

MATADORES BUSCAMUERTES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Buscamuerte	8	5	1	5	4	2	2	Especial	10

REGLAS ESPECIALES

Miniatura individual: los matadores buscamuertes son miniaturas independientes que se mueven como personajes individuales a pie y solo pueden designarse como objetivo mediante las reglas de disparo a personajes. Con todo, recuerda que no son personajes en ningún otro sentido.

Odio a los pieles verdes: como todos los Enanos, los matadores buscamuertes odian a los Orcos y Goblins, a pesar de que normalmente son inmunes a la desmoralización y, por tanto, inmunes a la psicología.

Inmunes a la desmoralización: al haber prestado el juramento como matadores, los buscamuertes nunca se retirarán de un combate. Son inmunes a la desmoralización.

Torbellino de muerte: los buscamuertes se lanzan temerariamente sobre el enemigo agitando sus armas por encima de sus cabezas. No atacan normalmente en combate cuerpo a cuerpo. En lugar de eso, antes de que se efectúe cualquier tipo de ataque (incluso si fue el enemigo el que cargó e incluyendo los impactos por carga de los carros y otros ataques especiales que siempre se harían primero), toda miniatura enemiga en contacto peana con peana con uno o más buscamuertes sufrirá un impacto automático. Otros

enemigos que estén en contacto con una o más miniaturas que, a su vez, estén en contacto peana con peana con un buscamuerte sufrirán un impacto con un resultado de 4+. Resuelve las tiradas para herir normalmente. Los supervivientes pueden atacar con normalidad, pero, a causa de las armas en torbellino de los buscamuertes, sufrirán un -1 al impactar.

Frente a unidades que consten de una única miniatura (incluidos los monstruos con montura y los carros), el buscamuerte causa 1D3 impactos automáticos sobre cada unidad con la que se encuentre en contacto peana con peana.

TATUAJES DE GRIMNIR

Algunos matadores se cubren el cuerpo con tatuajes que los protegen de la magia enemiga. Tienen resistencia a la magia (1), que también puede usarse sobre cualquier hechizo lanzado por un mago a una distancia máxima de 15 cm o que tenga como objetivo un punto a una distancia máxima de 15 cm de la miniatura.

Un personaje matador puede llevar Tatuajes de Grimir por +30 ptos. (este coste cuenta para el total permitido para runas).

CERCENAGOBLINS DE MALAKAI MAKAISSON

Malakai es un Enano con la cabeza afeitada, la cresta roja habitual, un chaleco corto de piel, un colgante de piel de oveja y una gorra de piel con largas orejeras y un corte superior por donde asoma su melena en cresta. Lleva puestas unas lentes ópticas gruesas que sujeta con su pelo y que, según él, le ayudan a mejorar su ya de por sí estupenda visión y no sirven para suplir una deficiencia como pudiera parecer a simple vista.

Se dice que Malakai Makaiisson es el mejor ingeniero de todos los tiempos, aunque fue expulsado del Gremio de Ingenieros después de su primer desastre aéreo y esto le llevó a convertirse en un matador. Construyó el Espíritu de Grungni y también es el responsable de la creación de otros muchos artefactos, municiones ingeniosas y armas. Malakai procede del Valle Dwimmerdim, un lugar aislado al Norte, del que todavía conserva su peculiar acento.

Su última invención es el cercenagoblins. Se trata de una extravagante máquina destructiva que arroja hachas a una velocidad endiablada. El cercenagoblins es capaz de atravesar como una guadaña incluso la resistencia más numerosa.

CERCENAGOBLINS DE MALAKAI MAKAISSON

Malakai Makaiisson y su cercenagoblins se consideran una opción de unidad singular. Pueden incluirse en un ejército enano o en uno imperial, en cuyo caso contarían como un héroe y una unidad singular.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Malakai Matador	8	5	5	4	4	2	3	3	10
de dotación	8	4	3	3	4	1	2	1	10

Unidad: está formada por Malakai Makaiisson, una dotación de dos Matadores y un Cercenagoblins.

Equipo: los Enanos Matadores que integran la dotación llevan armas de mano y armas a dos manos. Malakai está armado con un arma a dos manos y un arcabuz enano de repetición (igual que un arcabuz enano con disparos múltiples x3).

REGLAS ESPECIALES

Matadores: Malakai y sus compañeros son matadores y están sujetos a todas las reglas de los matadores. Recuerda que en un ejército de matadores el cercenagoblins ignora la regla "Mira, Snorri, trolls!".

Ingeniero: aunque está seriamente obligado por su juramento de matador, Malakai es un experto en el uso de la pólvora, la mecánica y la construcción. Está sujeto a todas las reglas habituales de un ingeniero enano. Sin embargo, como forma parte de la dotación del cercenagoblins, debe permanecer junto a él igual que el resto de matadores que integran la dotación.

Cercenagoblins: se trata de una máquina de guerra a todos los efectos. Para disparar, el jugador ha de designar un objetivo que esté dentro de su alcance y en su línea de visión y tirar para impactar normalmente (usando la HP de Malakai si este sigue con vida y no está disparando con el arcabuz de repetición). Las hachas lanzadas gracias a su movimiento rotatorio pueden causar un número variable de impactos dependiendo del número de filas que tenga la unidad impactada. Tira 1D3 por cada fila que tenga el objetivo. El resultado es el número total de tiradas para herir que debe hacer el cercenagoblins. Si el disparo se efectuase en el ángulo del flanco de una unidad, el número de miniaturas que haya en la fila más extensa se considerará como el número de "filas" que tiene el objetivo.

Por ejemplo, una unidad de cuatro filas impactada por el cercenagoblins sufre 4D3 impactos. Si en la fila más extensa hubiera 6 miniaturas y el cercenagoblins impactara en el flanco, la unidad sufriría 6D3 impactos. Las bajas se asignan como si se tratasen de impactos por disparo. Si el cercenagoblins dispara contra una miniatura individual o contra hostigadores (u otro objetivo que no esté dispuesto en filas), causará 1D3 impactos.

El cercenagoblins también está afectado por pérdida de dotación igual que un lanzavirotes.

Cercenagoblins: Alcance: 120 cm; Fuerza: 4; Resistencia: 7; Heridas: 3; modificador a la tirada de salvación: -2; Movimiento: como la dotación.

EJÉRCITO DE MATADORES DE KARAK-KADRIN

REGLAS ESPECIALES

“Mira, Snorri, itrolls!”: cuando están rodeados por sus compañeros, los matadores no pueden resistir el impulso de lanzarse rápidamente sobre el enemigo.

Una vez se haya acabado el despliegue y antes de que el jugador con la iniciativa empiece el primer turno, el ejército de matadores entra como una oleada. Cada unidad y personaje mueve directamente 5D6 cm. Las unidades solo pueden pivotar una vez durante este movimiento y solo si es necesario para evitar el terreno o a otra unidad. Este movimiento especial ignora los modificadores del terreno (excepto el terreno impenetrable).

Además, el jugador enano puede tirar 1D6 adicional y descartar el resultado más bajo de todos los dados cuando los jugadores tiran para determinar la iniciativa.

Una muerte gloriosa: el ejército de matadores es autodestructivo, pues estos están determinados a luchar contra el enemigo más fuerte y enorme que puedan encontrar. No hay deshonra en una muerte ante un gran rival, es más, esta muerte enardece al resto del ejército.

Recuerda anotar el número de miniaturas que resultan destruidas en combate cuerpo a cuerpo frente a enemigos con Fuerza o Resistencia 5 o más (sin modificar). Cada matador que resulte destruido por uno de estos dignos enemigos sumará 10 puntos de victoria al ejército de matadores.

Esto incluye los impactos por carga de carros o de monstruos con ataques similares, pero no los infligidos por las dotaciones de carros o los jinetes de los monstruos, a menos que sus atributos de Fuerza o Resistencia sean 5 o más.

Dados de dispersión: los matadores se oponen firmemente a reconocer la magia superficial que usan otras razas y, a menudo, les basta la fuerza de voluntad para desbaratar los hechizos que les lanzan.

Como todos los ejércitos de Enanos, los ejércitos de matadores cuentan con cuatro dados de dispersión durante la fase de magia del adversario. Además, dispondrán de un dado adicional por cada 1.000 puntos de ejército (+1 dado para 1.000 puntos, +2 dados para 2.000 puntos, etc.).

Líder de los matadores: debe designarse como general a un personaje del ejército, aunque los personajes matadores no pueden incluirse como generales en un ejército enano normal. Si el ejército tiene un matademonio, este será el general. A efectos de juego no supone gran diferencia, ya que todos los matadores tienen el mismo atributo de Liderazgo, pero es bueno saber quién está al mando (y el enemigo obtendrá puntos de victoria adicionales si destruye a este personaje).

COMANDANTES

MATADEMONIOS 130 ptos./miniatura

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

Armas y armadura: arma de mano.

Opciones:

- Puede elegir entre un arma a dos manos (+6 ptos.) o un arma de mano adicional (+6 ptos.).
- Puede elegir objetos rúnicos de la lista de runas (consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, páginas 20-23) por un valor total máximo de 100 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Matador: consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, página 7.

Solitario: consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, página 7.

Inmune a desmoralización: consulta la p.112 del reglamento.

RUNA MAGISTRAL DE GRIMNIR

Runa de protección

50 puntos

La Runa de Grimnir la forjan únicamente los herreros rúnicos de Karak-Kadrin y proyecta un aura de orgullo enano tan fuerte que es capaz de desviar las flechas e incluso las balas de cañón. Una unidad que esté a una distancia máxima de 30 cm del estandarte obtiene una tirada de salvación especial de 5+ frente a ataques de alcance.

HABILIDADES DE LOS MATADORES

Un héroe matador puede disponer de una de las siguientes habilidades de matador y un señor de los matadores puede tener hasta dos habilidades de matador. Estas habilidades son adicionales al valor en puntos permitido para las armas rúnicas.

Morir luchando 20 puntos

Si el matador resulta destruido en combate cuerpo a cuerpo, efectúa inmediatamente todos sus ataques antes de ser retirado como baja (incluso si ya había atacado ese turno).

Golpe letal 25 puntos

Los matadores tienen la habilidad golpe letal.

Matabestias 25 puntos

Cada herida infligida por un matador cuenta doble en la resolución del combate de ese turno (excepto las heridas producidas por la regla ¡Acobardamiento! en un desafío).

Matavampiros 45 puntos

Frente a enemigos con Resistencia 5 o más, toda herida sin salvar infligida por el matador se convierte en 1D6 heridas.

**Mataskavens matadragones . . . 60 puntos
matademonios . . . 80 puntos**

El número de ataques del matador se multiplica por el número de miniaturas enemigas en contacto peana con peana hasta un máximo de 10 (este número no puede aumentarse aún más por armas de mano adicionales, runas, etc.). No produce efecto sobre el matador si estaba involucrado en un desafío.

HÉROES

Un ejército de matadores puede incluir un héroe más de los permitidos habitualmente.

MATADRAGONES 65 ptos./miniatura

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

Un matadragones puede portar el estandarte de batalla sin coste adicional alguno (ya que los matadores son inmunes a desmoralización).

El portaestandarte de batalla puede llevar una runa de protección por cualquier valor en puntos (consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, páginas 21-22); pero, si lo hace, no podrá llevar un arma rúnica. Puede otorgársele una habilidad de matador por el coste habitual.

Armas y armadura: arma de mano.

Opciones:

- Puede elegir entre un arma a dos manos (+4 pts.) o un arma de mano adicional (+4 pts.).
- Puede elegir objetos rúnicos de la lista de runas (consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, páginas 20-23) por un valor total máximo de 50 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Matador: consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, página 7.

Solitario: consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, página 7.

Inmune a desmoralización: consulta la página 112 del reglamento de Warhammer.

UNIDADES BÁSICAS

MATATROLLS 11 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Matatrolls	8	4	3	3	4	1	2	1	10
Matagigantes	8	5	3	4	4	1	3	2	10

Tamaño de la unidad: 10-30.

Armas y armadura: lleva dos armas de mano, que puede sustituir por un arma a dos manos sin coste adicional alguno.

Opciones:

- Puedes convertir un Matatrolls en músico (+6 pts.).
- Puedes convertir un Matatrolls en portaestandarte (+12 pts.).
- Puedes convertir cualquier número de Matatrolls en Matagigantes (+15 pts./miniatura).

REGLAS ESPECIALES

Matador: consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, página 7.

Inmune a desmoralización: consulta la página 112 del reglamento de Warhammer.

BUSCAMUERTES 65 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Buscamuerte	8	5	1	5	4	2	2	*	10

Como mucho la mitad de tus unidades básicas pueden ser de buscamuertes. Cada opción te permite incluir entre 1 y 3 buscamuertes. Debes desplegar a la vez a todos los buscamuertes del ejército, igual que las máquinas de guerra.

Tamaño de la unidad: 1.

Armas y armadura: armas torbellino de muerte.

REGLAS ESPECIALES

Miniatura individual; odio a los pieles verdes; Tatuajes de Grimmir; torbellino de muerte (consulta la página 64).

Inmune a desmoralización: consulta la página 112 del reglamento de Warhammer.

UNIDADES ESPECIALES

HERMANDAD DE GRIMNIR . . . 14 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermano de Grimmir	8	4	3	4	4	1	3	1	10
Matagigantes	8	5	3	4	4	1	3	2	10

Tamaño de la unidad: 10-30.

Armas y armadura: llevan dos armas de mano, que pueden sustituir por un arma a dos manos sin coste adicional alguno.

Opciones:

- Puedes convertir un Hermano de Grimmir en músico (+6 pts.).
- Puedes convertir un Hermano de Grimmir en portaestandarte (+12 pts.).
- Puedes convertir cualquier número de Hermanos de Grimmir en Matagigantes (+13 pts./miniatura).
- Un portaestandarte puede llevar una runa de protección por un valor máximo de 50 puntos.

REGLAS ESPECIALES

Matadores: consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, página 7.

Tatuajes de Grimmir: consulta la página 67.

0-1 MATADORES PIRATAS DE DRONG EL LARGO

Los Matadores Piratas de Drong el Largo son un regimiento de renombre. Drong y 9 Matadores Piratas, incluido un portaestandarte y un músico, cuestan un total de 195 puntos. Esta es la unidad mínima que puedes reclutar. El regimiento puede incrementarse hasta un máximo de 30 miniaturas por un coste de 12 puntos por miniatura adicional.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drong	8	6	4	4	4	2	4	3	10
Matador Pirata	8	4	3	3	4	1	3	1	10

Tamaño de la unidad: 10-30, incluido Drong.

Armas y armadura: montones y montones de pistolas...

REGLAS ESPECIALES

Matadores: consulta Ejércitos Warhammer: Enanos, página 7.

Armados hasta los dientes: todos los piratas, incluido Drong el Largo, cuentan con un ataque adicional, ya que combaten con una pistola en cada mano.

Como van armados hasta los dientes, pueden desplegar un huracán de destrucción. Todos sus ataques tienen Fuerza 4 y penetración de armadura.

Los piratas llevan tantas pistolas que nunca necesitan recargar y aplican los modificadores de las pistolas en cada turno de combate.

UNIDADES SINGULARES

0-1 CERCENAGOBLINS 130 pts.

El cercenagoblins se considera un regimiento de renombre. Puede incluirse también en un ejército enano normal o en un ejército imperial, ocupando en cada caso una opción de héroe y una opción de unidad singular.

Consulta las reglas en la página 66.