaz	Montaña.	Skuf	Una peca de borrachos o una escaramuza.		
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Kazad	Fortaleza.	Slotch	Una mezcla de agua, barro y piedra pulverizada que se encuentra en el fondo de una mina.		
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Kazak	Guerra o batalla.	Stok	Pegar o golpear.		
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Khaz	Una sala subterránea.	Strol	Paseo o viaje por diversión.		
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Khazukan	Enanos. Literalmente, habitantes de la sala.	Stromez	Torrente.		
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Khrum	Tambor de guerra.	Thag	Matar a traición.		
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Klad	Armadura.				
Dammaz	El Libro de los Agravios.	Klinka	Cinzel.				

