Los Manuscritos de Nuth

Apéndice: Enanos

By Namárië

Enero 2005

No hay nada tan seguro en el mundo, como el brillo del oro y la traición de los Elfos

Antiguo refrán Enano

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Enanos” es un apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a los Enanos. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

P.D. Agradecimientos especiales a La Meseta de Leng, por su colaboración desinteresada en este Apéndice. http://www.lameseta.galeon.com/

Erratas al Libro de Enanos

(Fuente: White Dwarf diversas, Manuscritos de Altdorf)

- Página 9, El Yunque en Combate cuarto párrafo, cuando dice “el Señor de las Runas cuenta con una tirada de salvación por armadura de 4+” debe decir “cuenta con una tirada de salvación **especial** de 4+”. [WD#106]
- Página 14, el segundo párrafo de la regla especial Maestro Artillero debe sustituirse por “**Un lanzavirotes al que se le haya unido un ingeniero puede utilizar la HP de éste para disparar**”. [WD#106]
- Página 16, apartado de Bajas en la Dotación: el Cañón Órgano no necesita ser recargado. Si muere un artillero, quedan dos y sigue funcionando bien. Si han muerto dos (sólo queda un artillero) tardará un turno en disparar (y no dos).
- Página 20, Runa Magistral del Vuelo. Añadir las siguientes correcciones en negrita: “El martillo puede lanzarse contra cualquier miniatura **en ángulo de disparo** hasta una distancia… El objetivo es impactado automáticamente **una vez** como si las dos miniaturas se hubiesen enfrentado…”. (Fuente: libro original inglés).
- Página 22, la Runa de Recarga puede inscribirse en cañones o catapultas, y no sólo en cañones, así que hay que substituir el párrafo por “**Permite disparar la máquina de guerra cada turno mientras quede al menos uno de sus artilleros con vida, incluso si el resultado del dado de artillería ha dado problemas y el resultado del 1D6 implica no poder disparar en el turno siguiente (resultado 2-3 en la tabla de Problemas). Runas adicionales no producen ningún efecto adicional**”.
- Página 28, los Atronadores llevan **Arcabuz Enano**; esto implica que pueden (a diferencia de los del Imperio) mover y disparar.
- Página 53, el Hacha del Justo Castigo de Alrik no lleva grabada la Runa del Rencor sino la **Runa de los Agravios**.

Errata lista Matadores de Karak-Kadrin (Tormenta Caos)

- Página 63, en las hachas de Kadrin de Garagrim está inscrita la **Runa de los Agravios**, no la Runa Magistral del Rencor.
- Página 66, Cercenagoblins, debe decir “Puede incluirse en un ejército Enano**, en uno Mercenario** o en uno Imperial, en cuyo caso contarían como un héroe y…”

Dudas y Comentarios sobre las reglas

¿Un Enano puede llevar más de 3 runas?
Sí. El máximo es de 3 runas por objeto, no por personaje.

Un martillo (arma a dos manos) con la Runa Magistral de la Rapidez, ¿ataca primero aunque tenga arma a dos manos?
Ataca primero. Recuerda que un arma rúnica pierde sus "cosas básicas" (así, el arma a dos manos pierde el bonificador de +2F al inscribir una runa y pierde la obligatoriedad de atacar último).

Un héroe enano equipado con arma con la runa del poder (esa que duplica la fuerza contra oponentes de R5), ¿mataría de un solo golpe a aquellas criaturas de R5 o menor? ¿Se cargaría un carro?
Depende de la resistencia del carro. Un carro de R5 o más, como el de Gélidos o el de Jabalíez, sí, ya que dobla su fuerza, pasa a tener más de F7 y por lo tanto se lo carga automáticamente. En cambio, carros más ligeros como pueden ser el Karro de Lobos (R4), no, ya que al no llegar a R5, la runa no dobla la fuerza, y debería usarse la fuerza del Enano sin doblar.
Recuerda que debe tirarse para herir (un 1 siempre es un fallo).

Los Campeones de las unidades de Atronadores y Ballesteros, ¿tienen 2A en vez de HP4?
Sí.

Si un ejército Enano es aliado de otro ejército, ¿cómo se reparten los dados de magia y energía?
En la fase de Magia, el aliado de los Enanos tiene 2 dados básicos más uno por cada Nivel de todos los Magos que tenga. Esos dados sólo pueden usarse para que el jugador aliado lance sus hechizos. Si el jugador Enano ha incluido un Yunque Rúnico (sólo se puede incluir un Yunque por ejército) tiene 1D6+2 dados de magia, que sólo podrá usar él.
En la fase de magia del oponente, el aliado tiene sus dados de Dispersión y el jugador Enano los suyos (que serán 4 más uno por cada Herrero Rúnico o Señor de las Runas). Cualquiera de ellos puede dispersar cualquier hechizo (no es necesario que los hechizos que se quieran dispersar hayan sido lanzados hacia su ejército).
Es decir, como cualquier otra "alianza": cada ejército tiene sus propios dados de magia y dados de dispersión.

Si un ejército dispone de una unidad mercenaria de Enanos, tiene dos dados más de dispersión por los Enanos?
No, cada ejército tiene dos dados base, más uno (o dos) por cada hechicero / chamán / herrero o lo que sea. No por incluir un Regimiento Mercenario (o Aliado) se van a tener más.

Si equipo a unos guerreros del Clan con arma a 2 manos, ¿también puedo elegir armadura pesada y/o escudos? ¿Los escudos se pueden llevar con armas a dos manos? ¿Los escudos dan salvación sólo en cuerpo a cuerpo, o también a los proyectiles?
Puedes usar armadura pesada y escudo. Cuando te enfrentes en cuerpo a cuerpo puedes decidir hacerlo con arma a dos manos, o con arma de mano y escudo.

Si un enano con la Runa de la destrucción impacta al Rey Brujo, que tiene 2 armas magicas ¿se rompen las dos? ¿Se rompe sólo una?¿Quién escoge? ¿Y si hace varios impactos?
Se rompe una por cada impacto que haga, elige el jugador Elfo Oscuro.

Si ese mismo enano ataca a una unidad de tumularios ¿siguen teniendo golpe letal?
Sí. El golpe letal es del tumulario, no del arma.

Sobre la runa magistral de del vuelo ¿se puede marchar y utilizarla?
Sí. No es un arma de proyectiles, no se le aplican las reglas de armas de proyectiles.

Y un Señor del Clan con martillo que lleva la Runa del Vuelo, ¿lanza el hacha una vez o 3 (sus A) por turno?
Una vez por turno.

¿Se puede lanzar un arma con la Runa Magistral del Vuelo a, por ejemplo, un personaje montado en un dragón?
[Foros] Sí. De ahí el "aunque en circunstancias normales no pueda ser designada como objetivo". Desde el momento en que puede existir el dragón sin personaje, y el personaje sin dragón, son cosas separadas; normalmente no se puede elegir disparar a uno o a otro, pero la Runa permite que sí.

El cañón lanzallamas enano hace 1D3 heridas x herida. Si sólo impacto a 5 miniaturas pero hago un total de, digamos, 8 heridas; ¿pueden morir 8 miniaturas o como máximo el número de miniaturas impactadas?
El 1d3 H es a cada miniatura que impactes. Si impactas (y hieres) a 5 miniaturas, cada una de esas miniaturas recibe 1d3 heridas. No es muy útil contra infantería, pero sí para Króxigors, Gigantes, personajes, etc.

Se puede dispersar un hechizo en el turno propio, usando dados de energía como dispersión. Pero en el caso de Enanos sin Yunque, ¿hay dados de energía?
[GW-UK] Sí, siempre recibes 2 dados de energía.

¿En la Espada de la Muerte Resplandeciente (objeto mágico sacado de Albión) se pueden grabar runas?
No. El arma está encantada, y tiene esos "efectos", pero nada más.

¿Cómo se resuelven los disparos al Yunque? ¿Todos los impactos se reparten entre el herrero y los guardianes? ¿Algunos al Yunque? ¿La mitad no tienen efecto (por el 4+ que dice)?
Todos los impactos se reparten entre el herrero y los guardianes.

¿Los Enanos pueden coger los objetos mágicos "estándar" como el Estandarte de Guerra, el Escudo Hechizado, etc?
No. En la descripción de los personajes (libro de Enanos págs. 26-27) dice para todos ellos que "pueden elegir objetos rúnicos", pero en ningún caso habla de objetos mágicos.
El único objeto mágico que pueden usar como tal es el descubierto en Albión: la Espada de la Muerte Resplandeciente.

Respeto a la runa de la suerte y el Ingeniero, ¿Un Ingeniero de dotación en una maquina, y con esta runa, puede repetir por ejemplo una tirada del dado de artillería (por ejemplo en un cañón órgano)?
No. La runa dice "permite a su portador repetir una tirada cualquiera una vez por partida". La tirada del dado de artillería no es del Ingeniero, sino del Cañón. (Otra cosa sería si pudieras grabar esta runa en una máquina).
Eso sí, permite repetir cualquier tirada para el portador: impactar, herir, intentar lanzar un hechizo con el Yunque, Liderazgo... siempre y cuando no hayas repetido esa tirada ya antes (en Warhammer cualquier tirada puede repetirse como mucho una vez).
Y, no, un Ingeniero al lado de un cañón no provoca que pueda usar esta runa para repetir la tirada de artillería.

El girocóptero, ¿tiene –1 al impactar por ser unidad voladora?
No, ya que un Girocóptero no es unidad voladora, simplemente es algo que vuela. No hay que confundirlo.

¿Puede un Señor de las Runas con un Yunque Rúnico llevar armadura? ¿Y escudo?

Sí. No puede llevar un arma diferente al arma de mano.

¿Es cierto que si me matan el Guardian de las Runas y los Guardianes, el oponente gana todos los puntos y además 100 extra?

Sí, siempre y cuando el "golpe de gracia" se haya dado en cuerpo a cuerpo. En ese caso gana los puntos del Señor de las Runas, del Yunque y 100 puntos extra. Si se ha destruido por proyectiles, esos 100 puntos extra no se los lleva tu oponente.

¿Qué potencia de unidad tiene el Girocóptero?

Su potencia de unidad es 1 (lo pone en el libro de Enanos página 17).

¿Los Enanos tienen dados de magia aparte de los dados del yunque rúnico?

[GW-UK] Tiene por un lado 2+1d6 dados de energía que da el Yunque, que puede usar para activar las runas del yunque o para dispersar hechizos en juego. **Además**, recibe los 2 dados por ejército, que puede usar sólo para dispersar hechizos en juego.

Si unos Atronadores reciben una carga de caballería a 35cm, tienen un –1 por recibir una carga, pero ¿tienen el +1 por disparar a corta porque dispararían justo el momento antes?

No, porque el disparo se efectúa midiendo la distancia a la que estaba originalmente la caballería, tal y como se explica en el manual (página 45), hablando del Aguantar y Disparar.

Dudas Tormenta del Caos – Matadores de Karak-Kadrín

Si gracias a la regla *Mira Snorri, ¡trolls!* entro en contacto con alguna mini enemiga, ¿se considera carga?

[GW] Sí. Además, la única reacción posible es mantener la posición.

En la Hermandad de Grimnir no pone que sean inmunes a desmoralización…

[GW] Pero pone que son Matadores, y todos los Matadores lo son.

¿Puedo dar alguna habilidad de matador a un Matademonios de un ejército Enano normal?

[GW] No.

Los Tatuajes de Grimnir ¿pueden dar el dado de dispersión extra de RM si afecta a una zona del tablero a esa distancia? Por ejemplo un Nehek…

[GW] Sí.

Si el cercenagoblins actúa en cierto modo como un Lanzavirotes, ¿se le puede poner alguna runa?

[Foros] No, no se le pueden poner runas al cercenagoblins.

Personajes Actualizados

Aquí hay algunos personajes de la Quinta Edición actualizados a la Sexta. Todos han sido adaptados por Games Workshop y bajados de su página web (*http://www.games-workshop.com*), así que son “oficiales” y están bien compensados en puntos (tanto como los personajes especiales que aparecen en los libros de ejército).

Además de los siguientes personajes, es bastante normal encontrar a los Montaraces Enanos de Josef Bugman, y a Gotrek & Félix. Ver *Manuscritos de Nuth* para más información.

Kazador

Rey de Karak-Azul

Kazador es el viejo rey de Karak-Azul, un enorme e increíblemente fuerte Enano, incluso para los estándares de un Rey Enano. En su juventud luchó tantas veces que las bandas de Orcos pronto aprendieron a no entrar en la zona. Gobernar un Reino evitado por pielesverdes le dio menos problemas. De hecho, tan pocos problemas que empezó a cazar Goblins en las montañas durante los meses de verano, realizando auténticas batidas, y limpiando Karak-Azul de cualquier indicio pielverde.

Puedes elegir al Rey Kazador como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Rey Kazador de Karak-Azul

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kazador	8	7	4	5	5	3	4	4	10

Puntos: 425

Armas y equipo: *Gran Martillo de Karak-Azul*, *Armadura Real de Karak-Azul*, *Cuerno del Trueno*.

Reglas Especiales: *Rey de Karaz-Azul*.

Objetos Mágicos

Gran Martillo de Karak-Azul: lleva inscritas la Runa Magistral de la Muerte (cualquier miniatura herida por el Martillo, y que no sea salvada por tiradas de TSA o TSE, queda destruida y se retira de la batalla; esta regla se aplica a cualquier miniatura, no sólo a las de tamaño humanoide), la Runa del Ataque (HA+1), y una Runa del Poder (dobla la fuerza contra enemigos de R5 o más).

Armadura Real de Karak-Azul: es una armadura de Gromril (TSA 4+) con la Runa Magistral de Adamantina (R+1) y una Runa de la Resistencia (permite repetir una tirada de salvación por armadura fallada por turno).

Cuerno del Trueno: lleva la Runa Magistral de la Consternación (un solo uso, cada unidad enemiga que quiera cargar tiene que pasar un chequeo de Liderazgo; si no lo supera no podrá cargar).

Reglas especiales

Rey de Karaz-Azul: Kazador debe ser el General del ejército.

Ungrim

Rey Matador de Karak-Kadrin

El significado del desafortunado nombre de Ungrim (que en khazalid significa "enano que no ha cumplido una promesa", o sea, "obligado por un juramento") le viene como anillo al dedo, ya que su vida está condicionada por dos juramentos irreconciliables. El primero de ellos es su lealtad para con su pueblo, al que gobierna como Rey; y el segundo es su herencia como Matador que va en pos de una muerte noble, ¡algo que no puede hacer honorablemente mientras su gente le necesite!

Puedes elegir a Ungrim Puñohierro como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Ungrim Puñohierro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ungrim	8	7	4	4	5	3	5	4	10

Puntos: 465

Armas y equipo: *Hacha de Dargo*, *Capa de Dragón*, armadura de Gromril, *Corona del Rey Matador*.

Reglas Especiales: Rey Matador.

Objetos Mágicos

Hacha de Dargo: lleva inscrita la Runa Magistral de las Calumnias (toda herida no salvada provoca 1D6 heridas), y la Runa de la Parada (una miniatura en contacto peana con peana con Ungrim pierde un ataque, elegido por el jugador Enano)

Capa de Dragón: lleva la Runa Magistral del Rencor (tirada de salvación especial de 4+), la Runa Ígnea (el portador es inmune al fuego y no puede ser herido por los ataques de fuego, incluido fuego mágico, Lanzallamas de Disformidad...) y la Runa de la Suerte (permite a Ungrim repetir una tirada cualquiera una vez por partida).

Corona del Rey Matador: tiene una Runa de la Fortaleza (+1 herida) y una Runa de Piedra (+1 en la TSA; con la Armadura de Gromril se queda en 3+).

Reglas especiales

Rey Matador: como Matador, Ungrim está sujeto al Juramento de los Matadores, pero por ser Rey no puede cumplir algunas partes. En la realidad, Ungrim es inmune a desmoralización, y no se le aplican las demás reglas de los Matadores.

Thorgrim
Rey de Karaz-a-Karak

Con la sangre del mismísimo Grungni corriendo por sus venas reales, no es sorprendente que Thorgrim esté profundamente preocupado por el destino de su raza. Es ésta preocupación lo que hace que el Dammaz Kron, el Gran Libro de los Agravios de los Enanos, sea su constante compañero. Tanto si se encuentra bajo su almohada, como acompañándole en una de las innumerables batallas que dirige, nunca se aparta de su lado. Thorgrim gobierna desde las cumbres de Karaz-a-Karak, desde donde se aventura a salir con frecuencia para vengar uno u otro de los agravios reflejados en el libro. Aunque arriesgar las vidas de sus escasos guerreros no es fácil, la venganza se considera una causa tan justa que los enanos acuden a la llamada y le siguen sin vacilar allá donde vaya.

Puedes elegir al Gran Rey Enano Thorgrim, Custodio de Agravios, como DOS opciones de Comandante. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Rey Thorgrim, Custodio de Agravios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Thorgrim	8	8	4	4	5	4	4	4	10
Trono del Poder	8	5		4			2	4	

Puntos: 535

Armas y equipo: *Hacha de Grimnir*, *Armadura de Skaldor*, *Corona de Dragón de Karaz*, *Dammaz Kron*. Va en la batalla en el *Trono del Poder*.
Reglas Especiales: *Rey de Karaz-a-Karak*.

Objetos Mágicos

Hacha de Grimnir: lleva la Runa Magistral de Skalf Martillonegro (todos los impactos hieren automáticamente) y una Runa de los Agravios (a principio de partida designa un monstruo o personaje; se pueden repetir todas las tiradas falladas para impactar y herir, en Cuerpo a Cuerpo, contra ese personaje o monstruo). Además, anula las tiradas de salvación de armaduras no mágicas (las tiradas de salvación especial pueden aplicarse de la forma normal).
Armadura de Skaldor: lleva la Runa Magistral de Gromril (tirada de salvación por armadura de 1+), la Runa Magistral de Rencor (tirada de salvación especial de 4+), y la Runa Ígnea (el portador es inmune al fuego y no puede ser herido por los ataques de fuego).
Corona de Dragón de Karaz: Thorgrim y su unidad son inmunes a toda psicología excepto el Odio. La unidad, además, se vuelve tozuda.
Trono del Poder: el Trono donde va Thorgrim es portado por cuatro enanos veteranos. En batalla, atacan, y hay que añadir 4 ataques de HA5 F4 I2. Todo ataque y disparo al Trono debe ser contra Thorgrim. Cuando Thorgrim se une a una unidad, el Trono ocupa las peanas que le tocan, como si fueran guerreros normales (y sigue habiendo modificadores por filas, etc.). El Trono tiene una potencia de unidad de 6, y proporciona Resistencia mágica (2).
Dammaz Kron: Thorgrim y cualquier unidad amiga a 30cm o menos de él, odia a los enemigos.

Reglas especiales

Rey de Karaz-a-Karak: si lo incluyes, Thorgrim será el General del ejército.

Kragg

Señor de las Runas de Karaz-a-Karak

Kragg es el Herrero Rúnico más viejo de todos los Herreros actuales. Su barba le llega a los pies. La expresión de su cara es pesimista: ha visto que su época tuvo un punto álgido lleno de maravillas, y que ahora el declive es más que inevitable. Herreros de todos los Reinos Enanos vienen a escuchar sus sabias palabras. Es uno de los pocos que conoce los secretos de los Días Antiguos, olvidados por otros, y es un nexo viviente con tiempos legendarios. Raramente Kragg sale de las Salas de Karaz-a-Karak, prefiere estar allí abajo, en el Reino, con el complejo de minas y forjas más grande que ha existido, supervisando grandes proyectos de los Herreros.

Puedes elegir a Kragg como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Kragg, Señor de las Runas de Karaz-a-Karak

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kragg	8	6	4	4	5	3	3	2	10

Puntos: 420

Armas y equipo: Todos los objetos que lleva las ha forjado él: *Martillo de Kragg*, *Armadura de Kragg* y *Báculo de Kragg*.

Reglas Especiales: Señor de las Runas (pág. 8 del libro de Enanos).

Objetos Mágicos

Martillo de Kragg: lleva la Runa Magistral de Kragg (una creación suya, da a Kragg Fuerza 10), Runa del Fuego (todos sus ataques se consideran de fuego), y Runa de la Furia (+1 ataque).

Armadura de Kragg: lleva la Runa Magistral de Gromril (TSA de 1+), Runa de la Resistencia (permite repetir las TSA falladas) y una Runa de Salvaguarda (un dado adicional para dispersar un hechizo contra Kragg o la unidad donde esté Kragg).

Báculo de Kragg: lleva la Runa Ígnea (Kragg es inmune a ataques de fuego), dos Runas Rompehechizos (un sólo uso, dispersa automáticamente un hechizo a no ser que esté lanzado con Fuerza Irresistible), y una Runa Magistral del Equilibrio (durante la fase de magia del enemigo, el jugador enano roba uno de los dados de energía del adversario y los suma a sus dados de dispersión).

Burlok Damminson

Maestro del Gremio de Ingenieros

Burlok ha sido ingeniero durante siglos y, aunque todavía le queda algo de su juventud rebelde, la pérdida de un brazo en un accidente y la posterior reprimenda de su padre le enseñaron lo erróneo de su forma de actuar. Ahora es un destacado tradicionalista que se resiste con todas sus fuerzas a cualquier pensamiento de innovación en el Gremio de Ingenieros Enano. Su brazo perdido fue reemplazado por un artilugio mecánico diseñado por él mismo que, con los años que han pasado desde que sufriera el accidente, se puede decir que funciona mejor que el original.

Puedes elegir a Burlok como una opción de Comandante. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Burlok Damminson

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Burlok Damminson	8	6	4	4	4	3	3	2	9

Puntos: 235

Armas y equipo: Burlok lleva el *Martillo de Burlok*, la *Armadura de Burlok*, y el *Brazo B.I.O.N.I.C.O.*.

Reglas Especiales: *Maestro del Gremio de Ingenieros*.

Objetos Mágicos

Martillo de Burlok: tiene la Runa Magistral de la Rapidez (ataca primero).

Armadura de Burlok: es una armadura pesada con una Runa de Piedra (salvación por armadura de 4+), y Runa de Hierro (salvación especial de 6+).

Brazo B.I.O.N.I.C.O.: El brazo B.I.O.N.I.C.O. (Brazo de Ingeniero Ortopédico Neumático Integrador de Capacidades Operativas) le da a Burlok +1 ataque de fuerza 7. Resolver primero los dos ataques con el Martillo y luego el ataque del Brazo.

Reglas Especiales

Maestro del Gremio de Ingenieros: Es un Ingeniero (ver pág. 14 del libro de Enanos), pero con muchísima mas experiencia: si sale Problemas en el dado de artillería, sumar +1 al resultado del 1D6 para ver qué ha pasado. Si sale un 6 en el dado (sin el +1), se supone que no ha pasado nada, Burlok ha arreglado la máquina y dispara de manera normal.

Krudd "El Loco del Pico"

[Aparecido en la campaña "La Venganza de Drong", © GW 1997]
[Adaptado por Namarie]

Krudd es pariente lejano de Drong, y un conocido agitador de masas. Finalmente ha aprovechado la oportunidad de dirigir una revolución contra la Reina Helgar y el colonialismo de los Elfos. Krudd considera que las minas deberían estar controladas por Drong, ya que éste defiende los valores tradicionales Enanos. Krudd es orgulloso y valiente, y está equipado con un gigantesco pico.

Puedes elegir a Krudd como una opción de Héroe en un ejército Enano. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Krudd "el Loco del Pico"

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Krudd	8	6	4	4	4	2	3	3	9

Puntos: 125.
Armas y equipo: *Pico de Krudd*, armadura pesada.
Reglas especiales: *Orgullo de Krudd*, *Capitán Minero*.

Objetos mágicos

Pico de Krudd: *Krudd empuña su gigantesco pico con ambas manos*. El pico tiene inscritas la Runa Magistral de la Rapidez (Krudd siempre ataca primero en combate cuerpo a cuerpo, incluso si ha sido cargado).

Reglas especiales

Orgullo de Krudd: *Krudd es orgulloso y arrogante, y siempre está dispuesto a demostrar que es el mejor líder de la rebelión. Sabe que tiene que infundir valor en los otros rebeldes predicando con el ejemplo. Esto, sumado a la borrachera, le ha convertido en temerario y jactancioso*. Siempre aceptará los desafíos.
Capitán Minero: Krudd es un experto minero. Sólo puede liderar una unidad de mineros. Es tan experto en el manejo del pico que, a pesar de ser un arma rúnica, tiene un +2 a la fuerza como si fuera un arma a dos manos.

[Nota de Namarie: creo que está equilibrado, es un Señor del Clan con dos runas de Fuerza y una Magistral de la Rapidez. El hecho de tener 65 puntos en runas en vez de los 50 queda paliado porque sólo tiene armadura pesada y las partes negativas de ser minero y siempre aceptar desafíos]

Skag el Sigiloso

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namarie]

Skag es uno de los lugartenientes de Drong, especialmente famoso por su habilidad para encontrar el camino hacia o desde absolutamente cualquier sitio y en cualquier situación. La mayor parte del tiempo invierte su talento saqueando tumbas o yendo en busca de tesoros perdidos. Antes de unirse a las tropas de Drong, Skag era un famoso mercenario, y una vez perdió un ojo en una batalla contra Orcos. Después de eso, pasó mucho tiempo a bordo de barcos Enanos en expediciones a lejanas colonias Enanas, antes de llegar a la fortaleza de Kazad Thrund.

Puedes elegir a Skag como una opción de Héroe en un ejército Enano. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Skag el Sigiloso

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skag	8	6	4	4	4	2	3	3	9

Puntos: 165.
Armas y equipo: *Yelmo de Skag*, armadura pesada, hacha a dos manos.
Reglas especiales: *Skag el Astuto*.

Objetos mágicos

Yelmo de Skag: El Yelmo de Skag tiene inscritas tres *Runas de la Suerte* (pág. 23 del libro de los Enanos).

Reglas especiales

Skag el Astuto: *Skag es famoso por sus astutos planes. Siempre tiene un as en la manga*. Una vez desplegados ambos ejércitos, el jugador que controle a Skag podrá coger una unidad básica ya desplegada y ponerla como si hubiera sido exploradora (es decir, situarla a una distancia mínima de 20cm del enemigo y fuera de su línea de visión). Por supuesto, esto sólo lo puede hacer si está al mando, así que Skag debe ser el General de tu ejército para poder hacer ese movimiento.

Grung el Desagraviador

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namarie]

Grung es un anciano Herrero Rúnico bastante gordinflón y gruñón, que arrastra el peso de un penoso agravio. Es conocido como el Desagraviador porque odia a los Elfos e intenta contagiar a todo el mundo éste mismo rencor.

Odia a los elfos porque atacaron la fortaleza en la que vivía y además la saquearon. Desde entonces, Grung ha sido un fugitivo y un refugiado, buscando asilo en la corte de cualquier Señor Enano que quisiera darle cobijo. A dondequiera que va, explica su historia de rencor hacia los Elfos. En realidad fueron los Elfos Oscuros quienes saquearon la fortaleza de Grung, pero Grung no distingue entre Elfos buenos y Elfos malos; para él todos son iguales: ¡traicioneros y despreciables!

Puedes elegir a Grung el Desagraviador como una opción de Héroe en un ejército Enano. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Grung el Desagraviador

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

Puntos: 200.
Armas y equipo: martillo con dos Runas del Ataque (+1HA cada una) y una Runa de la Agilidad (+1I); armadura ligera con una Runa de la Fortaleza (+1H), *Anillo Llameante de Thori*.
Reglas especiales: Odio a los Elfos (de todo tipo).

Objetos mágicos

Anillo Llameante de Thori: El Anillo Llameante de Thori puede emplearse tan sólo una vez por batalla. Sus poderes pueden emplearse en cualquier momento en el turno del jugador Enano, siempre y cuando no haya ningún enemigo a 15cm o menos de Grung. El anillo crea un muro de llamas a 15cm frente a Grung y la unidad en la que éste se encuentre, extendiéndose a lo largo de toda la longitud de la unidad. Las llamas permanecen en el campo de batalla hasta el inicio del siguiente turno Enano. El muro no puede crearse encima de miniaturas enemigas. Tan sólo los enemigos inmunes a fuego pueden cruzar la línea; si una miniatura no inmune al fuego lo intenta, se detendrá al llegar al muro de fuego. Eso incluye a las criaturas voladoras (como por ejemplo las Águilas Gigantes, no se arriesgarán a chamuscarse las plumas). El muro debe considerarse tan alto como un hombre, así que bloquea la línea de visión. Hay que tener en cuenta que el muro no se extiende por los flancos ni por detrás, sólo por delante.

Drong el Duro

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namarie]

Drong el Duro es un descendiente de Thrund el Furioso. Thrund murió a manos de su archienemigo, Bronn, cuando intentaba conquistar Krag Bryn. Su estirpe, el Clan Thrund, hizo el sagrado juramento de defender sus dudosas aspiraciones al trono de Krag Bryn. Drong está decidido a proseguir con este conflicto y sentarse en el trono de Krag Bryn por las buenas o por las malas, ¡aunque tenga que casarse con la Reina Helgar! Si este plan falla, está decidido a conquistar la fortaleza por la fuerza. Odia a todos los elfos y tiene la intención de expulsar a los Elfos de la colonia de Tol Eldroth.

Puedes elegir a Drong el Duro como una opción de Comandante en un ejército Enano. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Drong el Duro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drong	8	7	4	4	5	3	4	4	10

Puntos: 222.
Armas y equipo: *Martillo de Thrund*, armadura pesada, escudo.
Reglas especiales: Odio a los Elfos (de cualquier tipo).

Objetos mágicos

Martillo de Thrund: *Este martillo mágico es una herencia ancestral del Clan Thrund. Ha pasado de generación en generación desde el propio Thrund hasta Drong, su lejano descendiente*. El martillo es un arma rúnica, inscrita con la *Runa de la Destrucción*: los impactos son de F6, y cada herida no salvada causa 1d6 heridas.

Reina Helgar Trenzaslargas

[Aparecido en la campaña “La Venganza de Drong”, © GW 1997]
[Adaptado por Namarie]

La Reina Helgar es la soberana de Krag Bryn. Es la última descendiente de Bronn el Impetuoso, el fundador de la fortaleza. En sus tierras no queda con vida ningún miembro de su clan, el Clan Bronn, con la excepción de ella misma. Todos han muerto en la interminable guerra que la enfrenta al Clan Thrund, el Clan de los descendientes del archienemigo de Bronn, Thrund el Furioso.

Helgar es famosa por su orgullo y determinación. Sus largas trenzas merecen el mismo repeto que la barba de un Rey Enano. Maneja además el hacha y la jarra de cerveza con la destreza suficiente como para impresionar a cualquier otro guerrero Enano.

Loki Barbablanca es el único amigo verdaderamente fiel de Helgar. Sirvió a las órdenes de su padre, y posiblemente del padre de su padre. Loki es demasiado viejo y testarudo para abandonar la família a la que ha dedicado toda su vida. Porta el Estandarte de Batalla del Clan Bronn.

Puedes elegir a Helgar Trenzaslargas y a Loki Barbablanca como una opción de Comandante más una de Héroe (Portaestandarte de Batalla), en un ejército Enano. No puedes equiparlos con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Helgar Trenzaslargas y Loki Barbablanca

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Helgar	8	7	4	4	5	3	4	4	10
Loki	8	5	4	4	4	2	3	2	9

Puntos: 175 por Helgar, 200 por Loki.
Armas y equipo: Helgar lleva el *Hacha de Bronn*, armadura pesada y escudo. Loki va equipado con una Hacha y porta el *Estandarte de Batalla del Clan Bronn*.
Reglas especiales: *Clan Bronn*.

Objetos mágicos

Hacha de Bronn: *esta hacha era la que empuñaba Bronn cuando mató a Thrund*. Es un arma rúnica que tiene grabada la Runa del Destino: el primer personaje impactado por el Hacha de Bronn recibe el doble de heridas.
Estandarte de Batalla del Clan Bronn: este ancestral Estandarte de Batalla tiene inscritas *tres* Runas de Batalla, con lo que tiene un modificador de +3 al resultado del combate cuerpo a cuerpo.

Reglas especiales

Clan Bronn: Helgar Trenzaslargas y Loki Barbablanca deben estar siempre en contacto peana con peana el uno con el otro (a no ser que muera uno de los dos, claro). Deben estar siempre en la misma unidad juntos. Helgar es el General del ejército, y Loki el Portaestandarte.

Grombrindal, El Enano Blanco

Por cortesía de *La Meseta de Leng*

En Khazalid, el lenguaje de los Enanos, este legendario ser es conocido por el nombre de Grombrindal, que significa aproximadamente: "ancestro de barba blanca". Este es uno de sus incontables nombres, pero es muy probablemente, el más conocido.

Nadie sabe donde encontrar al enano Blanco, pero aparece siempre que su pueblo está en peligro. Sus intervenciones tan extrañas como inesperadas en las horas más oscuras son narradas en numerosas sagas enanas, y en sus escasas apariciones, los acontecimientos han girado a favor de los Enanos. Así, Umthi el maldito y los suyos fueron invadidos por los goblins, pero cuando toda esperanza se había desvanecido, vieron con consternación a los goblins batiéndose en retirada y escucharon que la horda murmuraba asustada el nombre del Enano Blanco. Luego Umthi y sus guerreros distinguieron una silueta con barba blanca agitando un hacha enrome en el seno de las filas enemigas. Animados por esta visión inesperada, todos los Enanos se lanzaron al ataque y cargaron al enemigo en un intento desesperado por alcanzar al Enano Blanco que combatía en solitario en el centro de las filas goblin. Cuando los Enanos hubieron finalmente conseguido la victoria, Umthi recorrió ansiosamente el campo de batalla, pero el Enano Blanco ya había desparecido sin dejar rastro, exceptuando una imponente montaña de cadáveres goblin. Un monumento dedicado a Grombrindal se alza actualmente en ese lugar, como han sido erigidos otros en numerosos lugares en los reinos Enanos.

Algunos afirman que el Enano Blanco no es otro que el Alto rey de Karaz-a-Karak Snorri Barbablanca, que fue el único que supo hacerse respetar realmente por Aenarion, el rey alto elfo de Ulthuan. Esto sucedió hace tiempo, antes de la Guerra de la Barba y, si se demostrara la veracidad de esta hipótesis, significaría que aquel al que se apoda Enano Blanco es indiscutiblemente un ancestro enano que misteriosamente se ha vuelto inmortal.

Se narra en la saga de Grombrindal que él camina errante a lo largo de las Montañas del Fin del Mundo recorriendo las antiguas rutas de los Enanos haciéndose pasar por un prospector y oculto en una gran capa, y que a cambio de una jarra de cerveza enana, acepta a veces desvelar una profecía a los viajeros que se cruza.

Numerosas son las ocasiones en que extraños enanos solitarios que corresponden aproximadamente a esta descripción, han sido avistados en las proximidades de los campamentos Enanos la víspera de un batalla importante, o recorriendo los muros de una fortaleza asediada.

Esto siempre fue un presagio de victoria, pues el Enano Blanco aparecía el día siguiente en el combate, empuñando sus armas reales, como un feroz y antiguo monarca de leyenda, un auténtico ancestro cuya estatua habría sido reportada a la vida.

Puedes elegir a Grombrindal como una opción de Comandante y otra de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Grombrindal, El Enano Blanco

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grombrindal	8	7	4	4	5	4	4	4	10

Puntos: 526

Armas y equipo: *Corona Rúnica de Zhufbar*, *Capa Rúnica de Valaya*, *Hacha de Grimnir*, *Armadura de Escamas de Glimril*.

Reglas Especiales: *Ocultación*, *Sin Temor*.

Objetos Mágicos

Corona Rúnica de Zhufbar*: Tan sólo unos pocos enanos han podido ver la imponente corona que se ciñe sobre la firme frente del Enano Blanco. De acuerdo con las escasas descripciones que se han podido encontrar, los Señores de las Runas la han identificado*

como la ancestral Corona Rúnica de Zhufbar que desapareció muchos años atrás, cuando fue tomada la fortaleza. Cualquier unidad de enanos intentando reagruparse se reagrupará automáticamente si se encuentra en un radio de 12 cms alrededor del portador de esta corona.

Armadura de Escamas de Glimril: *Después de la batalla de Thragg, durante la que el Enano Blanco masacró a diez mil guerreros del Caos que vinieron a rescatar al imprudente Ungi Sin-suerte y los suyos, una escama fue encontrada atrancada entre los dientes de un señor del Caos. Estaba hecha de un metal desconocido. Los Señores Rúnicos decidieron darle el nombre de Glimril, suponiendo que había sido forjada por los dioses.* La armadura proporciona al Enano Blanco una tirada de salvación por armadura de 1+, además de una tirada de salvación especial de 4+.

Capa Rúnica de Valaya: *Las runas bordadas sobre la capa que porta el Enano Blanco atestiguan que ha sido obra de la propia Valaya. Una antigua saga cuenta que Valaya, la ancestral diosa protectora del pueblo Enano, cayó irremediablemente enamorada del Enano Blanco a causa de su magnífica barba blanca y que le ofreció esta capa en señal de su amor*. El Enano Blanco se beneficia de una Resistencia Mágica (3).

Hacha Rúnica de Grimnir: *La pesada hacha que maneja el Enano Blanco corresponde con la descripción que se hizo del Hacha Rúnica de Grimnir en numerosas sagas y leyendas. Puede ser que fuera el propio Grimnir en persona quien le ofreció este arma al Enano Blanco*. Este arma proporciona a su portador un bono de +2 a la Fuerza y requiere ambas manos (no está obligado a atacar en último lugar). El Hacha Rúnica de Grimnir permite al Enano Blanco repetir sus tiradas para impactar y para herir falladas. Además, ¡sus adversarios tienen que repetir sus tiradas de salvación por armadura si la superan!

Reglas Especiales

Ocultación: *El Enano Blanco guarda su identidad en secreto hasta que decide revelar su presencia. Su disfraz habitual es una larga capa en la que se envuelve para disimular su enorme barba blanca, característica de los ancestros*. Si lo deseas, puedes hacer que comience la partida oculto en una unidad de Enanos (pero nunca entre la dotación de una máquina de guerra). Si esta oculto, no debes desplegarlo sobre la mesa, pero considéralo como si se desplazara con la unidad a la que acompaña. Apunta secretamente tras la lista de ejército en que unidad se encuentra. Si la unidad llega al combate o es destruida, él debe revelar su presencia inmediatamente y permanecerá en el lugar, aún cuando los otros miembros de la unidad huyan o sean destruidos. Puedes descubrir la verdadera naturaleza del Enano Blanco al comienzo de cualquier fase de cuerpo a cuerpo, y será colocado en la primera fila de la unidad, reemplazando a uno de los combatientes normales de la unidad. Si la primera fila está enteramente formada por personajes, el Enano Blanco deberá ser colocado en la segunda fila. Una vez revelado, el Enano Blanco es libre para actuar como cualquier otro personaje. Ten en cuenta que si el Enano Blanco es el general del ejército, no podrá usar sus habilidades como general (las tropas no pueden utilizar su atributo de Liderazgo para llevar los chequeos oportunos) hasta que no haya sido revelado.

¡Sin temor!: El Enano Blanco es un ancestro y no un simple mortal. Está sujeto al *odio* a los pielesverdes, es *inmune a desmoralización* y no huirá jamás, incluso si la unidad que le acompaña huye. Si se da el caso, mantendrá su posición e impedirá al enemigo perseguir a sus compañeros en caso de ser necesario.

Personajes Nuevos

Kadrin Melenarroja

(aparecido en la WD70)

El Clan Melenarroja puede trazar las raíces de su linaje hasta la época de las primeras crónicas enanas, y Kadrin Melenarroja es, sin duda, el más famoso de esta prestigiosa línea familiar. Se ganó el renombre de gran guerrero en la Batalla de las Tres Torres, pero fueron sus habilidades las que llamaron la atención de un Herrero Rúnico, que le tomó como aprendiz. Siglos después se convirtió en el Señor de las Runas de Karak-Varn, y ejerció como Señor de la Fortaleza, hasta que las Montañas del Fin del Mundo se vieron sacudidas por terremotos. Muchos de su clan murieron, Kadrin escapó a duras penas. Él y los escasos supervivientes buscaron refugio en Karaz-a-Karak, que adoptaron como nuevo hogar. Allí enseñaron a los demás Enanos el arte de la forja rúnica. Durante esta época Kadrin creó el Escudo de Piedra y su Martillo de Guerra. En –1185 del Calendario Imperial volvió a Karak-Varn, su antiguo hogar, en busca de las valiosas reliquias y artefactos familiares perdidos.

Puedes elegir a Kadrin Melenarroja como Comandante. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto rúnico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Kadrin Melenarroja, Señor de las Runas y Antiguo Señor de Karak-Varn

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kadrin Melenarroja	8	6	4	4	5	3	3	2	10

Puntos: 215
Armas: *Martillo de los Eones*, Arcabuz Enano
Armadura: Armadura de Gromril, *Escudo de Piedra*.
Reglas especiales: Tozudo. Suma un dado de dispersión a tu reserva de dados de dispersión. *Futuro Rey de Karak-Varn*.

Objetos Mágicos

Martillo de los Eones: *Lleva grabada una antigua runa familiar. Kadrin era el único enano que conocía el secreto*. Las miniaturas impactadas con este Martillo deberán hacer un chequeo de Liderazgo por cada impacto recibido. Por cada chequeo no superado, el Martillo causará una herida automática sin TSA posible. Si el chequeo es superado, las tiradas para herir y de salvación se tiran como es normal.
Escudo de Piedra: *Está forjado con el gromril más puro de Karak-Varn. El propio Melenarroja forjó este escudo, grabando en él prodigiosas runas de protección arcana*. El escudo de piedra da la protección de un escudo normal (es decir, 3+ con la armadura de Gromril), pero además le da a Kadrin una tirada de salvación especial de 2+ contra cualquier proyectil (incluidos proyectiles mágicos).

Reglas Especiales

Futuro Rey de Karak-Varn: Debe ser el General de tu Ejército.

Belegar, Rey de Karak-Ocho-Picos

(por Namarie)

Belegar, 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. Sin embargo, los Enanos controlan sólo una pequeña parte de la antaño gran ciudad, y se encuentran rodeados por sus enemigos. Los Enanos viven continuamente en un estado de asedio, y no es seguro que puedan sobrevivir. Las únicas esperanzas vienen por tener a Belegar.

Puedes elegir a Belegar como Comandante. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto rúnico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Belegar, Rey de Karak-Ocho-Picos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Belegar	8	7	4	4	5	3	4	4	10

Puntos: 455 puntos
Armas: *Hacha de los Ocho Filos*.
Armadura: *Armadura de los Antepasados*, *Cuerno de Reconquista*.
Reglas especiales: Rey de Karak-Ocho-Picos.

Objetos Mágicos

Hacha de los Ocho Filos: *afilada por Señores de las Runas ocho veces para atraer los Vientos de la Magia, y atrapados esos Vientos en las gemas incrustadas, esta poderosa pero peligrosa arma necesita un coraje superior para poder ser empuñada*. Es un hacha a dos manos, y lleva grabadas la Runa Magistral de la Muerte (anula armaduras, y proporciona Golpe Letal), la Runa de la Fuerza (+1F), y la Runa de la Furia (+1A).
Armadura de los Antepasados: *Recuperada de uno de los salones del trono de Karak-Ocho-Picos, esta armadura protege a Belegar como si los espíritus de sus Antepasados estuvieran con él*. Armadura de Gromril con la Runa Magistral Adamantina (+1R) y la Runa de la Fortaleza (+1H).
Cuerno de Reconquista: *Es el sonido del Cuerno, amplificado por las salas de Karak-Ocho-Picos, el principal motivo de huida de skavens y Goblins antes de que se les pase por la cabeza evitar la reconquista*. Tiene la Runa Magistral del Desaliento (v. pág. 23 del libro de los Enanos).

Reglas Especiales

Rey de Karak-Ocho-Picos: Debe ser el General de tu Ejército.

Namuk Takesh

(Creado por McGregor, adaptado por Namarie, es “estándar” con un poco de trasfondo ☺) Puedes elegir a Namuk Takesh como una opción de Comandante en un ejército Enano. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Namuk Takesh

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Namuk Takesh	8	7	4	4	5	3	4	4	10

Puntos: 258
Armas y equipo: *Armadura Grana*, *Martillo de Namuk*.
Reglas especiales: las de todos los Enanos.

Objetos mágicos

Armadura Grana: Namuk es un enfervecido amante de Blood Bowl, y su equipo favorito tiene como indumentaria un rojo algo oscurecido, como de sangre reseca. Es tan fanático del equipo que le han considerado Miembro Honorífico, y para ello le han forjado una increíble Armadura ligera de color granate, con la Runa Magistral de Gromril, y con el número de su jugador favorito hecho con joyas impregnadas de magia (Runa Magistral del Rencor). Esto proporciona, en total, una tirada de salvación por armadura de 1+ y una tirada especial de 4+.
Martillo de Namuk: es un martillo (arma de mano) con la Runa del Poder (dobla F contra R5+), Runa Magistral de la Rapidez (ataca primero) y Runa de la Agilidad (I+1).

Khargrim el chalado

Khargrim fue un Matador que buscó su propia muerte desde el principio de la Guerra de la Barba. Luchó contra poderosos Héroes Elfos y mató a varios Dragones, hasta que lo hicieron prisionero y lo encerraron. Al pasar muchos años encadenado y al habérsele negado la oportunidad de morir en la batalla, fue perdiendo poco a poco lo que le quedaba de cordura y se transformó en una descerebrada máquina de matar. Un día arrancó las cadenas que lo mantenían preso en la roca y causó estragos en el interior de la fortaleza élfica al despedazar un sinfín de guerreros con sus cadenas antes de lograr escapar. Cuando la guerra terminó, desapareció por las montañas.

Puedes elegir a Khargrim como una opción de Comandante en un ejército Enano. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Khargrim el Chalado

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Khargrim	8	7	3	4	5	3	5	4	10

Puntos: 266.
Armas y equipo: *Cadenas de Atadura.*
Reglas especiales: Inmune a desmoralización, matador, *Trastornado*, *Contracarga*, Odio a los Altos Elfos..

Objetos mágicos

Cadenas de Atadura: son un arma a dos manos que proporciona Resistencia a la magia (2).

Reglas especiales

Trastornado: No podrá formar parte de ninguna unidad, ni siquiera si es de Matadores. Además, no puede ser nunca el General del ejército. Por si fuera poco, Khargrim tiene Furia Asesina, y no puede perderla ni siquiera si pierde el combate.
Contracarga: durante el primer turno de cualquier combate cuerpo a cuerpo, Khargrim siempre atacará primero, aunque sea el objetivo de una carga.

[En la White Dwarf #83 se habla de Khargrim el Chalado, un Enano que participó en la Guerra de la Barba pero no se sabe si está vivo o muerto. Por eso lo hemos incluido ☺ Aunque para la mayoría de personajes las reglas eran demasiado “bestias”, hemos comprobado que Khargrim es un personaje muy compensado (y de hecho algo caro en puntos para lo que hace!)]
[Nota: básicamente es un Matademonios (130) con Runa de Rapidez (+25) y arma a dos manos (+6), y con algo parecido a Estandarte Élfico de Protección Arcana (+40?), contando que el odio a Elfos puede ser +25, la furia asesina eterna +25, y quedaría restar el hecho que no pueda liderar la unidad...]

Snorri Muerdenarices

By Namárië, gracias a Frías Rico

Snorri Muerdenarices es un enano más grande y más muscular que Gotrek. Como matador se afeita la cabeza, aunque no luce una cresta de color anaranjado como el resto de los matadores sino que presenta unos clavos incrustados en su cráneo simulando una cresta. Su barba es corta y su nariz ha sido rota durante tantas veces que no puede hacer uso de ella. Durante sus encarnizadas batallas también perdió una oreja por lo que en uno de sus lados de la cabeza puede verse tan solo un orificio. El único elemento decorativo de su cara es un anillo enorme que atraviesa su nariz. Por lo tanto puede tratarse de uno de los matadores más feos del viejo mundo.

Snorri tiene el honor de ser uno de los únicos tres supervivientes de la primera misión para buscar Karag Dum, y que resulto ser un fracaso. Tan solo Gotrek y Borek Forkbeard junto a el consiguieron sobrevivir.

Poco se sabe de por qué Snorri realizo el juramento de los matadores, tan solo que se trata de algo relacionado con una mujer y un niño enanos. En la búsqueda de su muerte tan solo lleva consigo dos armas con las que pelear, un hacha y un martillo. Sus únicas aficiones son la bebida y el matar a enemigos cada vez más poderosos.

En sus últimos viajes se ha unido en compañía de Gotrek y Félix para evitar que las fuerzas del caos se hagan con el control del viejo mundo. En los tiempos que corren puede que estos tres héroes tengan algo importante que hacer en contra de las fuerzas del caos.

Puedes elegir a Snorri Muerdenarices como una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Snorri Muerdenarices

	M	*HA*	*HP*	*F*	*R*	*H*	*I*	*A*	*L*
Snorri	*8*	*6*	*3*	*5*	*4*	*2*	*4*	*3*	*10*

***Puntos**: 150.*

***Armas y equipo**: Snorri lleva un hacha y un martillo, lo que se consideran dos armas de mano (tiene por lo tanto 4 ataques).*

Reglas Especiales: Con mucha suerte, Matador loco, Compañero de Gotrek, Enemigo del Caos.

Reglas especiales

Con mucha suerte: Snorri tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Matador loco: Snorri está sujeto a las reglas de Matadragones (ver libro de Enanos). Está como un cencerro, así que intentará luchar contra cuanto mayor sea el bicho, mejor. Una vez declaradas las cargas, mide la distancia entre Snorri y cualquier “bicho gordo” que tenga en línea de visión (como “bicho gordo” significa cualquier Objetivo Grande y cualquier miniatura de “tipo Ogro” –ogros, trolls, Kroxigores, ratas ogro–). Si cualquiera de ellos se encuentra a distancia de carga, Snorri deberá cargar. Además, en el turno en que carga contra esos tipos de criatura tiene 2 ataques extra.

Compañero de Gotrek: es necesario incluir a Gotrek para incluir a Snorri.

Enemigo del Caos: Snorri se ve sujeto a las reglas de odio hacia todas las formas del Caos (humanos, bestias, demonios), a Enanos del Caos y a skavens (además de a pielesverdes como es habitual en los Enanos). Esta regla está por encima de la inmunidad a psicología por ser inmune a desmoralización.

Lewis Van Jaarl, entrenador en paro

By Castiman

Dentro del Imperio hay asentadas numerosas comunidades de enanos que con el tiempo han ido adoptando muchas de las costumbres humanas como suyas. Este fue el caso de Lugur Vangrim, un enano oriundo de Hochland. Como muchos otros enanos, Lugur decidió traducir su nombre al idioma del Imperio, por lo que era conocido como Lewis Van Jaarl. Desde muy joven, Lewis se sintió atraído por el sangriento deporte conocido como Blood Bowl. Obstinado como solo un enano puede serlo, Lewis se propuso triunfar en este deporte como fuese y así, tras probar unos años como jugador comenzó su carrera como entrenador.

El primer equipo que lo fichó como entrenador fue el equipo de su ciudad, el Sigmar de Hergig. Tras ganar la liga de Hochland, Van Jaarl empezó a salir del anonimato. Su momento de mayor gloria fue cuando el Sigmar de Hergig logró proclamarse campeón del Viejo Mundo, derrotando en la final a los Mercenarios de Miragliano. Se dijo entonces que la clave de su éxito era una libreta de notas en la que Lewis guardaba todos sus conocimientos tácticos.

En la cúspide de su carrera, Lewis fue fichado por uno de los mejores equipos del Viejo Mundo, Los Granazules de Barcinus. Al principio fue todo bien, incluso los Granazules ganaron la liga de Estalia, pero después todo empezó a desmoronarse. Su equipo comenzó a perder, pero Van Jaarl culpó del fracaso primero a los jugadores, después a la afición y por ultimo al resto del mundo (a todos menos a él mismo). Algunos le sugirieron que cambiara sus tácticas, pero el obstinado Van Jaarl se negó a desarrollar ninguna estrategia que no estuviera en su querida libreta. Tras pelearse con todo el mundo, Lewis fue finalmente despedido, pero la mala fama le perseguía allá donde fuese y nadie quería contratarlo como entrenador. Desengañado, Van Jaarl se unió al culto de los Matadores y se dirigió a las Montañas del Fin del Mundo en busca de una muerte honorable (¡o de un nuevo contrato, quien sabe!).

Lewis Van Jaarl puede ser elegido como una opción de héroe enano. En caso de incluirlo en tu ejército, deberás representarlo tal y como se describe a continuación. No podrá llevar equipo adicional ni elegir objetos mágicos.

Lewis Van Jaarl

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lewis Van Jaarl	8	6	3	4	4	2	4	3	10

Puntos: 180 puntos.

Armas y equipo: Hacha con la runa Siemprre Negatifa, Talismán con la runa Nunca Positifa, Libreta de los Agravios.

Reglas especiales: Matador, Inmune a desmoralización, Solitario (Lewis recela incluso de los propios enanos –y ellos de él-, por lo que nunca puede unirse a ninguna unidad).

Runas

Runa Especial Siemprre Negatifa: niega las tiradas de salvación por armadura ¡y también las tiradas de salvación especiales!

Runa Nunca Positifa: Este extraño talismán lleva grabada la Runa Especial Nunca Positifa, que hace que todos los impactos contra Van Jaarl de F4 o superior se resuelvan como si se hicieran con F3. Es decir, que sólo se puede herir a Lewis con 5+.

Mi Libreta de los Agravios: Además de sus tácticas, Lewis lleva anotadas en su querida lifrreta los agravios que le han causado algunos de sus ex-jugadores. Puesto que Van Jaarl ha entrenado a jugadores de casi todas las razas de Warhammer (incluido al engendro Bogarde ☺), Van Jaarl siente *odio* hacia cualquier enemigo que se enfrente (aunque sea inmune a psicología).

Mithrandir, el Peregrino Gris

[By Mithrandir]

“Bien sabe Grungni que pocas veces un humano merece que se le dedique un mínimo de atención por sus propios logros, y menos aún un hechicero –dijo Durgrim Melenarroja a sus oyentes de la taberna- Como deberíais saber, la magia es muy inestable, y controlarla supone un enorme esfuerzo, si no es casi imposible. Por eso, la mayoría de hechiceros y otros de su calaña no son más que charlatanes. Pero –añadió, pensativo- hay alguien que conozco que ya es harina de otro costal. Supongo que habréis oído hablar de Mithrandir, ¿no?”

El murmullo de sorpresa que se había ido formando al hablar el viejo martillador aumentó, y algunos enanos se echaron miradas cargadas de dudas, aunque el interés de todos estaba centrado en las palabras de Durgrim.

“Pues bien, muy poco sabemos sobre su llegada a Karaz-a-Karak; por lo que sé, ya estaba en la época del rey Snorri Barbablanca. ¡Y son esos en verdad muchos años! Y además, un noble humano que conocí dijo haber oído algo de él en la corte del Emperador, y juró haber visto imágenes suyas en un fresco del Templo de su hombre-dios, Sigmar... Aunque claro, eso es solamente la opinión insignificante de un necio Humano. Pero, ¿quién sabe...? Tal vez esté en lo cierto.”

“A lo que íbamos, podemos considerar a Mithrandir como uno más de los nuestros. Sí, ya sé que parece extraño, pero estaréis de acuerdo conmigo en que nos ha ayudado en incontables ocasiones. Además, cuenta con el toda la confianza del Rey.”

Durgrim se paró un momento a respirar. El ambiente era gélido. Nadie decía nada, aunque se reflexionaba mucho: “¿Adónde quería llegar el viejo Enano? ¿Considerar aquel humano como uno más de la Antigua Raza?”

“Normalmente, no nos dice mucho sobre lo que tiene en mente –continuó Durgrim-, aunque sus consejos son siempre acertados. Muchos agravios hemos borrado gracias a él, pero por desgracia, no se lo tenemos en cuenta como deberíamos.”

A esto un joven Enano no pudo aguantar más, y dijo: “pero, señor, si realmente no hace nada...además de dar consejos, que reconozco que sí, son buenos, pero...”

Durgrim lo fulminó con la mirada, y respondió: “Joven, tú dices que no hace nada. Pero te digo yo que como mínimo él protege tu pellejo y el de todos nosotros de la inmunda magia enemiga. Y ahora os lo digo a todos. No hablo por hablar. No diría ni la mitad de lo que he dicho de nadie, ni tan siquiera de otro Enano ante cualquier Humano que osara criticarlo, si no fuera verdad. Tiene una gran sabiduría, y un poder que ha crecido a la par. Sus hechizos (cuando decide hacerlos), aún los más insignificantes, nos han librado más de una vez en que estábamos en apuros. Y más aún, os diré que es más valiente que muchos “Señores Enanos” que podría mencionar. Nunca, repito, nunca ha huido en la batalla.”

Los Enanos escuchaban, ahora sin ninguna reticencia, cada una de las palabras del viejo martillador. Veían ahora que sus dudas eran completamente infundadas. Después de todo, un Enano nunca miente, y cualquier Enano de pro debe respetar a sus mayores, cuya experiencia y años les doblan. En realidad, veían a Mithrandir con un renovado respeto, no porque antes no lo respetaran, sino porque lo tenían en cuenta como un humano más. Sirviéndole más cerveza, le rogaron que continuara.

“Parece ser de una materia más resistente de lo que supondríais al verlo, ya que muy pocas veces lo he visto herido; pero aún en algunas ocasiones que parecía haber caído honorablemente en batalla... lo vi en la cena de aquel día charlando animadamente con nuestro Rey. Nunca habla de ello, pero yo creo o bien que es inmortal, o bien que como mínimo, no ha encontrado nada que lo haya podido destruir totalmente... si algo puede hacerlo. No como los traidores elfos...con los que tiene relación, aunque escasa, no creáis.

Seguro que lo llaman para que los ayude. Mucha gente lo hace. De vez en cuando, abandona Pico Eterno y se marcha de viaje con su gran corcel; una sombra en el viento del amanecer, y vuelve al cabo de largos años... siempre con el mismo aspecto que tiene desde hace siglos, y con la mente tan lúcida como entonces."

Mithrandir puede incluirse en un ejército Enano normal, y ocupará una opción de Comandante. No puede equiparse con equipo adicional ni cambiarle el que tiene. También puede incluirse, contando con el beneplácito del oponente, en un ejército elfo (no elfo Oscuro), Imperial, Lagarto (*sí, Mithrandir ha viajado hasta Lustria, y seguro que tiene amigos Slann* ☺), y en general en cualquier ejército"del bando bueno". Nunca se enfrentará a los Enanos yendo con otro ejército (sí puede enfentrarse a los Enanos del Caos).

	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Mithrandir	*	6	4	4	5	3	5	2	10
Auras de Protección	*	5	0	4	4	2	2	2	10

Puntos: 500.
Potencia de la Unidad: es 3 (Mithrandir y sus auras).
Armas y equipo: lleva una vara de fresno y una espada (cuentan como dos armas de mano). No tiene armadura.
Reglas Especiales: *Designios inescrutables, Auras de Protección, Dominio del Fuego, Cuando el consejo no es suficiente...*, *y Ser superior.*

Normas Especiales

Designios Inescrutables: *Nadie sabe las verdaderas intenciones de Mithrandir, ni lo que es en realidad bajo su anciana apariencia. Es raro que acuda a la batalla, y más aún que decida ayudar activamente en ella, haciendo algo más que simples fuegos de artificio. Pero cuando decide llevar a cabo grandes hechizos, es algo digno de contemplar. Muchos grandes señores ven, en su presencia, que no son más que simples peones en sus planes, y que nada de lo que podrían hacer o decir llegaría realmente a afectar a sus decisiones*. Mithrandir no se moverá de donde se despliegue, y no puede formar parte de ninguna unidad. Esto quiere decir que no declarará cargas, ni perseguirá, ni podrá ser objeto de un hechizo de desplazamiento (en caso de haberlo). Genera, en cada turno de magia propio, 1D6+2 dados de energía que solo puede usar él, más 2 dados de dispersión, que pueden emplearse normalmente. Usará solamente los siguientes hechizos, simples muestras de su verdadero poder; y sólo cuando él lo considere necesario, así que no lanzará hechizos trabado en cuerpo a cuerpo. No gastará más de 4 dados de energía para lanzar un hechizo:

Inundación (dificultad 6+): *con un mero gesto, Mithrandir hace que las aguas subterráneas afloren a la superficie, y conviertan el campo de batalla bajo los pies de sus enemigos en un auténtico lodazal.* Hasta el inicio del siguiente turno de magia propio, el movimiento de la unidad objetivo se ve reducido a la mitad. No afecta a unidades/miniaturas voladoras o etéreas.

Relámpago (dificultad 7+): *Mithrandir levanta su vara, y con una palabra genera una tormenta eléctrica. De repente, un rayo desciende de las nubes para caer sobre su objetivo, resultando carbonizado al instante.* Causa 1D6 impactos de F4 a una unidad enemiga del tablero.

Llamarada (dificultad 8+): *extendiendo sus manos, Mithrandir pronuncia unas palabras en una lengua olvidada, que desencadenan una ardiente bola de fuego que incinera todo lo que encuentra.* Proyectil mágico, alcance 75 cm, causa 2D6 impactos de F4.

Fragmentación (dificultad 9+): *golpeando el suelo con su vara, se produce un temblor que aumenta en intensidad hasta explotar bajo los pies de sus enemigos en una lluvia de*

piedras y grava. Causa 1D6 impactos de F5 a una unidad del tablero, 2D6 en caso de estar en un elemento rocoso, elevado o en ruinas.
En caso de obtener una disfunción mágica, no le ocurriría nada, simplemente cesaría de lanzar hechizos por ese turno. No debe tirar en la tabla de disfunciones.

Auras de protección: *como espíritu del bien, es inmortal, y muy difícil de herir. Un conjunto de auras de protección le rodean, y hasta pueden llegar a dañar a cualquiera que se acerque demasiado*. Mithrandir tiene una salvación especial de 4+. Deben repetirse cualquier tirada para herir superada contra él. Además, sus auras le otorgan una protección inusitadamente fuerte, así que cuenta con una tirada de salvación por armadura de 2+. Los impactos de proyectiles (incluso mágicos) contra Mithrandir se resuelven como si fueran dirigidos a una máquina de guerra: con un resultado de 1-4, los proyectiles simplemente se desvanecen en el aire, y con un resultado de 5-6 impactarán a Mithrandir o sus auras. Si las auras mantienen sus heridas, se repartirán entonces los impactos que recibiera Mithrandir entre ellas y el mago; por ejemplo, si queda una aura, los proyectiles que no hayan desaparecido impactarán con un 1-3 al aura, y con un 4-6 a Mithrandir. Como controla las auras a voluntad, puede hacer que resulten dañinas; cada aura tiene el perfil de atributos antes indicado, y una SA de 2+ en cuerpo a cuerpo / SA de 3+ en disparos. Si se hirieran las dos auras, éstas simplemente se dedicarían a proteger a Mithrandir (excepto que no recibirán proyectiles), pero no atacarían más. En caso de perder todas sus heridas, Mithrandir no moriría, ya que como ser inmortal no puede ser destruido, aunque se retiraría como baja del tablero (representa que abandona su forma física para recuperarla de nuevo más tarde).

Dominio del Fuego: *su dominio sobre el fuego no tiene comparación, y crea llamaradas de colores diversos con las que golpea a sus enemigos.* (N. del autor**:** ¡no, no es un mago de Tzeench aunque haga llamas multicolor! ☺). Todos sus ataques (en cuerpo a cuerpo) cuentan como ataques mágicos y como ataques de fuego. Además, es inmune al fuego, sea cual sea su procedencia.
Espíritu Superior: *como ser superior que es, no siente ningún temor por ninguna criatura que pueble la Tierra.*Es inmune a desmoralización. Además, al simpatizar por la raza Enana, es consciente de los múltiples e injustos agravios que han sufrido éstos por los Orcos y los Goblins, así que comparte su odio hacia la raza pielverde. Si Mithrandir (y sus auras) fueran destruidos, la desolación del ejército sería tal, que les costaría mucho tiempo reponerse del impacto. Si ocurriese esta situación, el oponente recibiría los puntos por Mithrandir (y sus auras) como sería habitual, pero si fueran eliminados en cuerpo a cuerpo, el oponente recibiría 100 puntos de victoria adicionales.
Si el consejo no es suficiente...: *si Mithrandir va a la batalla, es porque realmente la situación es apremiante, y solamente él puede arreglarla, por lo que el añadido de más magia no serviría de nada*. No puedes incluir ningún Yunque Rúnico si incluyes a Mithrandir, y viceversa, ya que él solo se basta para solventar cualquier problema.

*[**Nota de Mithrandir** (del autor, claro ☺): aunque algunos piensen que está descompensado, nada más alejado de la realidad, es un Comandante Enano con mucho trasfondo: Señor de las Runas con Yunque Rúnico, armadura de Gromril y escudo, y las siguientes runas: Runa Magistral del Acero, Runa de Piedra, Runa Ígnea, Runa del Fuego, dos Runas de la Agilidad y la Runa Magistral del Rencor. Creo que es un buen personaje; a ver qué os parece...]*

Regimientos actualizados

Lanceros Enanos (Unidad Básica)

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

Puntos: 9 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 10+
Armas y equipo: Los Lanceros Enanos llevan armadura ligera, escudo y lanza.
Opciones: pueden cambiar su armadura ligera por pesada (+1 punto por miniatura). Puedes mejorar un Lancero a Músico (+5 puntos), Portaestandarte (+10 puntos) o Veterano Lancero (+10 puntos).
Reglas especiales: Los lanceros enanos combaten en dos filas (ver reglamento de Warhammer).

Nuevos Objetos

En la White Dwarf #79 aparecieron unos cuantos Objetos Mágicos descubiertos en Albión. Son COMPLETAMENTE OFICIALES, así que puedes incluirlos sin miedo alguno en tu ejército. En el caso de los Enanos, hay un objeto nuevo:

- **Espada de la Muerte Resplandeciente**. Arma mágica, 65 puntos. *Esta espada posee un filo envuelto en una luz resplandeciente que atraviesa las armaduras más resistentes*. El personaje ataca en combate cuerpo a cuerpo con Fuerza 5 e ignora las tiradas de salvación por armadura.

Si se incluye este objeto, se deben contar los 65 puntos como si fueran de runas. No se pueden grabar runas en esta arma. No se puede equipar al Enano que lleve este objeto con armas adicionales.

Nuevas opciones de equipo

[Gracias a La Meseta de Leng]

En está sección se incluyen toda clase de nuevos utensilios, artefactos o monturas que se echaban de menos en el ejército por los jugadores enanos y que sin embargo no son ni mucho menos desequilibrantes sino que tan sólo aportan una opción más a la hora de diseñar tu ejército. De cualquier forma muchas de las cosas que aquí se presentan no son oficiales (si bien están equilibradas), por lo que debes ponerte de acuerdo con tu oponente para poder utilizarlas.

Trono del Poder

(65 puntos)

En lugar de luchar a pie el Señor de los Enanos puede escoger ser llevado a la batalla sobre uno de los grandes Tronos del Poder.

El Trono del Poder es acarreado por cuatro fornidos Veteranos, que proporcionan al Señor de los Enanos cuatro ataques adicionales de HA5 y F4. Cualquier ataque dirigido contra el Trono debe resolverse contra el propio Señor de los Enanos. La miniatura no podrá unirse a ninguna unidad. Además, el Trono tiene *Resistencia Mágica* (2).

Nota: Esta opción puede utilizarse de manera oficial cuando eches partidas de la Guerra de la Barba, fuera de este contexto tendrás que pedir permiso a tu adversario para poder utilizarlo.

Escudo Real

(45 puntos)

Todas las grandes fortalezas Enanas poseen sus emblemas ancestrales que han sido transmitidos de generación en generación. Entre estos emblemas característicos se encuentran los Escudos Reales, estos escudos son demasiado grandes para ser utilizados normalmente en combate, sin embargo a menudo los Señores Enanos los llevan a la batalla como símbolo de su poder y para dirigir a sus tropas desde una posición privilegiada. Cada escudo Real es transportado por dos poderosos guerreros elegidos entre la Guardia Real del Señor Enano y nunca abandonarían esta misión aunque ello les costase la vida.

Sólo el general de tu ejército puede portar uno de estos ancestrales escudos, lo que le concederá algunos beneficios. Desde su posición elevada el General Enano puede inspirar una mayor confianza a sus tropas, que le ven desde largas distancias, para representar esto, los enanos que se encuentren dentro de un radio de 45 cm, en lugar de los habituales 30 cm, del General pueden utilizar su atributo de Liderazgo. Además, el Escudo Real proporciona al General dos ataques adicionales de HA 5 y F 4. Todos los ataques dirigidos contra el General o sus porteadores se resolverán contra el general y en caso de que éste muera los porteadores también se retirarán del campo de batalla.

A pesar de todo, acudir a la batalla sobre un Escudo Real también tiene sus problemas. El enemigo podrá divisar fácilmente al General y los porteadores entre el grueso del ejército Enano y por tanto podrá ser declarado como objetivo de disparos aunque esté en el interior de una unidad o a pocos centímetros de ella, aunque en el caso de estar en el interior de la unidad se beneficiará de la regla *cuidado señor.*

Oso de Montaña

(55 puntos)

Los osos de montaña son entrenados por los Enanos Nórdicos para ser utilizados en las batallas y sembrar el caos entre las tropas enemigas. Normalmente sólo son utilizados por los propios Enanos Nórdicos, sin embargo algunos valientes Enanos del Sur ya se han atrevido a montarlos.

Puedes montar cualquier número de Señores Enanos o Señores del Clan Nórdicos sobre osos de montaña, pero tan solo puedes montar a 1 de tus Señores Enanos o Señores del Clan sobre un oso de montaña.

Oso de Montaña

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oso de Montaña	15	4	0	5	4	3	2	3	7

Puntos: 55
Armas: Garras afiladas y dientes.
Reglas Especiales:
- **Lealtad:** Los osos de montaña son extremadamente leales a sus dueños, pues han pasado prácticamente toda su vida junto a ellos, y obedecen sin dudarlo todas sus ordenes, por esta razón se benefician de la regla especial Avance Imparable.
- **Agravios del Caos:** Los osos han participado en tantas batallas contra las hordas del caos y han sufrido tantas heridas frente a ellos que al igual que el resto de los Enanos Nórdicos poseen odio a estas criaturas.
- **Martillo de Caballería Enano:** Puesto que las lanzas son consideradas por los Enanos como armas poco "nobles", los herreros tuvieron que diseñar un nuevo tipo de arma para que los Jinetes de Osos pudieran luchar cabalgando sin dificultades, para ello adaptaron el conocido martillo de caballería imperial a las proporciones correctas para un Enano. La nueva arma pronto tuvo gran aceptación entre los Jinetes de Osos, y son pocos los que hoy día no la utilizan. El Martillo de Caballería confiere a su portador +2F durante el primer turno de combate cuando carga y +1F en resto del tiempo, requiere ambas manos para ser utilizado. Puedes equipar a tu general con Martillo de Caballería Enano si éste cabalga sobre un oso, en ese caso te costará 8 puntos en el caso de un Señor Enano y 6 puntos si se trata de un Señor del Clan.

Nuevos Regimientos

Jinetes de las Cumbres

By War'n'Rol http://warnrol.iespana.es

En algunas regiones nórdicas, los Enanos han conseguido ensillar a carneros, y los usan en algunas batallas para conseguir movilidad. Sobre todo en las cumbres de las montañas, donde estos animales se sienten en su casa.

0-1 Jinetes de las Cumbres (unidad Singular)

Jinetes de las Cumbres

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete de las Cumbres	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Gran Jinete de las Cumbres	8	4	3	3	4	1	2	2	9
Carnero	16	3	-	3	4	1	2	1	3

Puntos: 17 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 5+
Armas y equipo: Los Jinetes de las Cumbres llevan arma de mano, armadura ligera y escudo. Montan en Carneros.
Opciones: pueden cambiar su armadura ligera por pesada (+2 puntos por miniatura) y pueden llevar lanza (+1 pto).
Reglas especiales: Los Carneros son *difíciles de manejar*, son *montañeses* y tienen *poderosas astas*.

Reglas especiales

Difíciles de manejar: *Los Carneros son excesivamente tenaces en su marcha y a veces es difícil hacerles cambiar de dirección*. Pivotar cuesta el doble de movimiento de lo habitual.
Montañeses: *Los Carneros están habituados a desenvolverse entre los riscos*. Ni las montañas ni las zonas rocosas penalizarán su movimiento.
Poderosas astas: cuando un carnero carga suma +1 a su fuerza.

[Nota: en la página de War'n'Rol puedes ver hasta miniaturas modificadas para representar los Jinetes de las Cumbres]

Jinetes de Kariak Land-Dur

0-1 Jinetes de Kariak Land-Dur
By War'n'Rol http://warnrol.iespana.es

Jinetes de Kariak Land-Dur

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kariak	6	4	4	4	4	2	3	3	9
Jinete de las Cumbres	8	4	3	3	4	1	2	1	9
Carnero	16	3	-	3	4	1	2	1	3

Puntos: Kariak y cuatro Jinetes de las Cumbres, incluidos Portaestandarte y Músico, tienen un coste de 272 puntos, y ocupan una opción de unidad Singular y una de Héroe en un ejército Enano. El tamaño de la unidad puede ampliarse por un coste de 20 puntos por miniatura extra.

Armas y equipo: Los Jinetes llevan arma de mano, armadura pesada, lanza y escudo. Kariak lleva armadura de Gromril, y un hacha rúnica con la Runa del Poder y la Runa de la Fúria. El Portaestandarte lleva un estandarte con la Runa de Protección Arcana. Todos montan en Carneros.

Reglas especiales: Los Carneros son *difíciles de manejar*, son *montañeses* y tienen *poderosas astas*.

Reglas especiales

Difíciles de manejar: *Los Carneros son excesivamente tenaces en su marcha y a veces es difícil hacerles cambiar de dirección*. Pivotar cuesta el doble de movimiento de lo habitual.

Montañeses: *Los Carneros están habituados a desenvolverse entre los riscos*. Ni las montañas ni las zonas rocosas penalizarán su movimiento.

Poderosas astas: cuando un carnero carga suma +1 a su fuerza.

El ejército Enano (I)

Así que te has decidido por un ejército Enano. Bien, esperemos que no sea “porque ganan”. Los Enanos no están en su punto álgido de su existencia, como los más veteranos Barbaslargas pueden recordar. Pero sí que conservan las características más emblemáticas de su personalidad: son tozudos, son valientes, nunca olvidan, son orgullosos, duros como una roca... y son buenos combatientes.

Lo más divertido de jugar con Enanos es cuando te sientes como uno de ellos. No jugando con “fichitas”, sino pensando en las miniaturas como valientes soldados que han decidido morir por su Fortaleza o sus principios, o un agravio que debe borrarse del libro.

Un Ejército Enano tiene puntos fuertes y puntos débiles:

- “Poca” maniobrabilidad. El hecho de mover 8cm y de tener marchas y cargas de 16cm los pone en desventaja con los rápidos Elfos (12cm normales, 24 en marcha, y si van en corceles hasta 44cm). Es decir, tienes que estar con el ojo en el adversario, debes cuidar tus flancos (una unidad de caballería ligera fácilmente puede cargar por el flanco de cualquier unidad que esté más adelantada). Y lo de poca es relativo. Porque el poder marchar siempre, SIEMPRE (aunque haya enemigos a menos de 20cm) permiten que el ejército Enano siga imparable aunque haya un par de moscardones (águilas, arpías) por los flancos; las tácticas enemigas de hostigar para retrasar el avance no funcionan con los Enanos, lo que a la práctica implica una movilidad única.
- No son fáciles de matar. La R4 y las frecuentes armaduras hacen de nuestros Enanos un ejército bastante más complicado de derribar con proyectiles que los Elfos Silvanos (R3 y casi sin armaduras).
- Alto Liderazgo. A no ser que haya muchas bajas, será difícil desmoralizar a los Enanos. No sólo los personajes (L10/L9) sino que la tropa ya de por sí tiene L9. Esto es muy importante. Si consigues que no te carguen por los flancos, entre filas y estandarte tienes bastantes posibilidades de no huir. El alto Liderazgo de la tropa también propicia que puedas destinar los Héroes a “otras actividades” distintas a las de dirigir el combate de la tropa (Ingenieros, por poner un ejemplo).
- Pegan últimos. El hecho de tener una baja iniciativa hace que, a no ser que carguen los Enanos, siempre ataques último, pero no te preocupes, que la R4 y las armaduras te ayudarán a que no sea tanto problema. Por ese motivo, si una tropa puede llevar armas a dos manos, PONLAS sin miedo. Atacarás último, pues al menos que sea con una Fuerza más alta.
- Buena defensa. Las máquinas de guerra, la alta Resistencia, el poco avance... hace que los Enanos sean un buen ejército defensivo. No lo subestimes. Tampoco subestimes que puedes sorprender a tu rival con un ejército enano ofensivo (Girocópteros, Mineros...)
- Magia. No tienen. Pero, a cambio, los Herreros Rúnicos (personajes que en cuerpo a cuerpo no están mal) pueden llevar 75 puntos “mágicos” y añaden dados a la dispersión. La idea de un Herrero Rúnico liderando una unidad debe dejar de sonarte extraña.

Y aquí van algunos consejos:

- Comandantes. Básicamente hay tres opciones
    - Señor de los Enanos. Es decir, un Rey... 125 puntos en runas, 4A HA7 F4 R5, con H3 I4 y un fantástico L10, de perfil básico... armadura de 4+... y todo puede mejorarse con runas... y por menos de 150 puntos! Es una opción interesante. De todos los ejércitos, es el que menos diferencia tiene entre Comandante y Héroe. Personalmente, si sólo se puede poner un Comandante prefiero dejar esa opción para el Señor de las Runas.
    - Señor de las Runas. Lo más parecido a un hechicero en otras razas, es un tío de dos ataques HA6 F4 R5. Con 150 puntos a gastar en runas (para subir aún más su perfil). Aunque puede ser muy tentador ponerlo en una unidad de Rompehierros o de Barbaslargas, el Yunque Rúnico (por 200 puntos) es una más que interesante opción. Si alguien se lo quiere cargar (cuidado con

proyectiles tipo “cabezazo”, así que a poner runas de defensa), tendrá que enfrentarse, además del Señor, a cuatro ataques HA5 F4 y con salvación de 3+ en CaC (los Guardianes del Yunque). El Yunque, además, le da algo de vidilla a la fase de magia Enana (si hay montañas o colinas, para las máquinas de guerra enemiga, atención a la Runa de la Tierra). Y un Dado extra de dispersión. Y he dicho que puede tener 150 puntos en objetos rúnicos?? Martillos voladores de F5 que sean anti-personaje-montado-en-dragón, por ejemplo ☺ Lo malo, es que el Yunque no se puede mover. Por lo tanto, si incluyes un yunque, no podrás beneficiarte del Señor de las Runas... a no ser que te quedes atrás, cosa que hacen muchos generales Enanos.
    - Matademonios. Personalmente no lo pondría, ya que el hecho que no pueda llevar armaduras hace que sea un bonito “dispárame y verás”. Quizá a partidas de muchos puntos...
- Héroes. Tenemos cuatro clases de Héroes. Como los Enanos tienen el mismo liderazgo que los Héroes, debemos tener en cuenta que lo único bueno de tener un Héroe en una unidad es: disponer del Portaestandarte de Batalla (muy importante), tener alguien con más ataques y que hagan más daño, y tener algún objeto mágico que putee al enemigo.
    - Señor del Clan. Para meter leches, metido en cualquier tipo de unidad (Guerreros del Clan, Montaraces, Rompehierros...). No te vas a gastar muchos puntos (unos 125 siendo “full equip” es barato, no?), lo malo es que dispones de un Héroe menos. Un consejo: mínimo de uno (portaestandarte de batalla), pero pocos más.
    - Herrero Rúnico. Una excelente opción. Tiene un punto menos de HA, I y A que el Señor del Clan, pero puede gastar 25 puntos más en objetos rúnicos (vaya... una runa de Ataque y una de Agilidad son 15 puntos y dejan la misma Iniciativa y Ataques), y, sobre todo, SOBRE TODO, un dado más de dispersión. Si crees que tu oponente va a usar algo (o bastante) magia, incluye Herreros Rúnicos en vez de Señores del Clan.
    - Ingeniero. Si vas a usar alguna que otra máquina fuertecita (lanzallamas, Cañón Órgano), acompáñalas de un Ingeniero. Vale la pena. Para Catapultas, Cañones y Lanzavirotes, piensa que pueden llevar algunas runas (las máquinas!) que hagan mejorar su puntería o fiabilidad. Todo depende de si has tenido que gastar muchos personajes como Herreros...
    - Matadragones. Otro desperdicio como el Matademonios. Vale, muy fuerte, por 69 puntos 4 ataques (con dos runas de Furia serian 6) con una HA6 (buffff) y que siempre hieren con 4+. Pero sólo si carga... porque si no (o el oponente tiene un montón de agujas) se queda criando malvas.
- Unidades básicas. Sean lo que sean, que sean grandes. Mínimo de 25 Enanos por unidad. Al ser lentos, tienen que aguantar más los proyectiles del enemigo (vale, si juegas contra Caos hazlas de 16). Todos tienen HA4 y R4, lo que les hace bastante interesantes.
    - Equipa a los Guerreros con arma a dos manos (más fuerza). Pon armadura pesada siempre que puedas, y Escudo. Si tienes que poner 4 unidades de 25 Enanos del Clan, ponlas sin dudar.
    - Los Atronadores no los recomiendo, su HP3 hace que no siempre acierten. Pueden mover y disparar, así que son mejor que los Ballesteros (y la pólvora daña más). Aún así, Enano Bronko opina que valen más de lo que cuestan: tiene hp3 (hasta aquí normal) pero tiene un arcabuz enano que le da +1 al impactar en corto alcance. Es decir, que a largo te impactará con 5+, pero a corto con 3+, con f4 y -2 a la TSA. Además va equipado con arma de mano, escudo y ligera, con lo que tiene una Tirada de Armadura de 5+ contra proyectiles... y de 4+ en Cuerpo a Cuerpo. ¿Qué os parece?
    - Los Mineros son divertidos, pero el hecho que se puedan quedar toda la partida debajo del suelo no acaba de convencer.
    - Los Montaraces, si necesitas exploradores ponlos; si no, no te gastes los puntos en ballestas (HP3 again) que son muy caro (17 puntos!).
    - Los Ballesteros son más baratos que los Montaraces (pero no exploran) y que los Atronadores (pero dañan menos). No los recomiendo. Si te hace gracia eso de las ballestas, pues pon una de Montaraces que van

disparando, si les cargan responden disparando y si no cargan ellos con arma a dos manos. Pero no pongas Ballesteros.

- Unidades especiales.
    - Los Martilladores, no les veo más uso que ponerlos junto a un Rey (por eso del trasfondo). Son tozudos, sí, vale... pero piensa que el General estará en la unidad. Más vale que pongas a un Señor del Clan con un estandarte con la runa de Groth el Tuerto en otra unidad cualquiera, y guardes la Especial para otro caso.
    - Barbaslargas. Me encantan, más por la miniatura que por otra cosa. Son como Martilladores, pero con escudo por 1 p menos, e inmunes a pánico.
    - Rompehierros. A la gente le gustan mucho los Rompehierros, porque tios con tirada de armadura de 3+/2+ en disparos / cuerpo a cuerpo... para ser INFANTERÍA... como que sí ☺ Lo malo, que tienen F4, quizá por eso me gustan más los Barbaslargas. Pero sobre gustos no hay nada escrito.
    - Matadores. Si te vas a enfrentar a un ejército con pocos proyectiles, NO LO DUDES, pon una unidad de 20 Matatrolls con dos armas de mano, o mejor de Matagigantes. Tres ataques de HA5 que hieren el 50%, y que además son indesmoralizables... ideales contra unidades algo “raras”. Eso sí, ten cuidado, procura atacar primero (un Girocóptero puesto delante es ideal! Que te carguen el Giro, huyes, el contrario se quedará a distancia de carga tuya a no ser que sea caballería).
    - Cañón. Sigo sin entender por qué un Cañón Imperial, por los mismos puntos, es el GRANDE, y el Enano el pequeño. El hecho de poder inscribir algunas runas especialmente interesantes en los cañones (como Recarga o sobre todo Forja) hacen que sean más potentes (aunque a menos distancia) que sus equivalentes imperiales.
    - Lanzavirotes. Buena opción contra regimientos de varias filas. Además puede estar tremendamente potenciado con runas como la Magistral de la Puntería (impacta con 2+), Penetración (+1F), Buscadora (para dragoncitos)... Además, el Lanzavirotes no explota y tienes el 2x1!!
    - Catapulta. Mi favorita ☺ Con un Ingeniero y una runa de la Precisión, las catapultas aciertan casi siempre.
- Unidades Singulares.
    - Cañón Órgano. De acuerdo, puede hacer mucho daño a corta distancia, pero te arriesgas a que haga en promedio 3 impactos F5 (2 bajas prácticamente). Eso si no explota, claro... Personalmente encuentro más potente el Cañón de Salvas (y más inestable). No lo pondría.
    - Cañón Lanzallamas. Esto sí que mola: actúa como un cañón hasta 30cm, pero cuando aterriza, plantillazo de llamas F5. Lo malo es que de vez en cuando no funciona, pero cuando funciona es letal contra regimientos grandes aunque tengan armadura pesada y escudo (Caos, Grandes Espaderos...), ya que anula –2 la armadura… ñam ñam... Altamente recomendable.
    - Girocóptero. Genial, indispensable. Tiene un pequeño lanzallamas F3 que no hace mucho contra oponentes que tengan R4 o más y tsa de 4+ o mejor. Pero evita marchas, vuela... lo malo, que si te lo pillan a ras de suelo, son 140 puntos para el enemigo.
    - Mercenarios. Siempre puedes poner desde unos Halflings de HP4 a unos Caballeros Imperiales!

En definitiva, monta el ejército basándote en lo que te vas a enfrentar. Que tiene proyectiles? Pon Rompehierros e intenta avanzar. Que no? Quédate atrás y fríelo a lanzallamas, para finalmente cargar tú. Los Personajes pueden ser desde tíos sin armadura al mando de unidades a guerreros que te añaden dados de dispersión. Al contrario de lo que ocurre con los pielesverdes, no deberá preocuparte mucho el Liderazgo, tus Enanos seguirán inamovibles como una roca. Aprovéchalo.

Y un último consejo, piensa en el ejército como una cota de mallas, cada unidad es una anilla, entretejida con sus vecinas, avanzando todas a la vez. Con ello conseguirás que no te carguen por los flancos. Y la victoria, a la larga, será tuya. Que Valaya te proteja, amigo.

Análisis del Ejército Enano

Por Mithrandir

El ejército enano es básicamente un sólido bloque de infantería blindada, resistente y tozuda, lenta e inexorable, contra el cual sus oponentes habrán de ir con cuidado si no quieren acabar con la cabeza separada de sus hombros por un hacha rúnica o aplastada bajo los martillos de los fornidos martilladores. Empezaremos mirando las características y usos que puedan tener cada tropa:

Comandantes:

- **Señor de los Enanos:** Un gran guerrero. Muy, muy bueno. Ponle una buena armadura rúnica, un hacha a dos manos, y hará mucho daño. Los 125 puntos que puede gastar en runas son muy importantes, aunque una simple hacha a dos manos puede resultar letal, en lugar de una gran hacha rúnica. Es mucho mejor equiparle con una buena armadura. Si quieres hacer de él un búnker con patas y barba, inscribe la R. Mag. del Acero, la runa de piedra, y la Runa magistral del rencor en una armadura de gromril y un escudo. Generalmente, eso basta para que sea impenetrable. Eso sí, no lo dejes solo, porque aunque mate mucho, sin una unidad que le respalde, bien estando con él, bien atacando a la otra unidad por el flanco, se desmoralizará sin dificultad contra unidades grandes.
- **Señor de las Runas:** No está mal. La miniatura es muy chula, tienes más puntos para runas, y poderle poner un Yunque Rúnico... Lástima que contra varios magos, no te ayuda mucho el Yunque, no... Si lo incluyes, ponle una buena armadura, y un arma a dos manos, y runas talismánicas anti-magia, en una unidad de rompehierros, por ejemplo. Allí hará daño, y protegido estará, tenlo por seguro. Si te hace gracia el Yunque, recomiendo poner a Thorek, puesto que la runa de la perdición ayuda mucho (si la consigues usar...), y tiene un dado más de energía; pero es muy caro en puntos para partidas pequeñas, para lo que hace.
- **Matademonios:** bueno, bastante bueno. Sólo que dura tanto como un vaso de agua en el desierto contra enemigos algo blindados y fuertes... ☺ ponlo en alguna unidad, o junto alguna, para que haga destrozas sin que le disparen ni le puedan herir... una runa de alaric el loco, y tal vez un par de runas de la fúria... ¡Pero defiéndelo bien!

Héroes:

- **Señor del Clan:** Útil. Obligatorio poner uno, el portaestandarte de batalla. Su HA 6 y sus 3A hacen bastante daño, y el estandarte de batalla es obligado; desde un +1 para las unidades a 30 cm o menos hasta la Runa Magistral de Valaya. Luego puedes poner alguno para hacer daño, y fomentar el poder ofensivo, pero allá tu. Quizá te convenga más un Herrero Rúnico o algún enano básico más.

- **Herrero Rúnico:** genial. Casi, casi, como un Señor del Clan, y con un dado de dispersión adicional. Es muy útil ponerle, por ejemplo, una runa magistral del equilibrio, una runa de la fuerza y una runa de la piedra: más armadura, más fuerza, más dados de dispersión, y menos magia que sufrir por parte del enemigo. En una unidad de guerreros, barbaslargas o rompehierros estará bien defendido. Si no, déjalo cerca de una, para cargar por el flanco.
- **Matadragones:** buenoo… Si te gustan mucho, ponle una runa magistral de la rapidez y una de la fuerza, a ver que tal… No acostumbro a ponerlos. (si al menos se pudiesen poner los honores de la Tormenta del Caos de los matadores de Karak-Kadrin a los matadores normales… Todo cambiaría…).

Unidades Básicas:

- **Guerreros:** Estamos ante la famosa espina dorsal del ejército. Van muy, muy bien. Tienes varias opciones y maneras de usarlos. Desde blindarlos al máximo (armadura pesada, arma de mano y escudo) para que salven a 3+, a ponerlos ligeros pero peligrosos (armadura ligera y arma a dos manos), o lo mejor, por sólo 11 puntos, "full equip"(arma a dos manos, arma de mano, armadura pesada y escudo). Siempre con grupo de mando, de 20 a 25 miniaturas, y aguantará, atacará, y hará prácticamente cualquier función que le encomiendes.
- **Ballesteros:** si leéis las otras tácticas, creo que no se les aprecia mucho… Pero yo creo que valen la pena. Veamos: HP 3. Es decir, impactarán a 4+ sin penalizadores, aunque normalmente peor. Qué más: alcance 75 cm, fuerza 4. La gracia de los ballesteros es sin duda su bajo coste, su largo alcance y que pueden resistir algo en cuerpo a cuerpo, protegiendo a otras unidades, ralentizando el avance enemigo. Destruir unidades de Terradones o unidades voladoras con los ballesteros (aunque no es un gran mérito, ya que estamos), la verdad, sale a cuenta en puntos… Por cierto; ponles escudo y músico, y cuando te carguen huye. Ya verás, si tienes una unidad con armas a dos manos cerca, la desdichada unidad que se atrevió a cargar tus ballesteros quedará reducida a polvo…
- **Mineros:** van bien. Una unidad de 15 o 20 miniaturas, atacando por el flanco, nunca va mal. De todas maneras, vigila, ya que si te cargan a ti, lo llevas mal… Poca armadura, y coste algo elevado. Pero no va mal tener una unidad en el ejército.
- **Montaraces:** nunca los he usado. No creo que sean muy útiles. Poca armadura, y pocas ventajas… tal vez sean prácticos al ser exploradores, e ir disparando mientras se acercan, responder a una carga disparando, y luego atacar… ponles escudo, para salvar, como mínimo a 5+, y ballestas o armas arrojadizas, pero mejor no los uses mucho. De todas formas, utilizándolos juntamente con los mineros, son efectivos (al menos sobre el papel): si atacas por un flanco con los mineros, y por el otro con los montaraces, apoyándolos con tus tropas fuertes en el medio, harás mucho daño. Procura debilitar a las unidades que vayas a cargar con los montaraces con proyectiles, ya que se lo dejarás más facil. (táctica de la página de GW españa).

Unidades Especiales:

- **Rompehierros:** los mejores. Sí, los mejores. Son "cafeteras" andantes, que lo paran todo. Con un estandarte con la runa de batalla, y un héroe para aumentar su poder ofensivo, para (verbo y preposición) todo lo que les envíes. Obligada, como mínimo, una unidad.
- **Barbaslargas:** Muy útiles también. Menos armadura que los rompehierros, pero más poder ofensivo, e inmunes al pánico por añadidura. Una buena táctica es que te carguen a los rompehierros, y luego tú les cargas con los barbaslargas y sus armas a dos manos por el flanco.
- **Martilladores:** iguales que los barbaslargas, con la salvedad de llevar escudo por un punto más, y ser tozudos si el general está en la unidad. A ver, si llevas un señor de los enanos, úsalos, pero, no sé… Algo caros… Eso sí, te aguantan lo que sea: son tozudos, HA 5, F6 (armas a dos manos) y R4 y SA 4+/3+…
- **Matadores:** chulos, y contra caos, o tropas que no tengan proyectiles apenas, van perfecto. Ponlos en una amplia franja, y detendrán a lo que sea, cuanto más grande mejor. Ni se te ocurra usarlos contra elfos: mucha armadura y poca resistencia. Lo mejor es contra bichos grandes, y para aguantar cargas mientras rodeas las demás unidades.
- **Cañones:** destrozan todo lo que hay a su paso. Pero, ¿porqué el gran cañón imperial cuesta lo mismo y los enanos no lo tienen? En fin, con la runa de la forja, prácticamente imparable. Úsalo contra bichos grandes o unidades caras con mucha armadura. Si necesitas parar como sea a una unidad que se te echa encima, usa el cañón. Es muy fiable. Si el enemigo tiene máquinas de guerra, prueba de disparar contra ellas: se quedarán de piedra (y sin máquina por añadidura).
- **Catapultas:** también son prácticas: contra unidades de infantería, perfectas. Le inscribes una runa de la precisión, y una de la penetración, y acertarás y dañarás mucho (mataelfos: herir a 2+). Puedes lanzar rocas contra bichos grandes, pero iría de fábula contra una unidad grande de bichos tamaño ogro: con varias heridas, matas a muchos de golpe, y son muchos puntos. Pero, lo mejor, contra infantería.
- **Lanzavirotes:** buf… prefiero la pólvora. Si necesitas máquinas de guerra desesperadamente, y te quedas sin opciones de unidades especiales, úsalos, con alguna runa de penetración y la runa de la puntería, o la buscadora de Flaksson. Perfectos anti-carros.

Unidades singulares:

- **Cañón Órgano:** qué pena… 45 cm de alcance… O lo pones en primera línea, para asustar, bien defendido por detrás, o no lo uses… Es demasiado caro para acabar disparando una o dos veces en toda la partida. En cambio, en asedios es otra cosa; pruébalo, ya verás.
- **Cañón lanzallamas:** eso ya es otra cosa. Perfecta contra unidades de mucha armadura, o de bajo liderazgo… Je je… Imagínate, le causas bajas a una unidad de goblins, y ya tienes medio ejército

pielverde huyendo (lástima que algunos orcos evitan el pánico de los goblins). De todas formas, no hay mucha diferencia entre éste y el órgano, la verdad, en cuanto a la distancia. Además, es bastante más inestable y caro.

- **Girocóptero:** de lo mejor que hay. Va muy bien para ponerlo en la retaguardia del enemigo (ojo a las máquinas de guerra tipo lanzavirotes de repetición), o delante suyo, para que cuando carguen, tu huyas…. Para cargar con una unidad de Barbaslargas.
- **Cercenagoblins:** esta novedosa máquina salida de la Tormenta del Caos cuenta como una unidad singular y un héroe, aunque contra unidades grandes, es destructiva (MUY destructiva). Es bastante efectiva, ya que Malakai tiene una gran puntería. Y si no dependes de él para disparar la máquina, usa su arcabuz de repetición, que no se queda manco.

Malakai Makaisson

Bueno, aquí hemos visto las diferentes tropas, cada una va bien para una función.

Ahora podemos mirar algunas tácticas, muy generales, basadas en las tácticas de Mdn pero aplicadas a los enanos, clasificadas dependiendo contra qué luches.

a) **Ejército Mágico:** como por ejemplo un ejército Hombres Lagarto. Los Slann son temibles, así que debemos tener precauciones. Ponemos a un Herrero Rúnico con la runa magistral del equilibrio y una runa rompehechizos, y a otro con tres runas rompehechizos o bien una comehechizos y una rompehechizos, como queráis. Luego, podemos elegir a un general guerrero, es decir, un Señor de los Enanos, bien armado y blindado, y un portaestandarte de batalla. Si os da mucho miedo la magia, inscribid la runa magistral de Valaya. Luego poned unidades de guerreros bien blindados, “full equip”, ballesteros, una catapulta y un cañón, rompehierros, una de barbaslargas, (los dos últimos con estandartes rúnicos: los rompehierros con una de batalla, y para no romper las leyes de las runas, los barbaslargas con la runa de batalla y una runa que te dé resistencia a la magia 1. Así defenderás mejor contra la magia a la unidad menos blindada). Tal vez te convenga poner una de mineros. Por cierto, otra cosa. Yo he llegado a poner una unidad de 10 guerreros Enanos sin equipo adicional ni grupo de mando, y la cosa surte efecto. El enemigo normalmente asigna una de sus unidades a luchar contra la tuya, malgastándola, ya que es de distracción, mientras que tú puedes concentrarte mejor en las otras. Y si te la ignora, ¡mejor que mejor! Flanquea una unidad enemiga; le quitarás bonificadores por filas. O si no, acércate a otra para obligarla a cargar, y luego huye. Es muy divertido, con 70 puntos puedes tener entretenidos 300. Y contra los hechizos, bloquea el cometa de casandora. Si llevas la runa magistral de Valaya, ¡No lo disperses! Conseguirás guardar algun dado, y se dispersará automáticamente sin causar ningún daño. El Slann es muy escurridizo, y seguramente llevará las tablillas sagradas que le confieren una tirada de SE 4+ en cuerpo a cuerpo y 2+ contra lo demás. Si está solo, cárgalo por varios sitios, y desmoralízalo; es lo mejor que puedes hacer para matarle. O si está en una unidad, mejor que mejor. Menos maniobrable, y mas probabilidad de hacer daño y desmoralizar… Otra estrategia es concentrar disparos en el Slann. Es muy difícil que le consigas herir, de acuerdo, pero si haces muchos (pero que muchos) disparos contra él, alguno acabará por fallar... y si el Slann muere, prácticamente ganas la partida. Los Króxigor no aguantan contra barbaslargas o rompehierros mucho tiempo, excepto si cargan; el estegadón se desmoraliza en nada, pero no te arriesgues (ataca a los eslizones); los saurios no son rival para ti, y los eslizones y terradones tenlos controlados, fastidian mucho.

b) **Ejército Guerrero:** Es decir, Caos u Hombres Bestia. Contra ellos, lo mejor son un buen Señor de los Enanos, varios Señores del Clan, un portaestandarte con la runa de stromni barbarroja y la runa de batalla. Luego, varias unidades de guerreros, algún atronador, una de matadores, rompehierros, barbaslargas, cañones y catapultas, y también me arriesgaría a poner un cañón órgano. Si lo defiendes bien, el enemigo desistirá de atacártelo, y puedes hacer bastante daño… aunque mejor un girocóptero. Contra este ejército, lo mejor es sumar puntos de resolución al combate, así que todas las unidades con estandarte rúnico, y la runa de batalla. Piensa que sólo se aplica el bonificador de +1 al combate por un estandarte, es decir, un estandarte de batalla y un estandarte normal en la misma unidad sólo suman +1, no +2 por ser dos estandartes. Así que si tienes un estandarte de batalla en una unidad de rompehierros, ponle la runa de stromni y la de batalla, y al otro estandarte la de batalla. Así, entre estandartes sumarás +4 a la resolución… Je, je, je…(pero mejor no pones estandarte a los rompehierros: mira las tácticas para runas de estandartes más abajo). Protege tus flancos, concentra tus disparos en las unidades más resistentes y fuertes, engáñales con tus tropas, y resiste: con los Enanos, si no te flanquean, tienes muchas probabilidades de resistir.

c) **Ejército Elfo (es decir, de mucho disparo):** pues nada, hombre. Si te disparan, tú les contestas. Por mucha flecha que disparen, los cañones más daño hacen. Así que a resistir. No pongas (¡ni loco!) matadores. Muchos guerreros sólidos, rompehierros, barbaslargas… para parar proyectiles. Los elfos acostumbran a tener magia, así que ponte algún Herrero Rúnico con la runa del equilibrio y la rompehechizos. Un general guerrero, portaestandarte, cañones, catapultas… mineros y ballesteros y atronadores. Pues sí. Él te pensaba obligar a avanzar mientras te segaba la vida a flechazos, y ahora se ve obligado a avanzar… concentra tus primeros disparos en los lanzavirotes, arqueros y bichos rápidos, y luego a las tropas fuertes. Si no te rodean, aguantarás seguro. Cuídate, de todas formas, de “monstruos” como los maestros de la espada, o de bichos voladores… Fastidian mucho.

d) **Ejército mixto:** con disparo, magia y tropas (imperio). Haz una mezcla de todo. Aguanta y dispara, apunta a las máquinas de guerra y unidades buenas. Protégete de la magia con herreros rúnicos, suma puntos de combate con las runas, usa girocópteros y unidades fuertes… Y no durará mucho el ejército enemigo.

Un buen consejo es combinar bien los grupos de mando. La mayoría de gente pone en cada unidad un grupo de mando completo, con lo que no es que le amortice el coste, no, sinó que resulta prácticamente inútil. Por ejemplo, ¿qué utilidad tiene poner músico a una unidad de matadores? ¿Vale la pena por 6 puntos un +1 al combate sólo en caso de que empates y sólo en caso de que tu oponente no lleve músico? Con el mismo razonamiento, a veces no es útil añadir un músico a una unidad. Con el alto liderazgo, es muy difícil que no consigas reagrupar una unidad que huye. Y como dependas del músico para ganar un combate...
Un campeón, a veces, tampoco sirve. De acuerdo que tiene dos ataques, pero por 12 ó 10 puntos casi puedes incluir un guerrero más en la unidad.
Normalmente, el personaje del grupo de mando más importante es un portaestandarte. El +1 al combate ayuda mucho, y en las unidades especiales, puedes ponerles runas.
En fin, en general, la mejor táctica es esperar y disparar. Puedes defenderte bastante bien contra la magia y proyectiles, y debes debilitar las líneas enemigas para destrozarlas luego con tus sólidos guerreros. Procura detener las unidades voladoras. Fastidian mucho, sobre todo a las dotaciones de máquinas de guerra. Si puedes elegir, sitúate en una colina: disparas mucho mejor, y además, resistes mucho más. He llegado a aguantar 5 turnos con un enano de la dotación de un cañón contra una unidad de 10 eslizones simplemente estando encima de una colina… aunque los eslizones no son grandes guerreros, el +1 al combate por posición elevada ayuda.

LAS RUNAS
El ejército enano posee una de las mejores (si no la mejor) armería mágica. De veras, las runas son geniales. Pasad de controlar un ejército lagarto o elfo oscuro a uno enano, y notaréis la diferencia.
Es una lástima, de todas formas, que falten objetos tales como alguno que dé golpe letal, o 1D3 / 1D6 heridas, etc. De todas formas es una gozada contar con estas inscripciones mágicas.
Vamos a repasar ahora las diferentes runas y sus múltiples utilidades:
Runas de armas:
- Con las runas, y especialmente con las de armas, hemos de hacer una cuidadosa selección. Puede estar muy bien un arma que hiera automáticamente, y que sume +2 a la iniciativa, pero contra un elfo es prácticamente inservible. Con este ejemplo quiero decir que se ha de elegir el arma acorde al enemigo. Además, yo siempre intento elegir runas que tengan más de una función; por ejemplo: en lugar de la runa magistral de snorri spangelhelm (75 pts), podemos elegir un arma a dos manos, y tenemos 75 puntos más para dedicarlos a la armadura, a la protección, o al propio ejército. ¿Por qué? Se preguntará alguno. Sencillamente, con F6, probablemente herirás a la mayoría de enemigos a menos de 3+. Además, restarás 3 a la tirada de salvación por armadura,

por lo que pasaría de 1+, por ejemplo, a 4+. Y eso es muy importante. Un defecto que tienen muchos personajes es que no niegan la S.A., con lo que si luchan contra alguien blindado, no tienen muchas posibilidades.

- Otra opción buena sería una runa de la rapidez, y un par de la fuerza. Son muchos puntos, pero este personaje puede aguantar cargas (o ayudar a aguantar) con facilidad, y siempre atacará primero...
- Si es una batalla pequeña, es divertida la runa magistral del vuelo. Añadidle una runa de la fuerza, y lanzadla contra el héroe enemigo... En batallas de 1500 pts, va bastante bien, pero es un lujo algo caro.
- La runa del poder: contra batallas en las que el oponente tenga monstruos o grandes generales, en desafíos harás bastante daño. Además, restarás mucho a la tirada de SA.
- La de los agravios, para batallas con un comandante por ejército, en la que tú y tu oponente deseéis probar vuestros generales en combate... Tienes ventajas por un precio relativamente bajo.
- La del ataque: esta es una de las runas que a primera vista no sirve para nada, pero si reflexionas un poco es muy efectiva; es ofensiva y defensiva. Ofensiva, se ve claramente, para atacar e impactar más fácilmente, y defensiva, para que te impacten con más dificultad. La infantería común impactará a un Señor de los Enanos con un 5+, y con una runa del ataque te aseguras el resultado.
- La de Alaric el loco para matadores, por ejemplo... Sobre todo Matademonios.
- Y la del fuego, contra hombres árbol, Reyes Funerarios y Trolls. ☺

Runas de defensa:

- Las más importantes para personajes individuales. Destaco la runa de la piedra, que por 5 puntos es una imprescindible casi siempre; la runa de la resistencia, que permite repetir tiradas de S.A no superadas; la runa de la protección (perfecta anti-proyectiles: destaca por que otras razas tienen por el mismo coste en puntos una salvación especial de 3+ para lo mismo, y además es un objeto único. En cambio, los enanos disponen de una SE 2+, y para todos los personajes que desees.), y la runa magistral del acero. En un Señor de los Enanos, yo recomiendo la de la piedra, la magistral del acero, y una runa talismánica, la magistral del rencor. Luego un arma a dos manos, y ahí te las den todas. Prácticamente impenetrable. Para herreros rúnicos, va bastante bien una runa de la piedra y alguna talismánica para mejorar la dispersión mágica, siempre equipándolo con armadura de gromril y escudo. Para batallas algo grandes, o al revés, pequeñas, donde queráis proteger a vuestro general o personaje, no está de más un par de runas del hierro (s.e. 5+) aunque no lo recomiendo mucho.

- Por cierto, he recomendado una runa magistral del acero para el Señor de los Enanos; tal vez os sea más práctico para determinados oponentes usar una runa magistral adamantina, por el mismo coste en puntos...

Runas para estandartes:

- La mejor, la de batalla. La unidad, sólo por estandarte, ya suma +2. Normalmente inscribo una en la unidad de rompehierros, y por la dichosa ley de la dignidad, inscribo una de batalla y una de protección arcana en la de barbaslargas, ya que están menos blindados que los rompehierros, y soportan peor los hechizos. Para estandartes de batalla, yo pondría una runa de batalla, y luego una de las siguientes: o bien la runa magistral de stromni barbarroja, para enemigos guerreros, o contra slann, o ejércitos muy mágicos, la de valaya. También es buena idea incluir el portaestandarte de batalla en una unidad de barbaslargas o rompehierros, con lo que quizá nos podemos ahorrar el estandarte (son 37 puntos menos) con la runa de batalla, ya que solamente se aplican los bonificadores por un estandarte, y un +1 al combate por 37 puntos no vale la pena. Para eso incluye 2 ó 3 enanos más en la unidad.
- Es interesante, además, probar runas tales como la magistral del escarnio, por ejemplo, o la de la lentitud. Me explico; con la del escarnio, elegimos a una unidad que no pueda cargarnos por la distancia en que se encuentra, y la obligamos a cargar. O bien lo hace, con lo que no llegará y podremos atacar nosotros, o bien huye, con lo que se arriesga a causar pánico. Con la de la lentitud pasa semejante. Siempre pensando en infantería al usarla, restaremos una media de 10,5 cm a su carga, con lo que seguramente la fallará y podremos cargar en el siguiente turno. Esas dos runas irían bien en unidades de martilladores o barbaslargas, ya que al atacar con armas a dos manos, harán más daño que unos rompehierros...
- La runa magistral de groth el tuerto y la magistral del miedo no las recomiendo. No lo hago puesto que por su coste en puntos te obligan a ponerlas en el estandarte de batalla, y va mejor la runa magistral de stromni barbarroja que éstas. Para causar miedo, pon a Thorek. Y para tozudez, los martilladores.

Runas de los ingenieros:

- Bien, la runa por excelencia para cañones es la de la forja. Con ella te aseguras que prácticamente siempre consiga darle al objetivo. Para catapultas, yo siempre uso la de la precisión y la de la penetración, con lo que tienes una bonita pareja de cañón-catapulta, por 135 puntos cada uno, que harán MUCHO daño si sabes usarlos.
- Otra idea es usar la de la invisibilidad. Para partidas sin mucha preocupación por ganar, pónsela a un cañón y ponlo en primera línea. En el momento en que dispares, la cara de tu adversario será todo un poema. Por desgracia, habrás de protegerlo bien, porque sinó serán 140 pts de regalo para tu oponente...
- Por último, para lanzavirotes la de la penetración, y contra unidades voladoras, la buscadora de Flaksson.

Runas talismánicas:

- Bien, aquí encontramos alguna ciertamente interesante. Una salvación especial de 4+ para combinarla con tu fantástica armadura, la runa del destino, que francamente, es mucho mejor que la runa de la fortaleza: para el caso, con los dos ganas una herida, o su equivalente. Lo único es que tal vez prefieras la de la fortaleza por si juegas con un aliado, para que haga la mano curativa de ulzah del saber de la luz...
- La runa de la salvaguarda no está mal... Combinada con un estandarte, puedes llegar a tener, en una unidad, una resistencia a la magia de ¡6!. Contra ejércitos mágicos, para no gastar muchos puntos en estandartes y poder incluir la de batalla.
- Las runas del equilibrio y de los herreros rúnicos: geniales. Sobre todo la primera. Una lástima que sean magistrales... La del equilibrio es obligada. La segunda, bueno, en partidas grandes... combinada con la de valaya, prácticamente obtienes un dado adicional al dispersar...
- Runas rompehechizos y comehechizos: las rompehechizos son los típicos pergaminos de dispersión; la comehechizos... Pónle una runa de la suerte, y contra Kroak y su temible “desmoronar ciudades” te servirá de maravilla.

En fin, para concluir con las runas queda decir que penséis siempre en visión global del ejército. 125 puntos en runas son muy tentadores, pero tal vez con 65 os baste y os sobre, y tenéis 60 puntos más para infantería... y por muy fuerte que sea vuestro general guerrero mata-todo, no lo enviéis solo contra una unidad... el pobre acabará hecho fosfatina al intentar huir por perder el combate por 5 puntos... (filas, estandarte, superioridad numérica, etc.)

Por último, quisiera comentar los héroes con nombre propio que hay en el libro de ejército y en la Tormenta del Caos, o en la página de Games Workshop:

- **Alrik:** el rey de Karak-Hirn nos plantea un serio dilema. Es buen guerrero, pero no niega armaduras (algo muy importante), y contra comandantes “duros” no “dura” mucho... Además, presenta una serie de prohibiciones y límites que fastidian mucho... aparte de ser comandante y héroe...

  De todas formas, también es práctico; relativamente barato, protegido contra proyectiles, 5 heridas y 6 ataques... Y cuenta como otro estandarte de batalla para repetir los chequeos de

desmoralización. Eso sí; no luches cuerpo a cuerpo con Archaón, o Alrik se irá a criar malvas... Pero yo lo recomiendo que lo probéis alguna partida. Sinceramente, el rey hace daño a la infantería, rompe armas tumularias, y puede evitarte el recibir ataques de una unidad al destruirle la mayor parte de su fila frontal al atacar.

- **Thorek Cejohierro:** Es la mejor manera de aprovechar un Yunque Rúnico. La runa de la perdición, si la consigues lanzar, va muy bien. Aparte de eso, no es muy útil… ves usando poderes rúnicos, quién sabe… a lo mejor no los consiguen dispersar… Aporta dos dados de dispersión, contra exploradores muy curiosos que te carguen resistirá, y en el peor caso, si te explota el Yunque por una sobrecarga de energía mágica, seguramente tendrás a Thorek como personaje individual, con una herida menos, eso sí, pero dispuesto a luchar para apoyar (y varios personajes enemigos maldecirán en vano cuando Thorek y su Rompearmaduras les haga una herida y les parta su armadura en dos, je, je... ☺).
- **Malakai Makaisson:** buen héroe. Como viene de série con el cercenagoblins, te sale muy barato. Además, es bastante bueno en combate cuerpo a cuerpo, y mejor aún disparando. Buena opción.
- **Ungrim Puñohierro:** contra el bicho más resistente que encuentres. Causando 1D6 heridas, es bastante letal. Por desgracia, como les ocurre a la mayoría de héroes Enanos con nombre propio, no niega tirada de salvación alguna, y cuesta herir a humanos o elfos con salvación alta. De todas formas, es muy letal contra casi cualquier oponente, ¡y es un matador con armadura, y lo puedes poner en cualquier unidad!
- **Garagrim:** bueno, muy bueno. Barato, por añadidura. Intenta provocar un desafío a un comandante importante, que no tenga excesiva armadura, y a ser posible que sea de resistencia 5 para arriba. Si supera en puntos a Garagrim, habrás conseguido amortizar su coste en sobremanera. Al "morir luchando", atacar como un buscamuerte y herir automáticamente, llevas bastante fácil el matar a cualquier personaje. Y si tiene resistencia 5+, le causarás 1D6 heridas. No está mal tampoco el usarlo para flanqueo de una unidad, mientras cargas con otra frontalmente, ya que al contar las heridas que cause por dos en la resolución al combate, ayudará bastante, seguro…

- **Grombrindal:** bien, aquí tenemos al mejor héroe enano hasta la fecha. Es inmune a la desmoralización, por lo que nunca huirá. Puedes enfrentarlo a él solo contra toda una unidad, estáte tranquilo. Muy ofensivo y muy blindado. Verdaderamente, vale los puntos que vale. Lástima que debas pedir permiso a tu oponente para incluirlo…
- **Thorgrim:** con el enano blanco, el mejor personaje que pueden llevar los enanos. Su hacha es letal (lástima que no haga 1D3 heridas en lugar de la runa de los agravios, como el martillo de Valten). Su armadura, la típica 1+/4+. Tiene 4 ataques extra, que nunca van mal, es tozudo, resistencia a la magia... lástima que ocupa las opciones de dos comandantes, con lo que olvídate de incluirlo en batallas pequeñas. Una pena.

Y hasta aquí llega mi apartado de tácticas de los Enanos. Recuerda siempre confiar en las hachas y armaduras, en la pólvora y las máquinas de guerra, en la calidad por sobre la cantidad, y por último, ¡Nunca confíes en un elfo! (aunque reconozco que no todos son malos... pero queda bien el típico eslógan enano, je, je... ☺).

Tácticas enanas

by Enano Bronko

Para empezar, se ha aplicado muy bien el trasfondo de esta raza en su lista de ejercito: ahora tiene coherencia y más equilibrio. La infantería enana es dura y resistente, buen liderazgo, buena resistencia, buena tirada de salvación y precio muy aceptable. Sus tropas de proyectiles siguen siendo buenas, incluso más ahora, ya que tienen más salvación. Un ballestero o atronador puede hartarse de disparar mientras aguantan impactos de proyectiles enemigos con 5+ pero lo bueno es en combate tiene TSA de 4+! (ligera y escudo). Unidades de 12 atronadores enanos me han llegado a aguantar varias cargas, una de hasta 20 lobos espectrales por dos turnos (al final murieron como unos chingones, pero, ¡y lo que ríes!). Además que los arcabuces enanos son la leche ahora, con el +1 a impactar a corta y que se pueden mover y disparar.

Las unidades especiales siguen siendo muy buenas, a destacar para mi gusto los Rompehierros y matadores. Con los Rompehierros barres lo que sea: ha5 f4 r4 TSA 2+ en CaC y 3+ en proy. Recomiendo un par de unidades de 25 Rompehierros. Los matadores son muy buenos para resistir en flancos y atacar a enemigos con altas resistencias. Además tienen muchos ataques y la posibilidad de poner varios matadores. Solo recomiendo que no se pongan impulsivamente, ya que conozco a generales darwi que siempre te meten esta unidad... Y yo digo: ¡cómo me metes a estos locos tarados que van en pelotas contra los gays (sean altos, silvanos) o los elfos oscuros!. Te los follan en un santiamén en proyectiles. Pero mételos contra orcos, no muertos, caos... y disfrutas un huevo. Los mineros encuentran en esta edición su razón de ser. Ahora con al habilidad de avance subterráneo le dan un punto de movilidad al ejercito enano que ya no es tan lento. Los Montaraces le dan otro punto de movilidad, ya que son exploradores y pueden desplegar en posiciones avanzadas. Si a esto le sumas la regla de avance imparable te encuentras que, a la practica, los enanos no son tan lentos.

Los martilladores y Barbaslargas son otra buena opción pero son más de lo mismo. Prefiero Rompehierros, que son más baratos, pero siempre hay la opción de meter unos martilladores con el general, que aparte de tener los mismos perfiles que un Rompehierros son tozudos y con armas a dos manos, pero con menos salvación.

Las máquinas son geniales. Hay una gran variedad para elegir. El mortal lanzallamas, el ágil Girocóptero, el mortífero cañón, la efectiva catapulta o los tradicionales lanzavirotes, por no hablar del cañón órgano, que en mi opinión ha empeorado bastante y para mi gusto es la maquina que casi siempre descarto. Recomiendo no abusar de máquinas, creo que es un error. Mejor tener más unidades de infantería que son las que soportan y deciden el peso de la batalla.

Los personajes son equilibrados, tanto en puntos como en habilidades. A destacar el sistema de objetos mágicos basados en runas, que aunque en esta edición se ven mas limitadas, no dejan de tener una utilidad y capacidad de variación enormes. Además, ahora los herreros rúnicos reparten mucho más con el yunque y sus magias efectivas, simples y útiles. La dispersión sigue siendo legendaria.

Las tácticas con un ejército enano no son tan limitadas como parece, aunque se echa a faltar algún tipo de caballería. Mi gran deseo ha sido siempre que los enanos tuvieran unidades montadas en oso, un rudo y resistente animal de montaña con mucho pelo, una versión de enano en grande y más feo La verdad es que mucho más rápido no se moverían, pero, joder, la de leches que meterían...

Para finalizar cabe decir que con un ejército enano tienes resistencia, fiabilidad ¡y mucho pelo! Yo en varias partidas he llegado a adoptar una táctica totalmente ofensiva desde el inicio con ejércitos sin máquinas de guerra y mucha infantería, apoyada por un par de unidades de atronadores que mientras apoyaban al grueso del ejército con sus disparos podían moverse también para adoptar nuevas posiciones. Y el resultado fue positivo en todos los sentidos. Adoptando la táctica defensiva con proyectiles y máquinas de guerra también son muy útiles, y es la imagen más tradicional que se tiene de un ejercito enano.

Cómo combatir Elfos Oscuros, by Therian Darksoul

Basa tu ataque en una unidad tocha de Rompehierros, casi nada de lo que llevan puede abrir esas latas con patas en cuerpo a cuerpo. Cuídate de la magia, eso si, porque con el horror negro verás como media unidad se va a la dimensión de las Resacas de Anís para no aparecer más.

Deberías tirar para adelante tú, en vez de quedarte atrás disparando. Ya sé que eso va en contra de toda la tradición enana, pero piensa que con un mago de nivel 4, otro de nivel 2 y unos cuantos lanzavirotes (entre 2 y 4), cada turno estarías sufriendo unas bajas tremendas muy difíciles de superar.

Por eso yo me basaría en Rompehierros, Matatrolls* y Girocópteros antes que en las ballestas y los cañones. Ten en cuenta, además, lo fácil que es para un general elfo oscuro dejar al enemigo sin artillería; unas Arpías, la andanada de una Sombras, algún hechizo o el Asesino que sale volando gracias a la magia de las sombras pueden acabar con la dotación de una máquina de guerra en segundos.

[* comentario de Namarie: norl! Unos Matatrolls, en el Estandarte, llevan luces de esas de discoteca y un cartel bien grande donde pone DISPÁRAME. Mejor pon Catapultas con alguna runa para evitar “plofs”, o Barbaslargas]

Tira para adelante y carga de armas a dos manos, como seguramente atacarás de último siempre, con esto te aseguras que por lo menos pegarás fuerte.

(Comentario de Almert): Quiero deciros que una vez leídas las propuestas le haré algo mas de caso a Therian, pues que los Elfos usan arcos largos y tienen un alcance superior, también meteré 2 Girocópteros y algún cañón con runas para poder contrarrestar posibles sorpresas. La unidad de Rompehierros la haré al máximo e irán el general y el portaestandarte con la runa de Valaya (creo qué será suficiente para joder un poco esos hechizos) y así por de pronto no se qué meteré mas, el caso es que debo acabar con los magos cuanto antes.

(Comentario de Gamesh): Está claro que los objetivos en tu fase de disparo deben ser con el cañón los gélidos, y con los ballesteros las Elfas brujas, sin duda alguna. Si tienes suerte, harás polvo mas de 500 puntos de tu adversario en muy poco tiempo. Probablemente los magos sean de 2º nivel, así que no te preocupes mucho por ellos, con ese ejército de enanos tienes una dispersión muy alta. Con las tropas que más salvación y más fuerza tengas (Rompehierros, aunque todas tienen alta fuerza y salvación, podrías intentarlo con cualquiera) ataca al general, y con las demás a ballesteros y demás. Te recomendaría evitar por todos los medios el combate cuerpo a cuerpo con Elfas brujas y con gélidos, mátalos a distancia, con el cañón no te será muy difícil, aunque cuenta mucho la suerte.

El Ejército Enano (II)

By Skung (IvánGPR)

El ejército Enano tiene grandes virtudes y grandes defectos. Su gran virtud es su consistencia y aguante, no es nada fácil matar a un enano, si a este hecho le añadimos su gran liderazgo nos queda que sus unidades son realmente resistentes. Otra de sus virtudes es su gran pegada, pudiendo equipar con armas a dos manos a la mayoría del ejercito enano, cosa que recomiendo (luego veremos el porque), puedes llegar a herir con una unidad básica a casi cualquier enemigo. Su gran defecto es la falta de movilidad, con un movimiento de 8cm un enano nunca llega a tiempo de cruzar el campo de batalla, de apoyar a una unidad lejana o incluso de atrapar a una unidad enemiga en una emboscada (aunque esto se puede hacer). Su otra gran debilidad es la falta de ataques, podrás tener mucha fuerza, pero nunca muchos ataques, con lo cual impide que mates a demasiados adversarios, si juegas contra una horda que no huye lo llevas algo complicado. Después de analizar sus dos grandes virtudes y sus dos grandes defectos voy a pasar a analizar el ejército unidad por unidad para conocer mejor a estos “grandes” guerreros.

Guerreros del Clan: Esta unidad es la unidad más básica que tiene el ejército enano, se trata de enanos normales a los cuales se les puede equipar con armaduras escudos y arma a dos manos. Reúne todas las características de las que antes hemos hablado. Bien ahora cuento que por 240 puntos tienes una unidad de 20 guerreros con arma de mano, arma a dos manos, armadura pesada y escudo, estandarte y campeón, una unidad amoldable a la batalla sea cual sea la situación, dura como cualquier enano, y con fuerza por si acaso.

Ballesteros: Unidad de proyectiles básica, mucho alcance y fuerza, poca movilidad (si mueves no disparas). Si saco ballesteros es por que mi enemigo llega lo mismo o mas que yo con proyectiles, para que no se quede atrás esperando que vaya, o cuando me faltan puntos cambio atronadores por ballesteros (nunca hagas esto si juegas contra Bretona o Caos). Unidad buena, y si esperas cargas equípala con estandarte y escudo.

Atronadores: La unidad por excelencia de proyectiles, quizás no parezca que su alcance de 60 cm sea mucho, pero si mueves 8 cm ya llega 68 cm, con F 4 y Factor de penetración, mover **y** disparar, y lo que mas me gusta +1 al impactar a corta distancia. Cuidado con sacar de menos, los echaras en falta. Una combinación de doce atronadores en dos filas de seis con estandarte y escudo encima de una colina puede ser una unidad que resista cargas si la formas en tres filas antes de la carga (salva a 4+, con Res. 4).

Mineros: Esta unidad tiene una regla bastante buena, el avance subterráneo, es algo así como que entran de refuerzos por un borde del tablero. Yo personalmente suelo usarla en previsión de las máquinas de guerra enemigas, para destruir algo que seguramente tenga un alcance superior a un arcabuz. Hay gente que la usa para flanquear, pero yo personalmente no la veo esa utilidad puesto que en el turno que llega no puede cargar, y las unidades que van por el flanco del ejercito enemigo suelen ser las más rápidas.

Montaraces: Una de las unidades que menos me gustan del ejercito enano, por que? Por su elevado coste, por que no pintan nada unos enanos explorando por el bosque (que no son Elfos silvanos!!!!), y sobre todo por que el ejercito enano se basa en el 90% de las veces en hacerse una piña, si ya vas partiendo unidades desde el principio pues no es muy recomendable.

Martilladores: Los martilladores, gran tropa, aunque haya gente que piense que no, bien explico el por que, si te hace una carga una caballería fuerte (Bretonia, Caos, Imperio, etc...) por regla general saldrás huyendo desmoralizado, esta unidad al ser tozuda con liderazgo 9 no lo hará salvo raras ocasiones. Bien y después del primer turno de combate (en el que te han cargado), Tu pegas con F6 y su –3 a la Ts, es una unidad que va muy bien contra caballería.

Barbaslargas: Unidad muy versátil, su inmunidad al pánico viene muy bien a la hora de no preocuparte por lo que haya huyendo alrededor o las bajas que te hagan con disparos o magia. Al igual que los martilladores pueden pegar con F6, aunque también llevan arma de mano y escudo de base con F4, no es una mala elección.

Rompehierros: Voy a definirlos con una sola palabra: “inmortales”. No mueren jamás, aunque mi consejo es que si los sacas les des algo de apoyo en el combate, pues huir si huyen. Son muy buenos contra ejércitos como No Muertos, Elfos, en conclusión contra todo aquel ejercito que no consiga reducir la tirada de salvación de estas albóndigas blindadas.

Matadores: *“Aquellos locos bajitos”* Esa es una definición de estos locos, su función principal es retener unidades del ejercito enemigo, por ello no deben llevar estandarte, ni músico, ni campeones. Cuidado con sacarlos contra un ejercito demasiado armado a larga distancia (proyectiles), que no tienen tirada de salvación. Son indispensables para jugar contra ciertos ejércitos.

Cañón: Una mortífera arma de destrucción, aunque pensemos lo contrario si la empleas contra tropa base no amortizarás su coste, lo cual nos lleva a lo siguiente: ¿Contra que usar un cañón? Fácil, contra algo grande, resistente, y con mucha armadura. Si no hubiera nada de este tipo en el campo de batalla lo siguiente es la caballería, tropas de infantería pesada y algo que este demasiado cerca para llevarse la metralla (muy buena por cierto). Otra forma de utilizar el cañón es para intimidar a tu adversario, alguien que aprecie su caballería nunca la llevara hacia un cañón.

Lanzavirotes: En si este maquina no parece muy buena, pero su coste en puntos tan bajo (45 puntos) permite que le puedas poner un par de runas para potenciarlo (por ejemplo le pones la runa mag. de la puntería y la runa de la penetración y destruirá carros perfectamente, otra opción el la runa mag. de la inmolación para dar una sorpresa a tus enemigos), en si el lanzavirotes una opción aceptable y moldeable al gusto.

Lanzarrocas: Esta es una maquina de guerra no la he probado mucho (El dado de dispersión no es lo mío), pero por la experiencia que tengo si la combinas con la runa de la precisión es muy buena. Hay que saber estimar y muy bien con esta arma, lo cual la hace poco precisa, pero muy mortal.

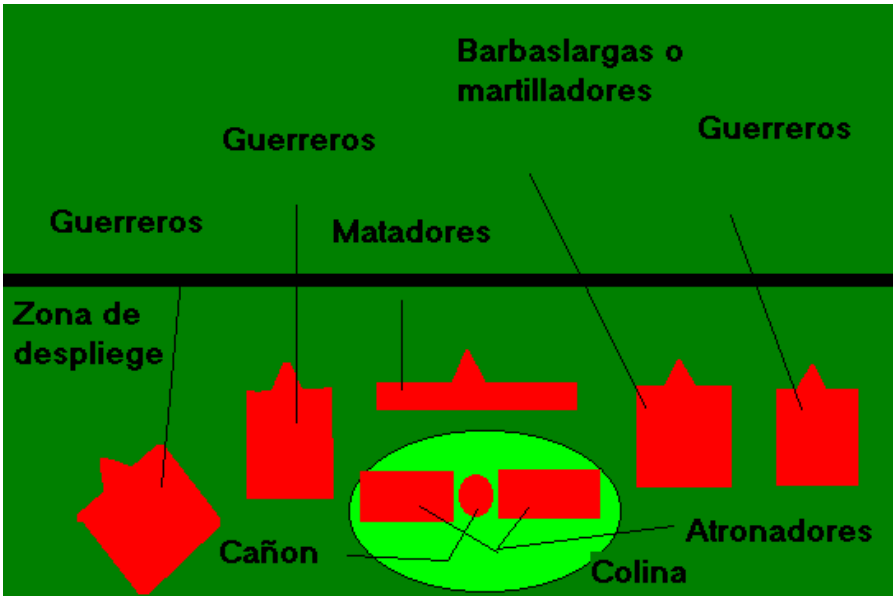
Cañón Organo: Solo diré una cosa de él: muy poco alcance, demasiado poco.

Girocoptero: Es lo ideal para ralentizar al enemigo mientras le disparas, uno indispensable cada 2000 puntos (a 1500 un lanzallamas). Además les puedes ir churrascando, para esto lo mejor es pillar a las unidades sólidas en diagonal, siempre harás muchas bajas

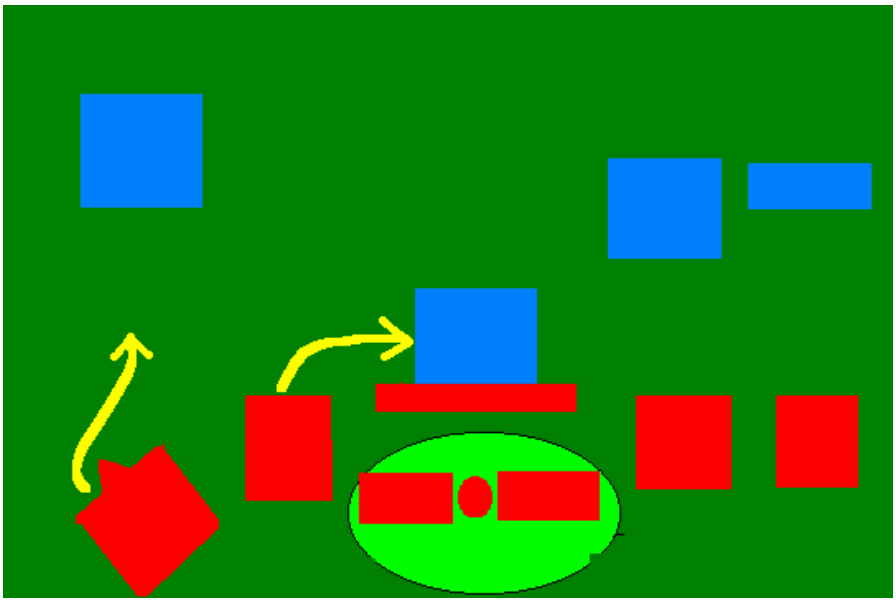
Cañón Lanzallamas: Esta es la autentica maquina de guerra contra la tropa, es prácticamente indispensable (para mi es obligatoria), plantillazo de F5 y –2 a la ts, no voy a decir mas.

Pasando ya a lo que son tácticas de batalla en si os diré que hay una ligera diferencia entre tener una colina en tu zona de despliegue o no tenerla. La diferencia esta básicamente en que teniendo una colina tus tropas de proyectiles estarán a salvo detrás de tus unidades y de la otra forma serán las tropas de proyectiles los que reciban la carga, os lo muestro en unos croquis:

Con colina seria más o menos esto:

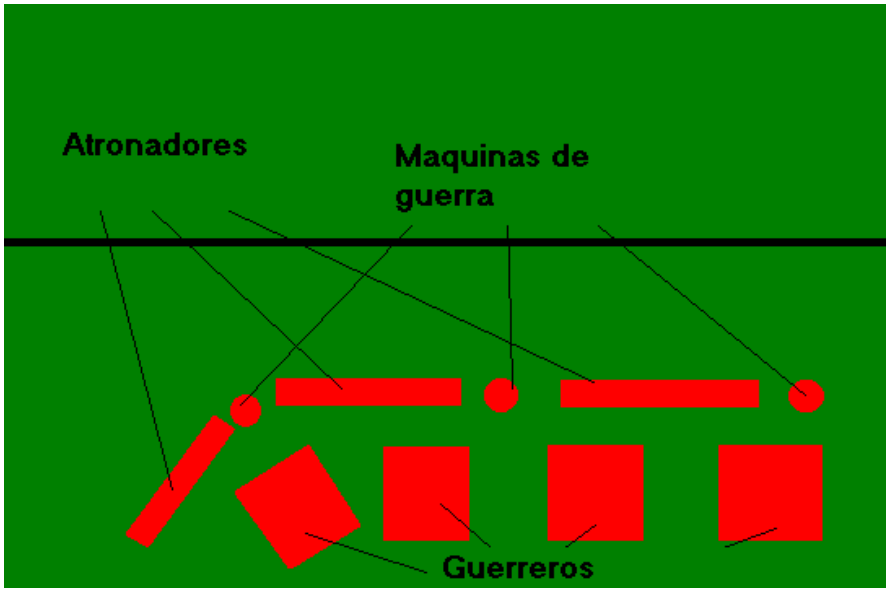


Las unidades pueden variar o ser mas de proyectiles o haber menos, además entre las unidades puedes poner maquinas de guerra que no entren en la colina, pero fíjate en la idea. Los Guerreros de la izquierda están ahí para que no se pueda envolver el flanco de la formación, los siguientes por la izquierda están para dar apoyo a los matadores, al igual que los barbaslargas/martilladores, los matadores están para “sujetar” al enemigo y los últimos guerreros cubren junto al borde del tablero el flanco, todo esto hace que en principio nadie, a excepción de voladores, pueda cargar contra las tropas de proyectiles. Si miras las últimas páginas del libro veras que vienen cosas parecidas, pero recuerda en toda formación enana ha de haber apoyos entre las unidades. Fíjate ahora en el siguiente croquis:



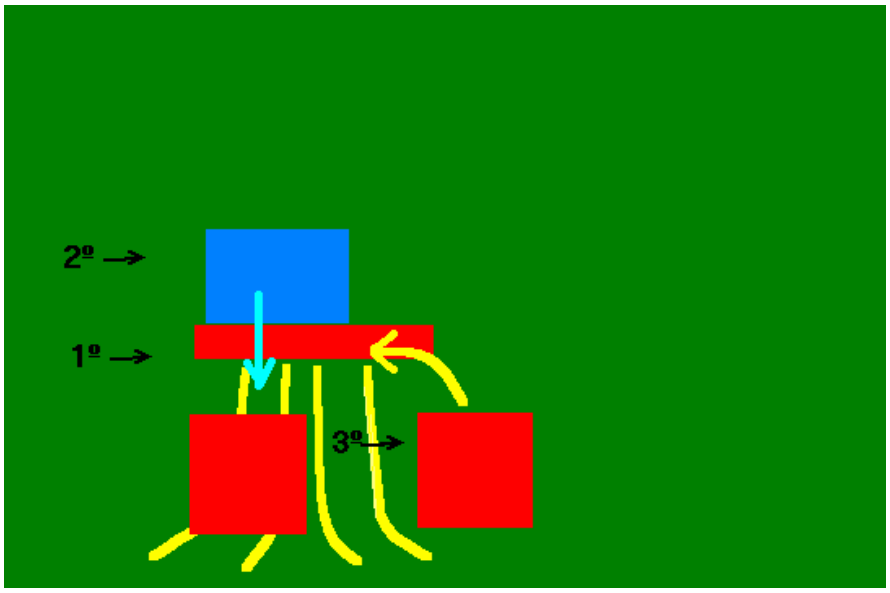
Con el mismo despliegue de antes hemos añadido unidades enemigas, al regimiento de guerreros de la izquierda lo que realmente hace con ese movimiento es cubrir a la otra unidad de guerreros, a esto es a lo que me refiero cuando digo que las unidades han de apoyarse unas con otras, y tener previsto antes donde pueden ser vulnerables TUS unidades que las suyas. Como veis con colina es algo medianamente sencillo.

Vamos a ver sin colina:



Como veis la configuración cambia, ahora son las tropas de proyectiles las que están delante propensas a la carga además de las maquinas, pero por detrás la formación de la tropa sólida sigue siendo igual o parecida, si bien puede parecer mas arriesgado no lo es, es distinto de jugar, vamos a ver las dos posibilidades para una carga.

Contra una carga que de infantería la reacción es huir y dejar que la tropa que tienes justo detrás los hagan frente, pero si la carga es de algo sumamente fuerte la reacción es aguantar (si puedes dispara), para que cuando tu unidad huya desmoralizada el elija entre quedarse esperando una carga de una unidad con F5/6 o perseguir y cargar el, en cualquier caso tendremos las de ganar. Si le cargamos es obvio y no doy mas explicaciones, si nos carga se resolverá en tu turno después de que tu le hayas cargado por el flanco con otra unidad, veámoslo:



Como veis hay dos cosas fundamentales con los Enanos,: 1º Guardarte los flancos, 2º Nunca olvides un Agravio.

No he dicho nada aun de los héroes o las runas, por tanto a ello voy (aunque será cortito lo prometo), bien cumplir estas reglas que os expongo es fácil y eficaz:

1. No necesitas el liderazgo de ningún general, despreocúpate pues de sacar un comandante para dar el liderazgo.
2. Los Herreros no son guerreros, un herrero no apoya tanto en combate como un guerrero (aunque pueda parecer lo contrario), así que tenlos como antimagia aunque se les puedan poner mas puntos en runas.
3. Los héroes enanos están principalmente para apoyar con sus ataques a la unidad en la que vayan, por tanto nunca deben estar solo (salvo punto 4º)
4. Los personajes matadores van solos, no en unidades de matadores, si no solos, por que se trata de que tengan movilidad y al ser inmunes a la desmoralización puedan retener unidades ellos solos (es harto complicado pero lo hacen)
5. No te preocupe que tu héroe no lleve arma mágica, un buen arma a dos manos arregla muchas cosas, primero hazte con una buena armadura.

A continuación os planteo un ejército de 2000 puntos muy capaz de jugar competitivamente contra cualquier raza de Warhammer:

Descripcion	Mo	Ha	Hp	Fu	Re	He	I	At	L	Observaciones	Puntos
1 Señor del clan	8	6	4	4	4	2	3	3	9	AL, arma a dos manos, RMg. Gromril, R resistencia	111
19 Barbaslargas	8	5	3	4	4	1	2	1	9	AP, ESC, a2m, CMP con runa de batalla	315
1 Herrero runico	8	5	4	4	4	2	2	2	9	AG, ESC, RMg del equilibrio, R rompehechizos, +1DD	155
19 Guerreros del clan	8	4	3	3	4	1	2	1	9	AP, ESC, a2m, CMP	229
20 Guerreros del clan	8	4	3	3	4	1	2	1	9	AP, ESC, a2m, CMP	240
12 Atronadores	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Escudo, arcabuz enano, estandarte	166
12 Atronadores	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Escudo, arcabuz enano, estandarte	166
12 Matadores	8	4	3	3	4	1	3	1	10	Inmunes a desmoralización, matadores.	144
1 Cañon lanzallamas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	3 Enanos de dotación con armadura ligera	140
	8	4	3	3	4	1	2	1	9		
1 Girocoptero	-	4	-	3	5	3	2	1	9	TSA 4+, vuela	140
1 Lanzavirotes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	3 Enanos de dotación con AL. RMg de la puntería y R de la penetración	95
	8	4	3	3	4	1	2	1	9		
1 Cañon	-	-	-	-	7	3	-	-	-	3 Enanos de dotación con armadura ligera	100
	8	4	3	3	4	1	2	1	9		
											2001

(Pd: la hice de cabeza pero punto arriba punto abajo es esto)

[Nota de Namárië: sí, Iván, tú pon estandartes en unidades de Atronadores y verás, verás ☺]

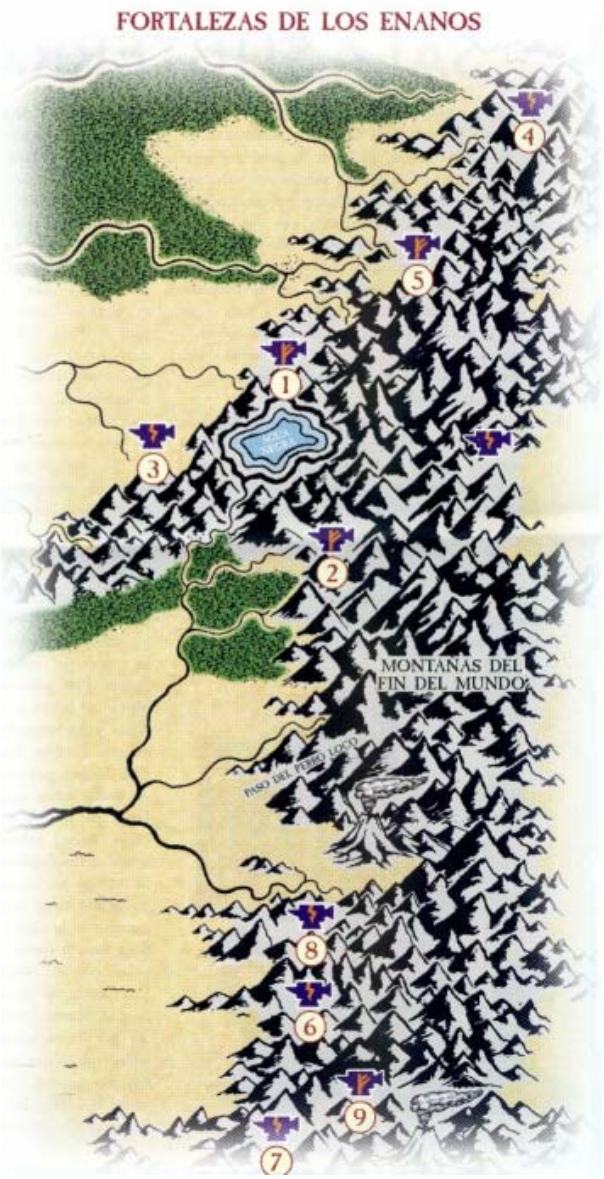
Ejércitos Temáticos

Los Enanos se dividen en clanes, pequeños reinos conectados entre sí por una red de túneles que, por desgracia, hoy en día están infestados de skavens y Goblins Nocturnos. Cuando se tiene un ejército Enano, es inevitable pensar en un Reino ya existente.

Así como en la mayoría de razas se dan ciertas diferencias geográficas o sociológicas que propician la diversidad de reinos, en los Enanos no es así. Por testadurez, por respetar a sus Antepasados, porque hace falta algo más que unos grados menos de temperatura para variar el temperamento de los Enanos, o porque debajo de una montaña no hay mucha variación posible... sea por el motivo que sea, casi todos los Reinos Enanos son muy parecidos, y por lo tanto las listas de ejército serán más o menos las mismas. Depende de la mentalidad o forma de jugar de cada uno para hacer un tipo u otro de ejército Enano.

Lo mejor para organizar cualquier ejército Enano es hacerlo de un reino en particular, o bien una “fuerza distinta”.

- Reinos Enanos. Se puede incluir de todo, con pequeñas variaciones que irán determinadas por las características de cada Reino. Un ejército que represente un Reino Enano debería estar al mando de un Rey Enano e incluir una unidad de Martilladores; aparte de esas dos reglas, cualquier combinación es válida. Ya hay varios Reyes como personajes especiales, pero siempre se puede inventar alguno nuevo. Para ideas, éstos son los antiguos Reinos:
    - Karak-a-Karak (2) (Pico Eterno). Fue la antigua capital, su rey es Thorgrim (personaje especial aparecido en ese Apéndice).
    - Zhufbar. (1) A un día de viaje de Karak-Varn. La ciudad contiene el templo principal del Gremio de Ingenieros. Parece lógico, pues, que todas las unidades Especiales y Singulares posibles fueran de máquinas de guerra, salvo la de Martilladores.
    - Karak-Kadrin (5) (Torre de los matadores). Su rey es Ungrim Ironfist, Rey Matador. Debería incluir una buena unidad de Matadores y lo lógico sería que todos los personajes fueran Matadores. No se pueden incluir Martilladores.
    - Karak-Ocho-Picos (6). El General Belegar se ha autodenominado Rey de Karak-Ocho-Picos, pese a que es una fortaleza en contínuo asedio. Así pues, seria lógico contar con Cañones y Lanzavirotes como defensas, no incluir Mineros ni Rompehierros, y organizar partidas de asedio.
    - Karak-Azul (9). Centro de metalurgia y de Herrería Rúnica Enanos, uno de los últimos asentamientos del Sur. Patria de Thorek Cejohierro. Su Rey es Kazador.
    - Barak-Varr. Es la única fortaleza Enana que se encuentra junto a la costa, con sus túneles y cavernas excavadas en los altos acantilados del Norte del Golfo Negro. Debería contar con alguna unidad Aliada, a ser posible del Imperio.
    - Karak-Hirn (Ciudadela del Cuerno). Una de las fortalezas de más reciente creación, ya que fue fundada tras los Grandes Terremotos. Alrik Ranulfsson es el rey (personaje especial del libro de Enanos), y ya va con sus reglas (como por ejemplo incluir pocas Máquinas).
    - Y se puede inventar algo para cualquier Fortaleza existente: Karak-Drak (la Fortaleza Nórdica), Karak-Ungor (4) (la Montaña del Ojo Rojo), Karak-Izor (la Montaña de Cobre, cerca de Tilea), Karak-Norn (cerca de Loren, obligatorio los Enanos de Bugman). O fuerzas que hace poco han conseguido llegar a una anterior Fortaleza y tienen un foco de resistencia: Karak-Varn (3) (Cragmere, cerca de Sylvania), Monte Lanza de Plata (o Monte Grimfang), Karak-Draz (8) (la fortaleza Orca de Peñasco Negro), Ekrund (en las Tierras Yermas) o las ruinas



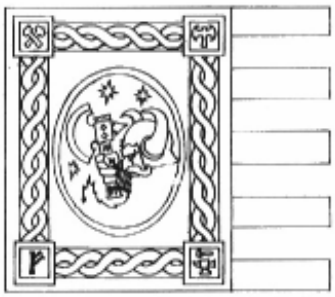
de Karak-Azgal (7) (cerca de la desolación de Nagash). También se pueden hacer trasfondos únicos con la misteriosamente desaparecida Karak-Vlag (cerca de Kislev), o con la legendaria Karak-Zorn (al Sur).

- Fuerzas de Reconquista. Un ejército de Reconquista Enano (por ejemplo una gran expedición que va a intentar recuperar una antigua fortaleza) debería contener lo siguiente:
    - Comandante: a ser posible un Señor Enano o un Matademonios.
    - Héroes: lo que sea.
    - Básicas: una de Montaraces, y lo demás lo que sea.
    - Especiales: mejor poner tropa (no incluir Martilladores). Sobre máquinas, mucho mejor Lanzavirotes o Catapulta que Cañón.
    - Singulares: parece que el Girocóptero es casi obligado.
- Fuerza del Imperio. Debido a que en el Imperio hay grandes e importantes comunidades Enanas, se podría dar el caso de una fuerza Enana “independiente”:
    - Comandante: un Señor de los Enanos, o un Matademonios.
    - Héroes: lo que sea.
    - Básicas: sin Mineros.
    - Especiales: sin Martilladores ni Rompehierros.
    - Singulares: lo que sea, pero irían muy bien Aliados Imperiales (por ejemplo caballería, ejem).

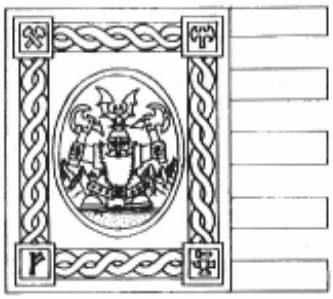
Como ves, lo más simple es coger una Fortaleza Enana (o inventarte una nueva) pero no hay límites en cuando a lo que harían los Enanos. Eso sí, piensa que son Enanos!!!

Estandartes

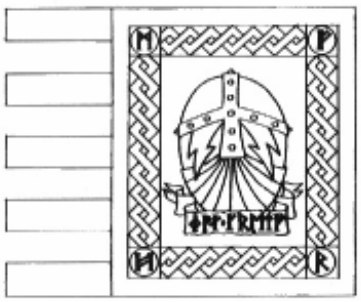
Aquí hay una colección de estandartes, algunos de ellos aparecidos en el antiguo libro de Enanos, otros aparecidos por la red.

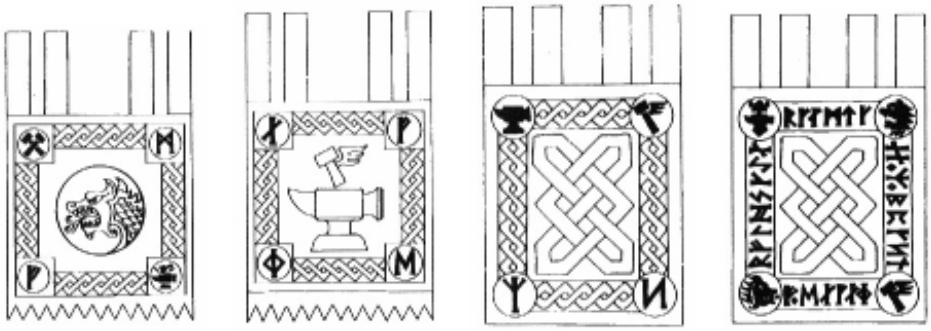


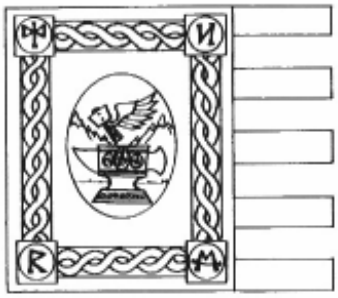
ESTANDARTE DE GUERRA
DE THORGRIM



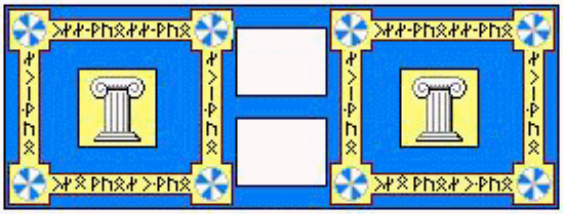
ESTANDARTE ENANO
DE LA REALEZA







ESTANDARTE DE LA FORTALEZA
DE KARAK-KADRIN



Trasfondo

Historia de los Enanos

[Extraído del libro antiguo de Enanos, © 1995 Games Workshop]

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 de 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 Viejo Mundo, fundaron 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 Viejo 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 del 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 temible 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 cómo 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 la 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 las 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 gran fuerza de Hombres Bestia llegó y fue rápidamente aniquilada por las hachas de Grimnir y los hechizos de Caledor. La subsiguiente alianza de Elfos y Enanos salvaría al mundo y evitaría la destrucción de ambas razas.

De Caledor, los Enanos supieron del gran Rey Fénix Aenarion y de su lucha por liberar las distantes tierras de Ulthuan de las garras del Caos. Por Grimnir, Caledor tuvo noticia de la tormenta procedente del Norte que había precedido a la llegada del Caos. Caledor se dio cuenta que el Portal del Caos se había abierto en el remoto Norte; se trataba de una puerta entre este Mundo y los inimaginables reinos demoníacos 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 y la barba, 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 que se encuentran al Norte, ignorando las órdenes de su padre de volver atrás. Al final respetó los deseos de su padre y observó cómo su poderoso progenitor se perdía entre la cambiante niebla de aquellas tierras ponzoñosas.

Nunca más se volvió a ver a Grimnir, y nadie sabe lo que le sucedió 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. Sólo 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 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 unirlas 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 lunos 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 de 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. 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 quedaron solos para dominar el Viejo Mundo, pero la energía y el 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 esos desastres naturales llegaron las hordas de Goblins, Orcos y Skaven y los malvados seguidores del Caos. Se infiltraron en 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. Las minas de Ekrund fueron saqueadas por Orcos, expulsando a los Enanos de la 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 perdidos 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 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 una familia de dragones; sus catacumbas se convirtieron en el hogar de monstruos. Karak-Drazh fue atacada y capturada, convirtiéndose en la fortaleza Orca de Peñasco 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 las tumbas de los reyes y se alimentaron con sus huesos. Los fétidos Skaven 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 la 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 éstas 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 estaban llenas de Orcos y Goblins y las emergentes tribus de los hombres que luchaban contra los goblinoides por la posesión de la tierra. Los Enanos hicieron todo lo que pudieron para apoyar a los hombres, viendo en ellos a 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 hacer armas y armaduras. Cuando el Alto Rey Kurgan Ironbeard fue capturado por los Orcos, fue un hombre quien le rescató: Sigmar, 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 de los Enanos y los descendientes de Sigmar ha continuado hasta nuestros días. Los Enanos han luchado mucho y 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 descanse ni abandonarán el hacha mientras sus antepasados sigan deshonrados y sus tumbas profanadas.

La Cultura Enana

[Extraído de La Meseta de Leng]

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 so 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. 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 tabús y sentimientos.

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 suple 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 si 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 sigua 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. Debido a las limitaciones de espacio, el cuerpo del difunto, normalmente, se incinera.

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 aquéllos 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). Aquéllos 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 punible de los más deshonrosos, generalmente de los dos primeros grupos, no llegan a ser juzgados porque la comunidad los lincha a menudo primero.

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 los Guerreros (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 este área, excepto algunos Enanos que han adoptado el culto a Sigmar.

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 aquéllos 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. 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.

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

Debido a la necesidad constante de estar alerta, los Enanos de las montañas no pueden permitirse el lujo de emborracharse, y rara vez toman más de 1 o 2 copas, a pesar de ello, los Enanos disfrutan del alcohol, sobretodo en época de festejos.

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

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 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 objetos y útiles

El Consejo de los Cuatro

By Gadega Arioch

[Esto es un buen ejemplo de cómo hacer un trasfondo y tener algo más que unos pedazos de plomo y plástico moviéndose por un tapete. Gracias, Gadega, por esta excelente historia de tu clan.]

La colonia enana de *Deb-Dungron* (Nueva Forja) está situada en uno de los picos más altos de las Montañas Centrales. A pocas jornadas de distancia de la ciudad de *Middenheim*. Aunque los caminos montañosos que hay, tanto para llegar a la ciudad Enana como a la humana, retrasan mucho el peregrinaje. Y es por eso que el comercio entre ambas colonias es inusual.
El principio de la existencia de esa colonia, hace aproximadamente unas tres generaciones de Enanos, se debe al bisabuelo de **Kudos** y **Kargaim**, un Enano llamado **Morgrim**, que partió de *Karaz-a-Karak* en dirección de las Montañas Centrales junto con guerreros del clan en busca de vengar un agravio que se había perjurado contra su ciudad. Pero durante la travesía fueron asaltados por unas fuerzas Orcas superiores en número y perdieron más de la mitad de los efectivos; obligándolos a refugiarse en las montañas, donde pudieron combatir a los pieles verdes. Finalmente lograron hacerlos huir, aunque las perdidas fueron graves.

Temerosos de que el trayecto de vuelta fuera una trampa mortal; y sin la certeza de poder confiar en la ciudad humana; **Morgrim**, descubrió unas grutas en las montañas, interconectadas entre sí.

Poco a poco, la centena aproximada de Enanos que habían logrado sobrevivir comenzaron a excavar lo que actualmente es *Deb-Dungron*. Al principio la intención era protegerse de un posible contraataque Orko hasta encontrar una ruta segura de vuelta. Pero a los pocos días después de haber comenzado las excavaciones, un grupo de Enanos descubrió que esas montañas contenían más oro y minerales de los que se habían imaginado nunca los Enanos más avariciosos de *Karaz-a-Karak*. Y *Morgrim* decidió intentar establecer una colonia, o morir en el intento

El tiempo fue pasando. A los pocos años, **Morgrim** se había convertido en el Señor Enano de la colonia. Pero el comienzo no había sido nada fácil, y las penalidades les pasaron factura. Los Enanos, pese a ser duros como rocas y fuertes como el acero, estaban muriendo lentamente. La comida era escasa y los Orkos, pese a haber perdido en todos sus intentos de conquistar la pequeña ciudad mediante pequeños ataques, estaban destinados a ganar la batalla, antes o después.

En la conmemoración del octavo aniversario del establecimiento de la colonia, **Morgrim** salió junto a los supervivientes de su guardia personal, que no eran más de 8, en busca de ayuda. Partieron hacía *Karaz-a-Karak*. En la fortaleza se quedó el hijo de **Morgrim**: **Kadrin Melenacorta,** uno de los cuatro barbilampiños originarios de la misión que sobrevivieron a la emboscada Orka. Más tarde, los cuatro barbilampiños crearon y formaron el primer “Consejo de los Cuatro” Enano.

Del viaje de **Morgrim** y su séquito poco se sabe. Son muchas las versiones contadas. Lo único que se tiene por cierto es que el único que consiguió llegar a *Karaz-a-Karak* fue **Morgrim** muy malherido, con una nota escrita en runas enanas donde explicaba la situación de la colonia y su emplazamiento. A los dos días después de su llegada, murió a consecuencia de las graves heridas sufridas. En *Deb-Dungron*, cada conmemoración del establecimiento de la colonia se cuenta en primer lugar la historia de “*El Viaje De Una Ida: Elegía A Morgrim*” en primer lugar; antes de que todos los Enanos comiencen a emborracharse.

La cuestión es que meses después de la partida de **Morgrim** y su séquito, y cuando la situación era más desesperada que nunca; debido a la escasez de comida y hombres por un lado, y los continuos ataques de los Orkos por otro. Un ejército Enanos de mil hombres

llegó a la fortaleza con provisiones necesarias para continuar la construcción de la ciudad. Pero no sólo llegaron cuando más se les necesitaba; sino que llegaron en mitad de un gran ataque Orko; atrapando a los pieles verdes entre los muros de la fortaleza y mil de Enanos sedientos de lucha. Esta fue la primera gran victoria Enana frente a los pieles verdes; y en la tradición de *Deb-Dungron* se le conoce como “La Marcha Del Millón De Enanos”, pese a que sólo fueron mil.
A falta de un nuevo líder, y con las fuerzas y confianzas renovadas, se decidió elegir a un Señor del Clan para la fortaleza. Los primeros Enanos decían que el elegido debía ser el hijo de **Morgrim: Kadrin Melenacorta**, pero la mayoría de los Enanos de segunda generación, como se conoce vulgarmente a los Enanos y a los descendientes de estos que no formaron parte de la misión original, decían que debía ser el Señor de las Runas procedente de *Karak-a-Karaz*; llamado **Kulgar**.

Kulgar era un anciano reverenciado en *Karaz-a-Karak*, y lo primero que hizo fue llamar a **Kadrin Melenacorta** para enseñarle todos sus conocimientos. El motivo de porqué cogió cariño a **Kadrin** se desconocen, se dice que **Kulgar** era muy amigo de **Morgrim** y que fue un favor que le pidió antes de morir. Otros dicen que simplemente se debe a que vio en él el genio y garra suficiente para llevar la colonia adelante cuando él faltara.

Durante los siguientes diez años **Kadrin** aprendió de **Kulgar** todo lo que él sabía. Y así, a la muerte de **Kulgar** a la nada despreciable edad de 302 años, **Kadrim Melenacorta** asumió la capitania de *Deb-Dungron*.

Al principio, los más ancianos criticaban su elección. Pese a haber dejado de ser un barbilampiño, estaba lejos de ser respetado como un anciano. Asi que decidió crear un equipo de consejeros. Eligió a los otros tres barbilampiños supervivientes de la misión original, y formó el “Consejo de los Cuatro”

Pero pronto aparecieron los problemas. **Makdak**, el mejor amigo de **Kadrim** y miembro del Consejo falleció, creándose así una amarga lucha interna de la Fortaleza para ver que pasaba con el Consejo. Los celos impedían que la elección de un sustituto pudiera ser democrática, y al parecer, la elección por parte del Consejo no era válida al estar incompleto. Parecía que iba a ser el fin de la colonia, y el inicio de una Guerra Civil a pequeña escala entre Enanos, principalmente entre los originarios de la misión y sus descendientes, y los Enanos de segunda generación. Pero **Kadrim** tomó una decisión salomónica. Ante todos los Enanos de la colonia, y respaldados por los otros dos miembros del Consejo dio a conocer el sucesor de **Makdak**. Se trataba de la hermana de **Kulgar**, una joven Enana llamada **Belgh**, docta y guerrera.

La elección de una Enana como sustituta del Consejo resultó ser acertada. Y como muestra de culpa por parte de los que dudaron de **Kadrim**, sus adversarios decidieron convertirse al culto Matatrolls para expiar sus culpas. Es por eso que existe un culto Matador en la Fortaleza, pues los descendientes de estos también se convierten en Matadores habiéndose convertido esto en una tradición Enana de la Fortaleza.

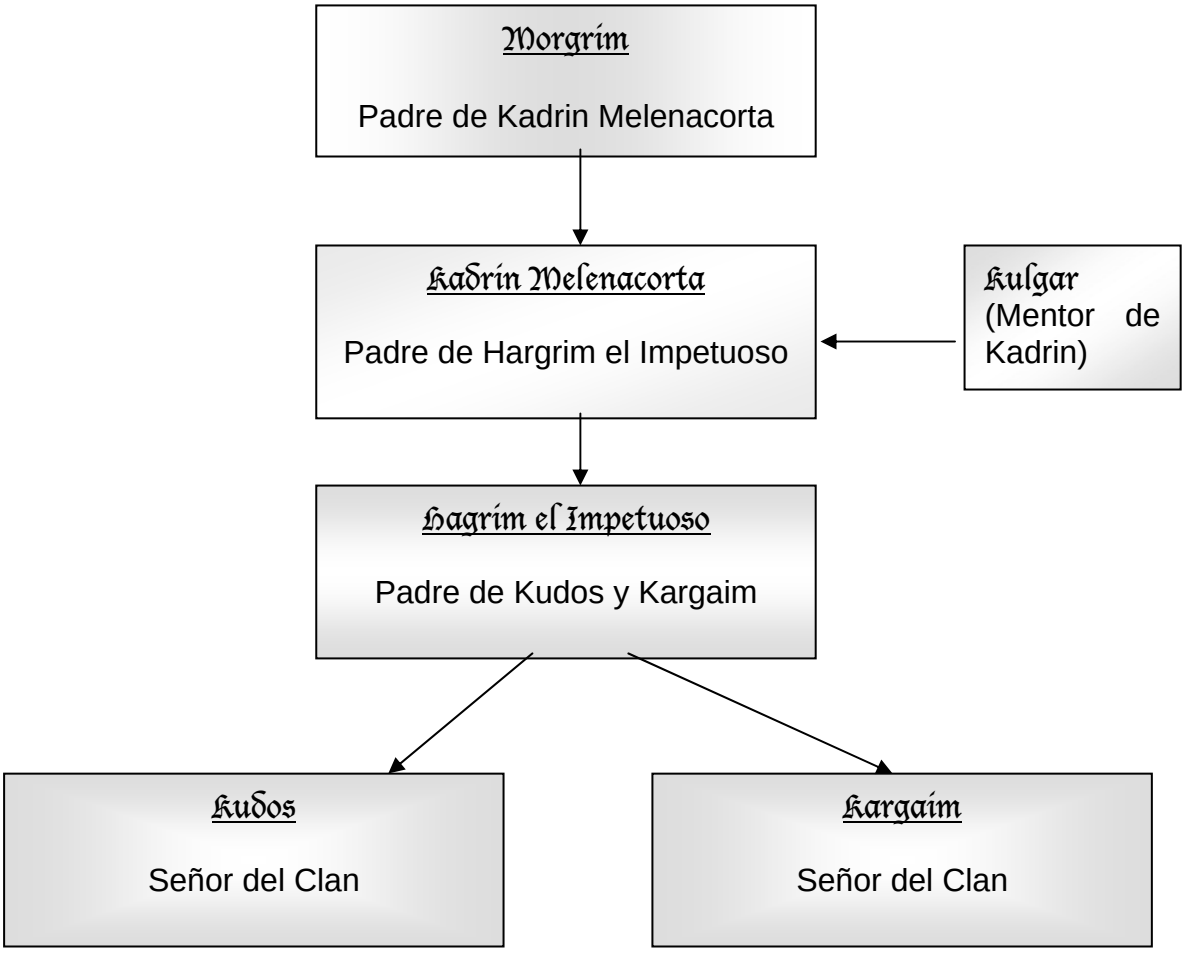
Con la elección de **Belgh** quedó establecido la forma definitiva del Consejo: 4 Enanos, cada uno especializado en algún asunto.

Un Enano representa a los Guerreros y es el encargado de los asuntos bélicos y de defensa de la Fortaleza. Actualmente esta función corresponde a **Kargaim**, hermano de **Kudos**. Otro Enano se encarga de las excavaciones, manteniendo el control de las riquezas. El actual encargado es **Gardrim**; el Herrero Rúnico de la Fortaleza. Un tercer Enano es el encargado de las forjas construidas; manteniendo el control sobre los cañones y las armas fabricadas en la Fortaleza. Este a sido el puesto que más Enanos han tenido; pues los Enanos que ocupan este cargo son Ingenieros a los que les gusta estar junto a sus máquinas de guerra en las ocasiones de lucha; y donde más de uno ha muerto por problemas con la pólvora y los cañones. El actual Enano al cargo es el Ingeniero **Varek**.
Y por último está la figura de la Enana. La función de la Consejera es la de limar las diferencias entre los otros tres Consejeros. La elección de una Enana por parte de **Kadrin Melenaroja** se dice que fue debido al pensamiento Enano de que las Enanas aportan el

punto de sensatez que les falta a los Enanos, evitando así marchar a pequeñas guerras sin necesidad. Actualmente este cargo lo ostenta **Beleghar**, sobrina de **Belgh**, de la que se dice que es igual de docta y guerrera que su tía, pero más ingeniosa.

Tras el establecimiento final de Consejo, los años en la Fortaleza fueron pasando lentamente. Pequeñas batallas ocurrieron contra los pieles verdes, pero nunca han vuelto a ser tan peligrosos como lo fueron al principio.

La época de mayor esplendor de la fortaleza fue durante el reinado del padre de **Kudos** y **Kargaim: Hargrim el Impetuoso**, pues reestructuró toda la fortaleza y construyó las forjas donde actualmente se fabrican las armas y cañones, y estableció durante un corto periodo de tiempo relaciones comerciales entre *Deb-Dungrom* y *Middenheim*.



Actual Consejo de los Cuatro

Kargaim	Gardrim	Varek	Beleghar
Señor de los Enanos	Herrero Rúnico	Ingeniero	Guerrera del Clan

Sobre Los Dioses Enanos y su Historia

[© del siguiente texto, La Meseta de Leng. Incluye “bastante” trozo del trasfondo antiguo de Enanos ☺]

Según está escrito en el Gran Libro de los Agravios, 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 suceder.

Grungni, el dios enano de la minería fue quien aviso a los enanos de la llegada del Caos y les dijo que se ocultaran en lo mas profundo de las montañas. Allí, en la oscuridad de las entrañas del mundo, buscaron refugio mientras los vientos de la magia asolaban el mundo. 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 quedaba todo contaminado por el Caos. Finalmente, la temible tormenta paso y los enanos emergieron una vez mas a la luz del Sol. Comprobaron que el mundo había cambiado. Los Demonios habían avanzado propagando el horror desde los Reinos del Caos. Monstruos terroríficos merodeaban por las montañas y los demonios acechaban a la luz del Sol.

Fue entonces cuando Grungni enseñó el arte de la forja a los enanos y estos aprendieron a grabar runas mágicas en sus armas y armaduras. Así, Grungni armó a Grimnir, el dios guerrero de los enanos, con dos grandes hachas rúnicas y una armadura mas resistente que los huesos de las montañas. Desde sus fortalezas enanas los ejércitos enanos surgieron para hacer frente a las hordas del Caos. Valaya, la única diosa de los enanos, protegió a los enanos contra la magia siniestra de sus enemigos, y Grimnir mató a muchos demonios con sus poderosas hachas. No eran suficientes para hacer retroceder la marea de la oscuridad, pero al menos mantuvieron sus reinos montañosos libres de los monstruosos servidores del Caos.

Fue durante la Gran Guerra contra el Caos cuando los Enanos hallaron por primera vez a los Elfos. La subsiguiente alianza entre el pueblo de las montañas, al mando del propio Grimnir y los hijos de Ulthuan comandados por Caledor Domadragones salvaría el mundo conocido y evitaría la destrucción de ambas razas.

Durante años los Enanos continuaron luchando valientemente contra las fuerzas del Caos, hasta que, tras oír la descripción de Caledor sobre el Portal del Caos que se había abierto en el remoto Norte y que unía este mundo con los inimaginables reinos demoníacos del Caos, Grimnir decidió emprender una acción mas directa. Ignorando los consejos de Grungni y Valaya decidió viajar hacia el Norte y cerrar el 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 afeito la cabeza y la barba, dejando solo 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 limite de los desiertos que se encuentran al Norte, ignorando las ordenes de su padre de volver atrás. Al final respeto los deseos de su padre y observo como su poderoso progenitor se perdía entre la cambiante niebla de aquellas tierras ponzoñosas.

Grimnir se abrió camino luchando hasta llegar a la puerta y la guardó contra un ejercito de demonios mientras Caledor creaba en Ulthuan el gran vórtice mágico que absorbería la energía liberada por el Caos sobre el mundo, y así, los ejércitos del Caos fueron rechazados hacia los lugares mas apartados del mundo, sin embargo las fuerzas de la oscuridad finalmente vencieron a Grimnir y los Enanos creen que su hacha se perdió con el. Grungni y Valaya desaparecieron, volviendo al corazón de las montañas donde fueron creados, pues los Reinos Enanos estaban en paz ahora y no les necesitaban.

No obstante, la Edad Dorada del Imperio Enano apenas duró unos cientos de años. Pronto las diferencias entre Elfos y Enanos se hicieron evidentes y la intervención de los

elfos oscuros dio lugar a la Guerra de la Barba que enfrentó a Enanos y Elfos. Estos últimos finalmente tuvieron que retirarse a Ulthuan pero los Enanos quedaron demasiado debilitados para ocupar todas las tierras que quedaron libres. Fue entonces cuando la raza del hombre comenzó a florecer gracias a los intercambios comerciales con los Enanos y a las artes que éstos les enseñaron.

La Edad Dorada finalizó con la llegada de los grandes terremotos y las erupciones volcánicas a lo largo de las montañas del fin del mundo que destruyeron las murallas de las fortalezas, derrumbaron los túneles subterráneos e inundaron y agrietaron las minas. Bajo este clima de confusión Goblins, Orcos, Skavens y otros servidores del Caos aprovecharon para atacar y arrasar numerosas fortalezas enanas. Tan solo la ayuda de Sigmar, el poderoso guerrero humano fundador del Imperio, salvó a la raza enana de la destrucción después de liberar al Alto Rey Kurgan que había caído prisionero. Y juntos, enanos y hombres expulsaron a los Orcos y Goblins de las tierras del Oeste y su amistad continua hasta el día de hoy.

Sin embargo, la gran raza de los enanos ha caído en decadencia, sus fuerzas han sido mermadas a lo largo de incontables guerras y su escaso numero les hace imposible recuperar todas las fortalezas que en su día cayeron en manos de sus enemigos. Sus corazones están sembrados con odio, pero saben que les hará falta algo mas que voluntad para recuperar lo que un día fue suyo. Ha llegado la hora de que los grandes dioses enanos regresen y una vez mas conduzcan a su pueblo hacia la gloria.

[Y no contentos con esto, la gente de La Meseta de Leng hizo las REGLAS para representar a Grimnir, el Dios de la Guerra!! Y bastante bien, por cierto. Se incluye tal cual, sin modificaciones, y las sugerencias se agradecería que se enviaran a su dirección de correo, visitar su web para información]

GRIMNIR, EL DIOS DE LA GUERRA

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.

Thorgrim, el actual Alto Rey de los Enanos, es el descendiente directo de Morgrim, hijo de Grimnir y como tal conserva en su poder una de las dos Hachas de Grimnir. Los enanos piensan que la segunda hacha se perdió, sin embargo, están equivocados; tiempo atrás un joven matador llamada Gotrek Gurnisson decidió hacer cumplir su juramento y se adentró en los reinos del Caos en busca de una muerte gloriosa, pero algo le impedía morir... por muchos y temibles adversarios que encontrara Gotrek siempre sobrevivía hasta que el destino le guió a encontrar una gran hacha en los reinos del Caos, y éste finalmente regreso sin saber que era el portador del Hacha de Grimnir. Valaya desde su letargo le había protegido con su bendición (que para Gotrek era mas bien una maldición que le impedía morir), y le había guiado para conseguir reunir de nuevo la dos Hachas de Grimnir y que comenzase así el renacimiento del Gran Dios de la Guerra.

Cuando ambas hachas se acerquen surgirá entre sus runas un brillo sobrecogedor y ambos portadores sabrán lo que deben hacer, ellos han sido los elegidos por Grimnir para su regreso. Por un lado Thorgrim posee la sabiduría y la fuerza para gobernar de los Altos Reyes Enanos y es el descendiente directo de Grimnir; por el otro lado Gotrek posee la brutalidad y determinación de los Matadores Enanos y posiblemente sea el mejor de ellos. Sus cuerpos y sus mentes se fundirán en un solo ser y así es como Grimnir regresara al Viejo Mundo.

Y ahora vamos con las especificaciones técnicas: por supuesto, Grimnir debe ser mas poderoso que cualquier enano existente, como reflejan sus atributos, y debe tener características similares a las de los dioses del caos, pero sin llegar a tanto (si no, no habría muerto). Para que la cosa este equilibrada voy a intentar razonar de manera lógica el valor

en puntos de cada una de sus cualidades, no obstante estaré abierto a todo tipo de sugerencias a este respecto.

Este personaje aun no ha sido probado, aunque espero probarlo en breve y deciros que tal resultó, y dejar que el enemigo de su opinión también para saber si se puede usar o es demasiado brutal. Si deseas incluir a Grimnir, el Dios de la Guerra Enano en tu ejercito, deberás usarlo tal y como te de la gana, puesto que no hay reglas oficiales al respecto, pero seria recomendable usarlo tal y como se describe aquí, sin ningún tipo de arma o equipo adicional y/o distinto del que lleva. Grimnir consumirá, además de una opción de Comandante, dos de tus opciones de Héroes.

Grimnir

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grimnir	8	10	4	5	6	4	7	5	10

Puntos: 750 puntos
Armas y equipo: *Hacha de Gotrek*, *Hacha de Thorgrim*, *Armadura de Skaldor*.
Reglas especiales: *Desfase espacio-temporal*, *Líder indiscutible*, causa miedo, *Ambidiestro*, *Odio inmortal*, *Bendición de Valaya*, *Matador* .

Objetos mágicos

Hacha de Gotrek: Grimnir ganará un ataque adicional por cada ataque inicial que impacte con este hacha, es decir, si por ejemplo causa dos impactos volverá a tirar otros dos dados, pudiendo causar un total de 4 en ese turno. Además, contra criaturas de R5+ cada vez que hiera el enemigo perderá 2 H en lugar de una.
Hacha de Thorgrim: Esta hacha tiene inscritas la Runa Magistral de Skalf Martillo Negro (hiere automáticamente). Además, niega la tirada de salvación por armadura. Las tiradas de salvación especiales se realizan normalmente. (Nota: la Runa de los Agravios se ha retirado puesto que al tener odio prácticamente a todos sus enemigos resultaba inútil).
Armadura de Skaldor: Desgraciadamente, la armadura que Grungni forjó para Grimnir se perdió en los reinos del Caos tras su muerte, por ello, Grimnir debe conformarse ahora con la armadura de Thorgrim. Esta armadura lleva inscritas la Runa Magistral de Gromril (salvación por armadura de 1+) y la Runa Magistral del Rencor (salvación especial de 4+). También tiene inscrita la Runa ígnea (inmune a ataques de fuego).

Reglas Especiales

Desfase espacio-temporal: Lógicamente, si incluyes a Grimnir en el ejercito no podrá aparecer ni Gotrek ni Thorgrim, ya que es poco probable que se produjese un desfase espacio temporal que los reuniese a todos en la misma época. Tampoco podrás incluir a Félix, que al fin se libró de Gotrek y se fue a vivir la vida.
Líder Indiscutible: ningún Señor Enano se atrevería si quiera a sugerir que no fuese Grimnir el General de cualquier ejercito enano. Por tanto, si incluyes a Grimnir éste debe ser tu General. Además Grimnir nunca luchará contra otro ejercito enano, ni podrá ser incluido en batallas de menos de 2500 puntos, para eso se iría él solo a la guerra y mataría a más gente. Asimismo, ningún enano sentirá miedo si permanece cerca su Dios de la Guerra, por lo que las tropas a 30cm de el podrán repetir los chequeos de cualquier efecto psicológico.
Miedo: La simple presencia de Grimnir sobre el campo de batalla contrae los corazones de sus más valientes enemigos, pues saben que ha regresado de entre los muertos para vengar su muerte y hacer pagar caro a sus enemigos la decadencia de su raza. Para representar esto, Grimnir causa miedo a sus enemigos.
Ambidiestro: A diferencia de la mayoría de los mortales, Grimnir es perfectamente capaz de utilizar ambas Hachas rúnicas a la vez. De esta forma, Grimnir deberá dividir sus ataques entre las dos armas antes de tirar para impactar asignando al menos uno de los ataques a una de las armas, ya que has de tener en cuenta que los 6 ataques reflejados en su perfil de atributos son en realidad 5 + 1 por arma adicional.
Odio Inmortal: Grimnir posee todas las reglas especiales aplicables a los enanos excepto una: Agravio Ancestral, pues tiene otras reglas que la sustituyen. Grimnir siente un profundo odio hacia todas aquellas razas que han causado muerte y sufrimiento a su raza. Por ello Grimnir tiene Odio inmortal contra los Pielesverdes, Elfos Oscuros (pues sabe que fueron los verdaderos causantes de la Guerra de la Barba) y TODAS las criaturas procedentes del Caos, esto significa que podrá repetir las tiradas para impactar no sólo en el primer turno,

sino durante toda la batalla. Por supuesto también estará obligado a perseguir a sus enemigos hasta la muerte. Además Grimnir también tiene odio contra los Elfos, que se aplicará de forma normal. El resto de las razas son o bien ignoradas por Grimnir (como los Hombres Lagarto, Bretonia o los Mercenarios) o respetadas por su nobleza (como el Imperio).
Bendición de Valaya: Aunque Valaya no vaya a resurgir aun del corazón de las montañas, aun conserva parte de sus poderes y al igual que protegió a Gotrek, ahora protege a Grimnir, no obstante, como la armadura de Skaldor ya le protege de los ataques físicos, Valaya dedica sus esfuerzos a protegerle contra la siempre maligna magia. La bendición de Valaya proporciona a Grimnir resistencia mágica (2).
Matador: Grimnir se beneficia de algunas de las reglas de los matadores enanos, puesto de Gotrek era uno de ellos, y los matadores siempre han venerado a Grimnir. Como matador Grimnir es inmune a desmoralización y al igual que Gotrek SIEMPRE herirá como mínimo con 4+. El resto de reglas no se le aplican.

[Justificación]
Puntos por Atributos: 270 (Sus atributos son muy similares a los de un Señor vampiro, tiene menos movimiento, menos HP y menos iniciativa, pero tiene +1R. Además, los vampiros pueden utilizar magia mientras que Grimnir no, pueden usar monturas, son inmunes a venenos, y tienen poderes vampíricos. Un señor vampiro vale 285)
Puntos de Habilidades Especiales: 155 (Desfase espacio temporal no suma nada, Ambidiestro tampoco, pues ya resulta excesivamente caro llevar dos armas rúnicas de esas características. El Miedo está incluido en los puntos por atributos. Líder indiscutible suma 40 puntos, es parecido a un estandarte de batalla, es mejor, pero no se le pueden grabar runas. El Odio Inmortal suma 30 puntos, es bueno, sí, pero solo sirve contra ciertos ejércitos. La bendición de Valaya suma 40 puntos y las habilidades de Matador 50 puntos)
Puntos por Armas: 245 (El Hacha de Gotrek debe costar 120 puntos, puesto que Gotrek vale 293, si a esto le restamos lo que vale un matademonios normal (130) y una salvación especial de 4+ (45) nos da 118. El Hacha de Thorgrim por su parte debe valer 125 puntos, puesto que la runa de Skalf vale 75 puntos, y la de Alaric, que seria la equivalente a "niega la armadura", 50.
Puntos por Armadura: 75 (Solo hay que sumar el valor de las runas de la Armadura de Skaldor).

¿Y de donde saco la miniatura?: Posiblemente esa será una de las preguntas que os haréis, y para la que aun no tengo respuesta. Lo suyo seria encontrar alguna miniatura de marcas alternativas, daría igual que el tamaño fuese algo superior, al fin y al cabo es un dios, aunque eso si, ¡no os busquéis una mas pequeña!. De todas formas hacer una conversión no debería ser demasiado difícil, seria algo así como un matademonios, solo que tendría que llevar armadura y un hacha en cada mano (mientras mas grandes mejor). Y si a alguien se le ocurre algo que me lo diga en el foro o el correo o donde quiera.

Relatos

Confrontación en Karak-Azgal

By Tanis, el Semielfo <mar5@wanadoo.es>

La taberna estaba repleta aquella tarde. Todos los Enanos reían y bebían, escuchando las historias del poderoso y viejo Barbalarga llamado Groul...

- **Groul:** Recuerdo aquella batalla como si fuera ayer... Yo había sido rodeado por un grupo de más o menos veinte Goblins, todo parecía perdido para mí, pero no perdí la calma. Cogí a uno de los Goblins y lo lancé contra el grupo. Ésto desconcertó a los Goblins, y ese momento de duda fue el que aproveché para, con un de movimiento de mi poderosa Hacha Rúnica, acabar con dos de esos asquerosos y cobardes pielesverdes. Eso hizo estremecer a aquellas criaturas, que salieron corriendo asustadas por el poder de mi ira.
- **Joven Enano:** Es usted increíble, Señor Groul... espero que algún día llegue yo a ese nivel de destreza...
- Groul: Ya llegarás, joven Enano, pero ten siempre presente que la diferencia entre ser un gran guerrero o uno del montón dependerá del valor que tu poseas. Esa es clave. Como reza un viejo proverbio enano, el poder de un Enano no lo determina su destreza, sino la valentía y arrojo que posea su corazón.

De repente, un joven Montaraz apareció por la puerta de la taberna; su cuerpo estaba lleno de sangre y tenia una herida en el costado. Al entrar cayó al suelo, debido a la sangre que había perdido; al verlo, Groul se acercó hasta él y trató de taponar la herida con un viejo trapo que uno de los Enanos de la taberna le había dado.

- **Groul:** Dime, muchacho, ¿quién te ha hecho esto?
- Joven Montaraz: Fueron los secuaces del Caudillo Orco conocido como Mortor, unos compañeros y yo estábamos espiándolos, cuando de repente oímos lo que tramaban... pretenden atacar Karak-Azgal... ahora mismo todo su ejercito se dirige hacia allí... Tras escuchar esto intentamos irnos para avisar a nuestro Señor del inminente ataque, pero los Orcos nos descubrieron y persiguieron hasta acabar con todos mis compañeros... yo logre sobrevivir de milagro... pero no tengo fuerzas para llegar hasta Karak-Azgal... alguien debe ayudar a mi Señor o Karak-Azgal caerá...

En ese momento, el Enano dejó de respirar; su corazón se había parado. Con mucho cuidado, Groul poso la cabeza del Enano en el suelo de la taberna. Levantándose, con lagrimas en los ojos, se dirigió la multitud presente:

- Groul: Queridos camaradas y hermanos, hoy los pielesverdes han cometido un terrible agravio contra la raza enana, sé que la mayoría de los presentes aquí sois aún barbilampiños, símbolo de vuestra juventud, pero os propongo que vayamos a Karak-Azgal y pateemos el culo a esos malditos pielesverdes. Puede que algunos perdáis la vida, pero nuestros hermanos nos necesitan. Tal vez nos superen en numero, pero un Enano con coraje vale mas que diez pielesverdes juntos. No será fácil, pero confió en que la victoria sea nuestra.

De repente un Enano de extraño aspecto se levanto. Era un Enano muy corpulento, incluso para los de su raza, llevaba un poderoso Martillo Rúnico colgado a la espalda. Nada más verlo, Groul supo quién era.

- Groul: Gulin, viejo amigo, ¿qué haces tu por aquí?
- Gulin: ¿Qué tal, Groul? Ha pasado mucho tiempo...

Tras estas palabras los dos Enanos se fundieron en un abrazo.

- Groul: Jóvenes Enanos aquí presentes, quiero presentaros a uno de los mejores Martilladores que han existido jamás en este mundo, antiguo protector del Rey Alrik, tenéis ante vosotros a Gulin, el mejor guerrero que podréis encontrar sobre el campo de batalla.

- Gulin: Bueno, basta de charlas, he oído tu discurso de antes, Groul. Debemos partir sin demora. Jóvenes Enanos, Groul y yo os conduciremos a la victoria, si queréis podéis quedaros, pero recordar que sólo los Enanos más valientes son recordados en nuestra historia.
- Enano: ¡¡¡Iremos con vosotros y nos vengaremos de esos malditos pielesverdes!!!
- Groul: ¡Bien! Posadero, llena unos cuantos barriles de cerveza, el viaje será largo.

Tras esto los Enanos se pusieron en marcha, hacia Karak-Azgal...

"Todo está tranquilo esta tarde en Karak-Azgal", pensó el Enano encargado de vigilar las puertas. Parecía que aquella tarde iba a ser tranquila.

De repente, el Enano giró la cabeza hacia las montañas que tenia enfrente. Una inmensa horda de pielesverdes bajaba a toda prisa en dirección a Karak-Azgal. Rápidamente el Enano dio la alarma y cerró las puertas. La mayoría del ejercito de Karak-Azgal estaba defendiendo la fortaleza de Karak-Azul de un reciente ataque de los Skavens, así que los pocos Enanos que quedaban cogieron sus armas y rápidamente se prepararon para la batalla, situándose tras la puerta esperando las órdenes de Krilot.

Krilot era un viejo Herrero Rúnico, al que se le había encargado la protección de Karak-Azgal en ausencia del Rey, que se encontraba también luchando en Karak-Azul contra los Skavens. Nada más recibir el aviso del ataque, Krilot asió su Martillo Rúnico y se personó en la Sala.

- Krilot: ¿Qué sucede?
- Enano: Mi Señor, una peña de Orcos desciende de las montañas y se dirigen hacia aquí.
- Krilot: ¿Son muchos?
- Enano: Cientos, yo diría que nos superan en una proporción de cinco a uno, además he podido observar que entre ellos, a parte de Orcos, también se encuentran Goblins y Trolls de Piedra.
- Krilot: ¡¡¡Trolls de Piedra!!! Creo que la cosa se complica bastante. Muy bien, éste es el plan: uno de nosotros tendrá que salir de la fortaleza para buscar la ayuda de Matadores... no hace mucho pude ver a un grupo de ellos cerca de la fortaleza. ¿Alguno de vosotros se ofrece voluntario?
- Tilbo: Yo lo haré, mi Señor.
- Krilot: ¿Cuál es tu nombre joven Montaraz?
- Tilbo: Mi nombre es Tilbo, Señor.
- Krilot: Tilbo, tu valentía te honra; estoy seguro que en el futuro serás un orgullo para los de nuestra raza. Corre, no perdamos más tiempo.

Al instante Tilbo asintió con la cabeza y desapareció a la carrera, saliendo al exterior por la puerta secreta que poseía la fortaleza.

- Krilot: Bien. En cuanto al resto, vamos a abrir las puertas y formaremos una resistencia justo detrás de ellas, así no tendremos que luchar con todos esos pielesverdes a la vez. Sé que acabaremos exhaustos y quizás perezcamos, pero no entregaremos Karak-Azgal sin luchar. Por último necesitare un grupo que salga al exterior y utilice los pocos cañones que nos quedan.
- Grupo de Enanos: Nosotros lo haremos, Krilot.
- Krilot: Muy bien, situaros todos en vuestros puestos. Dentro de poco llegará el enemigo.

Tras esto los Enanos abrieron las puertas y se dispusieron a defender Karak-Azgal...

- Mortor: ¡A por elloz, chicoz! ¡No dejéiz ni un zolo tapón vivo!

La carga de los Orcos, chocó violentamente contra la defensa enana- Los primeros en llegar fueron los Goblins. Tras recibir la primera carga, los Enanos aguantaron sin parpadear y empezaron a causar las primeras bajas en la horda pielverde. Los Goblins caían

con facilidad, aplastados por las hachas enanas, aunque según avanzaba la batalla el cansancio de los Enanos se hacia patente. Tras unos minutos de lucha sin cuartel, un gran numero de cadáveres de Goblins estaban ante la puerta, por tan sólo cuatro Enanos fallecidos. Las cosas se ponían de cara, pensó Krilot, pero de repente de entre los Goblins surgió un grupo de enormes Orcos Negros, que adelantó posiciones hasta llegar a donde estaban los Enanos. Con una fuerza sobrenatural, los Orcos Negros empezaron a descargar golpes sobre los Enanos, acabando con un buen numero de ellos.

Al ver esto, Krilot se abrió paso hasta la primera línea de batalla. Su Martillo Rúnico empezó a brillar envuelto en un aura blanca. Krilot se abalanzó sobre uno de los Orcos Negros, aplastando su gran cráneo. Este hecho les hizo retroceder, y ese momento de duda fue aprovechado por Krilot para acabar con otro Orco Negro. Ésto hizo huir a los pocos Goblins que quedaban, pero los Orcos Negros se reagruparon y reanudaron la carga con más fuerza que la anterior vez.

De repente, a lo lejos se escucho el ruido de un cañonazo. Al instante, un gran número de Orcos salieron volando por los aires. Al percatarse de dónde estaban escondidos los cañones de los Enanos, Mortor mandó a dos grupos de Jinetes del Lobo Goblin a acabar con los cañones. Rápidamente, los jinetes fueron a cumplir la orden, por temor a las represarías de su jefe. Justo después, otro cañonazo sonó en la zona y otro grupo de Orcos salió malherido. Mientras, en la puerta, todo se complicaba para los Enanos; Krilot estaba reteniendo a los Orcos Negros, pero éstos ya les habían causado muchas bajas... si todo seguía, así Karak-Azgal iba a caer en manos Orcas...

Ya no debía quedar mucho para llegar a Karak-Azgal, pensó Groul mientras reflexionaba, cuando oyó unos gritos lejanos.

- **Groul**: ¡¡¡Corred, camaradas!!! ¡La batalla ya ha comenzado! ¡Debemos ayudar a nuestros hermanos!

Después de estas palabras, Groul, Gulin y el resto de Enanos corrieron hacia el campo de batalla. En tan sólo unos segundos se personaron allí.

- **Gulin:** Son muchos, más de los que pensaba... pero no serán capaces de vencer hoy, ¡¡os lo prometo!! Groul ¿crees que serás capaz de acabar con su General?
- **Groul**: ¡Por supuesto! ¡Ese asqueroso pielverde morderá el polvo!
- **Gulin**: ¡Bien! ¡Entonces te abriré paso hasta él! ¡Tú sólo encárgate de destruirle! ¡Vamos, muchachos, seguidme!

Al instante y entre gritos, Gulin y Groul, junto al resto de Enanos, cargoó contra la desprotegida retaguardia de los pielesverdes. Éstos, alertados por los gritos de los Enanos, giraron la cabeza atrás; al observarles, rápidamente dieron la alarma y se giraron para encarar a la nueva amenaza. En poco tiempo los Enanos cubrieron el trecho que les separaba de los Orcos y se lanzaron a la carga. Rápidamente Gulin elevo su martillo y acabó con dos Orcos; los demás Enanos secundaron el ataque y cargaron contra los Orcos. En poco tiempo los Enanos consiguieron abrir una brecha en la defensa orca, y tras abrir la brecha, se colocaron en circulo, espalda contra espalda, y comenzaron a dirigirse hacia el interior de la horda orca, en busca de Mortor.

El combate se había convertido en una locura; la horda pielverde había sido reducida considerablemente, pero también las fuerzas enanas habían sido dañadas bastante. El circulo enano había conseguido aguantar, y pronto se produciría el combate decisivo entre Groul y Mortor... pero de repente el avance enano fue interrumpido: unas figuras de gran tamaño cortaban el paso a los Enanos.

- **Gulin:** ¡¡¡Groul, son Trolls de Piedra!!!
- **Groul**: ¡Maldita sea! Muchachos, contened a los Orcos, nosotros nos encargaremos de esos Trolls. Vamos, Gulin.

Al instante Gulin y Groul se giraron para encararse con los Trolls,. Rápidamente Gulin saltó hacia uno de los Trolls y le golpeó con su martillo, el Troll al sentir el dolor retrocedió. Dos de los Trolls se adelantaron y atacaron a Groul; éste, demostrando unos grandes reflejos, consiguió esquivar el primer ataque y parar el segundo con su hacha; después retrocedió y golpeo con el hacha al Troll. Otro de los Trolls atacó de nuevo a Groul; esta vez, el golpe estuvo a punto de impactarle, pero Gulin se interpuso y paró el golpe. Rápidamente los dos Enanos se reagruparon... si seguían así no conseguirían acabar con los Trolls.

De repente, de entre la maleza, surgió Tilbo, y tras él un gran grupo de Matadores apareció en escena. Éstos, entre juramentos, se abrieron paso entre la horda orca hasta llegar a donde se encontraban los Trolls. Rápidamente uno de los Matadores saltó sobre la cabeza de uno de ellos, y hundió su hacha en el cráneo del Troll, acabando con su vida...

Mientras tanto, en la puerta de la fortaleza, los Enanos estaban pasando muchos apuros; Krilot apenas se podía sostener en pie debido al cansancio, los Orcos Negros ya habían sido exterminados... pero ahora un gran grupo de Jinetez de Jabalí les estaban atacando. La lucha era cruenta, no había tregua por ninguno de los dos bandos, Krilot se encontraba luchando contra uno de los Jinetez de Jabalí. Con un movimiento fugaz de su martillo consiguió golpear el cuerpo del jabalí, destrozándole las costillas; el jabalí cayo al suelo del dolor, desmontando a su jinete que cayó aparatosamente... hecho que fue aprovechado por Krilot para acabar con el jinete Orco. Rápidamente dos de sus compañeros ocuparon el lugar del Jinete Orco y atacaron fieramente a Krilot; uno de los ataques consiguió impactar en el brazo derecho de Krilot, impulsándolo al suelo. Al verse el brazo, Krilot sabía que se lo habían roto; en un gesto de furia, Krilot se levantó y, manejando su martillo con una sola mano, consiguió impactar en el pecho de uno de los Orcos, acabando con su vida. Al morir su jinete, el jabalí salió corriendo asustado. El otro Orco atacó de nuevo a Krilot; éste, debido al cansancio, no pudo ver el ataque, pero sin previo aviso Tilbo apareció desde atrás y ataco al Orco; al no esperar el ataque, no pudo esquivarlo y cayó al suelo debido al impacto. Una vez en el suelo, Tilbo le asestó el golpe de gracia, acabando con otro Orco más; después, Tilbo cogió el cuerpo cansado de Krilot y se lo llevó al interior de la fortaleza. Una vez a salvo, tumbó a Krilot en el suelo.

- **Tilbo:** Krilot, ¿te encuentras bien?
- **Krilot:** Tengo un brazo roto y estoy exhausto, pero no te preocupes... ¿has encontrado a los Matadores?
- **Tilbo:** Sí... y, además, un grupo de Enanos se ha unido a la batalla; están dirigidos por el gran Gulin y por el famoso barbalarga Groul, están causando estragos en la defensa orca.
- **Krilot:** Tengo que ayudar, no puedo dejar a nuestros hermanos luchar solos...
- Tilbo: Krilot, tú no estás en condiciones de luchar. Yo te sustituiré en la defensa de la puerta.
- Krilot: ¡¡¡No!!! Un Enano nunca abandona a sus hermanos en la batalla... lucharé hasta la muerte si es necesario... y no podrás impedírmelo.
- Tilbo: Esta bien, mi Señor. Cuenta con mi ayuda.

Krilot, ayudado por Tilbo, se levantó y se dirigió a las puertas de la fortaleza.

- Krilot: Camaradas, un grupo de Enanos ha venido a ayudarnos; además, Tilbo a encontrado a los Matadores, por eso os pido un último esfuerzo, la victoria será nuestra.

Al instante, Krilot, seguido por Tilbo, se lanzó a la carga contra los Orcos; los pocos Enanos que aún quedaban en la fortaleza, viendo el arrojo de Krilot, le siguieron a la batalla con fuerza renovada...

Después de una dura batalla, los Matadores, Gulin y Groul por fin habían conseguido acabar con los Trolls, con lo que el camino hasta el líder Orco se había allanado. A una orden de Gulin los Enanos comenzaron a avanzar de nuevo; en poco tiempo cubrieron el camino que les separaba de Mortor. Al verlo se quedaron impresionados, su tamaño era mucho mayor que el de cualquier Orco que hubieran visto, manejaba una gran hacha a dos manos que desprendía energía de color verde.

- **Groul**: ¡¡Mortor!! ¡¡Te desafío a un combate!!
- **Mortor**: ¡Tú, azkerozo tapón! ¿Creez zer capaz de vencer al gran Mortor? ¡No me hagaz reír!

Mortor miro a Groul y esbozó una sonrisa confiada.

- **Groul**: ¡Todos los agravios cometidos por ti, hoy serán vengados!
- Mortor: ¡¡¡Tu cabeza zerá mía cuando acabe el día!!!

Tras estas palabras, Mortor se lanzo hacia Groul y descargó un golpe con gran fuerza. A duras penas Groul pudo retroceder para evitar el golpe; sin darle tiempo para respirar, Mortor se lanzó otra vez hacia Groul, descargando varios golpes sobre él, pero Groul paró todos los golpes lanzados; después de parar el último golpe, Groul retrocedió; estaba impresionado por la tremenda fuerza que poseía el Orco. Éste se lanzó una vez más hacia Groul, que se preparó para defenderse de los ataques. Al principio, Groul consiguió parar los primeros golpes con su hacha, pero en un momento de descuido Mortor consiguió impactarle en el pecho, desplazándole un par de metros atrás.

- **Mortor**: ¡¡Te lo dije, tapón!! ¡¡Nunca podráz vencer al gran Mortor, erez un zer muy débil!!

Groul se levanto y se miro el pecho; la armadura le había salvado de una muerte segura, aunque ahora sentía un fuerte dolor.

- **Mortor**: ¡Zi kierez, tu amigo tapón puede ayudarte!
- **Groul**: ¡No necesito la ayuda de nadie para vencer a un pielverde sin cerebro!
- **Mortor**: Bueno... ¡ya lo lamentaráz!

De nuevo Mortor se lanzó a la carga; esta vez, Groul esquivó el primer golpe echándose hacia atrás, y rápidamente ataco con su hacha, causándole un grave corte a Mortor en una de sus manos. El Orco gimió de dolor. De repente, un aura verde rodeó el cuerpo de Mortor; enfurecido, se lanzó a por Groul. El Enano volvió a esquivar otro golpe y atacó a Mortor, pero el golpe fue desviado por una energía mágica. Groul se quedó impresionado al observar este hecho, y ese pequeño momento fue aprovechado por Mortor para golpear a Groul en una pierna. Groul se apartó de Mortor y cayó al suelo, debido a la herida causada en la pierna.

“Algo extraño está pasando”, pensó Gulin. No era normal que el golpe de Groul hubiese sido desviado de aquella forma. Mientras pensaba, Gulin observó el campo de batalla: los Matadores seguían acabando con un gran numero de Orcos, y el resto de Enanos seguía luchando encarnizadamente. De repente, Gulin observó entre los pielesverdes a un Chamán Orco con su bastón en alto. No había duda, el Chamán estaba ayudando a Mortor en su lucha con Groul. Rápidamente, Gulin se abrió camino con su martillo hasta llegar a donde se encontraba el Chaman y se lanzo a por él. El Chamán, sorprendido por la presencia de Gulin, no tuvo tiempo para reaccionar, y cayó desplomado por el golpe recibido; en unos segundos, el cuerpo del Chamán yacía inerte sobre el campo de batalla.

De repente el aura verde de Mortor desapareció, Mortor quedo sorprendido por este hecho. Mientras intentaba explicarse por qué había desaparecido su aura mágica, Groul se levantó a duras penas. Al percatarse de que el Enano ya se había levantado, Mortor se giro hacia él.

- Mortor: ¡¡¡Eztáz muerto, tapón!!!

Al instante, Mortor se lanzo a por Groul; éste pudo parar los golpes a duras penas, pero no pudo evitar que Mortor le golpeara en la otra pierna. Rápidamente, Groul volvió a separarse del Orco. Casi no podía sostenerse en pie, tenia que hacer algo rápido o moriría. Después de mirar al Enano, Mortor se lanzo a la carga con el hacha en alto, dispuesto a dar el golpe de gracia a Groul. Éste, en un movimiento inesperado, lanzó su hacha en dirección a Mortor. El hacha se incrustó en el desprotegido pecho de Mortor, acabando con su vida. Al

ver morir a su líder, los pocos pielesverdes que aún quedaban vivos, huyeron despavoridos hacia las montañas, entre gritos victoriosos de los Enanos.

El campo de batalla se encontraba lleno de cadáveres; tan solo una decena de Enanos había logrado sobrevivir. Groul estaba tumbado en el suelo, debido al cansancio y a las heridas de la batalla. Gulin se acercó a preocuparse por su estado.

- **Gulin:** ¿Estas bien Groul?
- **Groul:** Te dije que podría con él, Gulin.
- **Gulin:** Nunca dudé de ello amigo.

Tras esta pequeña conversación, Krilot y Tilbo se acercaron a donde se encontraban los dos Enanos.

- **Krilot:** En nombre del Rey de Karak-Azgal, quiero daros las gracias por vuestra ayuda prestada. Sin vosotros, habríamos sucumbido ante los pielesverdes.
- **Gulin:** No tiene importancia. Entre camaradas debemos ayudarnos.
- **Krilot:** Habéis demostrado estar a la altura de la fama que poseéis. Bueno, basta de charlas, debemos enterrar con todos los honores a nuestros hermanos Enanos que hoy han dado su vida en el campo de batalla. Después celebraremos esta gran victoria...