

TROPAS DE LOS ENANOS

Comandantes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Señor de los Enanos	8	7	4	4	5	3	4	4	10	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable
Señor de las Runas	8	6	4	4	5	3	3	2	10	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, +1 dado dispersión
Matademonios	8	7	3	4	5	3	5	4	10	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, matador, inmune a desmoralización, solitario
Héroes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Señor del Clan	8	6	4	4	4	2	3	3	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable
Herrero Rúnico	8	5	4	4	4	2	2	2	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, +1 dado dispersión
Ingeniero	8	4	4	3	4	2	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, maestro artillero, artillero adicional
Matadragones	8	6	3	4	4	2	4	3	10	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, matador, inmune a desmoralización, solitario
Unidades Básicas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Guerrero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable
Ballestero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable
Atronador	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable
Mínero	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, avance subterráneo
Montaraz	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, exploradores, movimiento por bosque
Unid. Especiales	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Martillador	8	5	3	4	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, guardaespaldas
Barbaslargas	8	5	3	4	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, inmune al pánico;
Rompchierros	8	5	3	4	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable
Matatrolls	8	4	3	3	4	1	2	1	10	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable, matador, inmune a desmoralización
Cañón	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta páginas 122-124 del reglamento
Lanzavirotos	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta páginas 124-125 del reglamento
Catapultas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta páginas 120-121 del reglamento
Dotación	8	4	3	3	4	1	2	1	9	Agravio ancestral, firmeza, avance imparable
Unid. Singulares	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Cañón Lanzallamas	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta la página 15
Cañón Órgano	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Consulta la página 16
Girocóptero	-	-	-	-	5	3	-	-	-	Consulta la página 17
Piloto	-	4	-	3	-	2	1	9	9	Consulta la página 17
Campeones	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Veterano	8	4	3	3	4	1	2	2	9	Guerreros, Ballesteros, Atronadores, Montaraces
Prospector	8	4	3	3	4	1	2	2	9	Mineros
Guardián de la Puerta	8	5	3	4	4	1	2	2	9	Martilladores
Gran Barbalarga	8	5	3	4	4	1	2	2	9	Barbaslargas
Barbahierro	8	5	3	4	4	1	2	2	9	Rompchierros
Matagigantes	8	5	3	4	4	1	3	2	10	Matadores

CAÑÓN DEL GIROCÓPTERO

- 1) Encara el Girocóptero hacia el objetivo.
- 2) Coloca la plantilla de llamas con el extremo más ancho sobre el objetivo y el más estrecho tocando el cañón del Girocóptero. Las miniaturas situadas bajo la plantilla son impactadas automáticamente; las que se encuentren sólo parcialmente cubiertas serán impactadas con un 4+ en 1D6.
- 3) Resuelve todos los impactos con Fuerza 3 y un modificador a la tirada de salvación por armadura de -1.

CATAPULTA

- 1) Declara el objetivo y la distancia a la que disparas (hasta un máximo de 150 cm).
- 2) Coloca la plantilla y tira los dados de dispersión y de artillería.
- 3) Si el resultado del dado de artillería es de PROBLEMAS, consulta la Tabla de problemas, si no...
 - a) Si en el dado de dispersión obtienes un resultado de IMPACTO, el proyectil ha dado en el objetivo.
 - b) Si en el dado de dispersión obtienes un resultado de flecha, el proyectil se desviará en la dirección que marque la flecha 5, 10, 15, 20 ó 25 cm, según indique el dado de artillería.
- 4) Las miniaturas situadas bajo la plantilla serán impactadas. Las que se encuentren sólo parcialmente cubiertas serán impactadas con un 4+ en 1D6.
- 5) Resuelve los impactos con F4. Cada impacto causa 1D6 heridas. La miniatura que se encuentre justo debajo del agujero de la plantilla sufre un impacto de F8 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

ARMERÍA ENANA

Armadura de gromril: tirada de salvación por armadura de 4+.

Arcabuz enano:

Alcance máximo: 60 cm **Fuerza:** 4

Reglas especiales: poder de penetración

Diseño superior: un arcabuz posee un modificador de +1 al impactar al disparar a corto alcance.

CAÑÓN ÓRGANO

- 1) Encara el cañón hacia el objetivo.
- 2) Tira el dado de artillería. Si el objetivo se encuentra dentro de su alcance (45 cm) sufrirá un número de impactos igual al resultado obtenido en el dado de artillería multiplicado por dos y dividido entre cinco.
- 3) Si obtienes un resultado de PROBLEMAS consulta la Tabla de Problemas del Cañón Órgano.
- 4) Los impactos se resuelven con F5 y un modificador a la tirada de salvación por armadura de -3.

CAÑÓN ENANO

- 1) Encara el cañón hacia el objetivo y mide la distancia (alcance máximo 120 cm).
- 2) Tira el dado de artillería y suma el resultado a la distancia que has declarado. La bola de cañón cruza esta distancia antes de impactar contra el suelo.
- 3) Si obtienes un resultado de PROBLEMAS, consulta la Tabla de Problemas. Si no, marca el punto donde la bola de cañón ha impactado y tira el dado de artillería para establecer la distancia del rebote. Todas las miniaturas a su paso serán impactadas.
- 4) Si obtienes un resultado de PROBLEMAS en esta segunda tirada, la bola de cañón se incrusta en el suelo y no rebota.
- 5) Los impactos tienen Fuerza 10 y causan 1D3 heridas sin posibilidad de efectuar una tirada de salvación por armadura.

CAÑÓN LANZALLAMAS

- 1) Encara el cañón hacia el objetivo y mide la distancia (alcance máximo 30 cm).
- 2) Tira el dado de artillería y suma el resultado a la distancia declarada. El chorro de llamas se propagará por el aire y caerá sobre ese punto.
- 3) Si obtienes un resultado de PROBLEMAS, consulta la Tabla de Problemas del Cañón Lanzallamas.
- 4) Coloca el extremo más estrecho de la plantilla de llamas en el punto de impacto y extiende la plantilla en el sentido del disparo del Cañón Lanzallamas. Las miniaturas que se encuentran completamente cubiertas por la plantilla son impactadas; las que se encuentran cubiertas parcialmente son impactadas con un resultado de 4+ en 1D6.
- 5) Resuelve los efectos de todos los impactos con Fuerza 5 y un modificador a la tirada de salvación por armadura de -2.
- 6) Las unidades que sufran bajas deben realizar un chequeo de pánico.