

Enanos buscadores de tesoros



*Los Enanos son una raza torva y extraordinariamente orgullosa. Respetan tres cosas por encima de todo: la edad, la riqueza y la habilidad. Por tanto, no es sorprendente que estos guerreros hayan acudido a **Annúminas** en busca de fama y fortuna.*

A veces, un Noble Enano puede encontrarse en una situación desesperada. Su familia puede haber sido asesinada por los orcos, o por alguna cosa puede haber caído en desgracia y haber sido desterrado. Los otros Enanos denominan a estos guerreros "los Desposeídos". Los Enanos son una raza orgullosa. Para ellos es inconcebible dejarse arrastrar por la desesperación. En vez de ello, un Noble que se encuentre en una situación apurada, reunirá a un grupo de sus más leales amigos y parientes para embarcarse en la búsqueda de tesoros, con la esperanza de acumular suficientes riquezas para poder establecer un nuevo reino propio. Y se rumorea que las riquezas abundan en una ciudad llamada **Annúminas**...

Reglas Especiales

Todos los Enanos están sujetos a las siguientes reglas especiales:

Difícil de Matar: los Enanos son individuos duros y resistentes a los que sólo se puede dejar fuera de combate con un resultado de 6 en vez de 5-6 cuando se efectúe una tirada en la Tabla de Heridas. Así pues, los resultados en la Tabla de Heridas son: 1-2= derribado; 3-5= aturdido; 6= fuera de combate.

Cabeza Dura: los Enanos ignoran las reglas especiales de mazas, garrotes, etc ¡No es fácil dejarlos inconscientes!

Armadura: los Enanos jamás sufren penalización al movimiento por estar equipados con armadura.

Odio hacia los Orcos: todos los Enanos odian a los Orcos. Consultad en la sección de psicología del reglamento de Annúminas las reglas especiales que deben aplicarse.

Agravio Ancestral: los Enanos no han olvidado las guerras contra los Elfos en los días en que ambas razas se enfrentaron en la ahora desaparecida Beleriand. Una banda de Enanos jamás reclutará un espada de alquiler de raza élfica.

Mineros Excelentes: los Enanos pasan la mayor parte de su vida bajo tierra buscando minerales preciosos, por lo que posiblemente sean los mejores en este tipo de trabajos. En la ciudad de **Annúminas** se utilizan técnicas muy parecidas para buscar tesoros bajo las ruinas y en cámaras subterráneas. Al efectuar la tirada para determinar la cantidad de tesoros que encuentra la banda, sumad +1 al número encontrado por la banda de Enanos.

Organización

Elección de Guerreros

Una banda de Enanos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 monedas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros que formen parte de la banda nunca podrá superar los 12.

Noble: cada banda de Enanos debe incluir un Noble ¡Ni más ni menos!

Maestro Armero: tu banda puede incluir un único Maestro Armero.

Guardia khazâd: tu banda puede incluir hasta dos Guardias Khazâd.

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Enanos.

Barbilampiños: tu banda puede incluir cualquier número de Barbilampiños.

Experiencia Inicial

El **Noble** empieza con 20 puntos de experiencia.

El **Maestro Armero** empieza con 10 puntos de experiencia.

Los **Guardia khazâd** empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los **Guerreros** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los **Barbilampiños** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Listas de Equipo de los Enanos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Enanos para escoger su equipo:

Guerreros

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Hacha Enana	15 mo
Espada	10 mo
Arma a dos manos	15 mo
Lanza	10 mo
Arma de eog**	3 x coste

Armas de Proyectiles

Arco Corto	5 mo
Hacha arrojadiza	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Armadura Enana*	55 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

Barbilampiños

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis/2 mo
Maza	3 mo
Martillo	3 mo
Hacha	5 mo
Espada	10 mo

Armas de Proyectiles

Arco Corto	5 mo
Hacha arrojada	15 mo

Armaduras

Armadura ligera	20 mo
Armadura pesada	50 mo
Escudo	5 mo
Casco	10 mo

*El precio de una armadura Enana de Belegost es inferior al crear una banda, pues representa la facilidad con que pueden conseguir estos objetos en su propia fortaleza. Posteriormente deben adquirirse según el coste normal indicado en el reglamento de **Annúminas**.

Los Enanos pueden adquirir armas de eog libremente si corresponde a un tipo de arma con la que puedan equiparse normalmente. Su coste es el triple del coste del arma normal. Para las reglas sobre las armas de eog consultad la sección de armas del reglamento. Hay que tener en cuenta que este precio tan sólo es aplicable al organizar la banda, pues representa el equipo obtenido por los Enanos en su fortaleza. Posteriormente deben adquirirse según el coste normal indicado en el reglamento de **Annúminas.

Tabla de habilidades de los Enanos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Noble	✓	✓		✓		✓
Maestro Armero	✓			✓		✓
Guardia khazâd	✓			✓		✓

hÉROES

1 Noble Enano

Reclutamiento: 85 monedas de oro.

Los Nobles Enanos son buscadores de fortuna que han reunido una banda de Enanos con sus mismas ambiciones y han abandonado su fortaleza en busca de riquezas. El Noble Enano es un miembro muy respetado por los componentes de la banda. Habitualmente se trata de un miembro de alguna familia noble de una fortaleza Enana perdida que sueña con encontrar suficientes tesoros para recuperar el antiguo esplendor de los Reinos Enanos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	5	4	3	4	1	2	1	9

Armas/Armadura: un Noble Enano puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda situada a 15 centímetros o menos del Noble Enano puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

0-1 Maestro Armero

Reclutamiento: 50 monedas de oro.

Los Maestros Armeros son miembros respetados de la sociedad Enana. Son ellos quienes guardan gran parte del saber ancestral de su raza, siendo capaces de forjar armas y armaduras sin par.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas/Armadura: un Maestro Armero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Barbilampiños.

REGLAS ESPECIALES

Armero Experto: Aún sin contar con sus aprendices y su gran forja, este herrero sin par es capaz de afilar perfectamente las armas de sus compañeros. Mientras esté con la banda, todas las hachas y espadas del Noble, los Guardias Khazâd y las del Maestro Herrero se consideran que tienen *filo cortante*, un -1 adicional a la tirada de salvación por armadura (acumulable con el -1 de las armas de eog y el de las Hachas Enanas).

0-2 Guardias khazâd

Reclutamiento: 50 monedas de oro.

Los Guardias khazâd son escogidos de entre los más fuertes, decididos y valientes de todos los guerreros Enanos. Aquellos que por cualquier causa han sido desterrados o han quedado irremediabilmente deshonrado, abandonan sus hogares para vagar por el mundo y morir luchando contra los enemigos de los Enanos con una furia salvaje.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas/Armadura: los Guardias khazâd pueden equiparse con armas elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros. Los Guardias khazâd jamás utilizarán armas de proyectiles.

REGLAS ESPECIALES

Veteranos de mil combates: los Guardias khazâd no temen una muerte honorable en combate. No necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.

Habilidades de Guardia khazâd: los Guardias khazâd pueden elegir las habilidades indicadas a continuación en lugar de utilizar las tablas habituales cada vez que consigan una nueva habilidad.

Carga Feroz: el Guardia khazâd puede doblar sus ataques en el turno en que carga, pero debe aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar ese turno.

Matador de Monstruos: el Guardia khazâd siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar la Resistencia de éste, a menos que gracias a su propia Fuerza (después de aplicar las modificaciones por el arma) necesite un resultado inferior a ese.

Furia del Guerrero: el Guardia khazâd puede sumar +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en que carga.

Seguidores (adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreros Enanos	Reclutamiento: 40 monedas de oro.
Estos son los guerreros Enanos por excelencia: duros, tozudos y valientes; guerreros en los que se puede confiar para mantenerse firmes sea quien sea el enemigo.	

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	4	3	3	4	1	2	1	9

Armas/Armaduras: los Guerreros Enanos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Guerreros.

Barbilampiños	Reclutamiento: 25 monedas de oro.
Estos jóvenes Enanos se han unido a un grupo de veteranos Buscadores de Tesoros con la esperanza de hacer fortuna.	

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
8	3	2	3	4	1	2	1	8

Armas/Armaduras: los Barbilampiños pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Barbilampiños.

Armas Especiales

Hacha Enana

Coste: 15 monedas de oro.

Disponibilidad: Rara 8 (sólo Enanos).

Las Hachas Enanas tienen un mango más corto hecho de un material más ligero y resistente que el de las hachas normales. Los Guerreros Enanos están entrenados en su manejo, por lo que pueden utilizarlas con la misma soltura que un Humano empuña una espada.

Reglas especiales

Filo Cortante: las Hachas Enanas tiene un modificador adicional de -1 a la tirada de salvación por armadura, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Hacha Enana aplicará un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

Parada: las Hachas Enanas poseen un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con un Hacha Enana puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con el Hacha Enana puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados. Una miniatura no puede parar más de un ataque en cada fase de combate cuerpo a cuerpo; una miniatura armada con dos Hachas Enanas (o un Hacha Enana y una espada, etc.) no podrá parar dos ataques, pero podrá repetir una tirada no superada para parar el ataque.

Habilidades Especiales de los Enanos

Los Héroes Enanos pueden utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

Guerrero Imbatible

Las habilidades marciales del Enano sobrepasan las de los guerreros normales; es capaz de luchar contra hordas de Orcos y salir victorioso. Cuando empuña armas que posean la regla especial parada, este Héroe consigue parar el ataque del enemigo si iguala o supera la mayor tirada para impactar del adversario, no sólo si la supera. Además, si este guerrero blande dos armas con la regla especial parada, podrá efectuar dos paradas (si las dos tiradas igualan o superan los dos resultados mayores de los ataques efectuados contra él) en vez del máximo habitual de uno. Hay que tener en cuenta que si el Enano está equipado con dos Hachas Enanas podrá repetir las tiradas no superadas.

Muy Resistente

Este Enano destaca por ser capaz de soportar heridas que matarían a cualquier otro ser menos resistente. Al efectuar una tirada en la Tabla de Heridas Graves de Héroes después de la partida para determinar lo que le sucede al Héroe si ha quedado fuera de combate, podrá repetir la tirada. Deberá aplicarse el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que el primero.

Buscador Experto

Este Enano es especialmente bueno localizando recursos valiosos. Al efectuar la tirada en la Tabla de Exploración después de una partida, este Héroe puede modificar uno de los resultados en +1/-1.

Duro como el Acero

Los Enanos son individuos muy resistentes, ¡pero este Héroe es muy resistente incluso para ser un Enano! Al efectuar las tiradas en la Tabla de Heridas, un resultado de 1-3 se considera derribado, un resultado de 4-5 se considera aturdido, y un resultado de 6 se considera fuera de combate.

Cráneo de Piedra

El Héroe posee un cráneo extremadamente duro, incluso para los estándares Enanos. Cada vez que sufra un resultado de aturdido, podrá efectuar una tirada de salvación de 3+ en 1D6 para evitar quedar aturdido. Si supera la tirada de salvación, tan sólo quedará derribado. Si, además,

el Enano está equipado con un Casco, esta tirada de salvación será de 2+ en vez de 3+ (esta tirada sustituye a la de la regla especial del Casco).