



EL EJÉRCITO ENANO

Los Enanos viven en asentamientos fortificados subterráneos en las regiones montañosas del Viejo Mundo. Bajo estas fortalezas casi inexpugnables, los Enanos han excavado miles de kilómetros de túneles, minas y galerías. Las Montañas del Fin del Mundo están repletas de asentamientos Enanos que constituyen un reino subterráneo tan grande en extensión como cualquier reino humano. Las Montañas Grises y las Montañas Espinazo del Dragón también son hogar de Enanos, y existen asentamientos dispersos en la mayoría de las regiones montañosas del Viejo Mundo.



Los Enanos son atraídos a estos desolados lugares por las ocultas riquezas minerales, y especialmente por el oro. Los Enanos están completamente chalados por el oro. También les encantan las gemas y otros metales raros y preciosos, pero lo que más les gusta es el oro. Cantan canciones sobre el oro, excavan a través de roca sólida para encontrar oro, y pasan interminables horas felices contando el oro que poseen. Tienen cientos de palabras para los distintos tipos de oro, y constantemente se inventan otras nuevas. Un Enano que se encuentre ante grandes cantidades del brillante metal dorado puede entrar fácilmente en el denominado "frenesí del oro". Un individuo así puede reaccionar violentamente, llegando incluso a atacar a familiares y amigos porque cree que "me van a quitar mi oro". Debido a este carácter fundamentalmente materialista, no es de extrañar que los Enanos sean excelentes comerciantes y grandes artesanos. Siempre están encantados de hacer negocios con otras razas, aunque el pago siempre es al contado, y siempre en oro.

Los Enanos son más bajos y mucho más fornidos que los hombres, y son aún más resistentes. Consideran a los Elfos y a los Humanos como debiluchos a los que se los llevará arrastrando cualquier brisa matinal. Son artesanos expertos, especialmente en el tratamiento de los metales, y en la joyería. A pesar de su apariencia, son extraordinariamente hábiles a la hora de realizar mecanismos como cerraduras, cajones secretos y puertas

ocultas. También son excelentes albañiles, y se enorgullecen de su capacidad de crear "construcciones hechas para durar". De hecho, la frase "hecho por los Enanos" es casi sinónimo de indestructible, mientras que la frase que los Enanos utilizan para "chapucero" se traduce literalmente como "hecho por el hombre". Incluso los Elfos consideran la metalurgia Enana como la más delicada del mundo, aunque aprecian menos la cultura Enana, a la que consideran vulgar y ramplona.

Antes de la llegada de los hombres, los Elfos establecieron colonias en el Viejo Mundo para comerciar con los Enanos. Durante muchos años, ambas razas se beneficiaron de este acuerdo y ambos pueblos florecieron. Sin embargo, las diferencias de temperamento condenaron la relación a un fracaso inevitable. Los Enanos ven a los Elfos como arrogantes y afectados. Los Elfos piensan que los Enanos son brutos y vulgares. Si los Elfos hubieran tenido más tacto y los Enanos hubieran sido menos susceptibles, todo podía haber terminado de manera distinta. Pero eso no ocurrió. Una vez iniciada la guerra, ambos bandos eran demasiado orgullosos como para admitir la derrota.

Después de cientos de años de guerra continua, ambas razas estaban agotadas. Los Elfos regresaron a Ulthuan y abandonaron el Viejo Mundo. Los Enanos se consideraron los vencedores, pero su número había disminuido de tal manera que su imperio apenas podía defenderse. Fue en este momento cuando las hordas de pielesverdes y hombres-rata atacaron el reino Enano desde arriba y desde abajo. Muchas fortalezas fueron destruidas y otras severamente dañadas. El antaño floreciente imperio subterráneo quedó reducido a una serie de enclaves asediados en las montañas.

Hoy en día, el reino Enano ha quedado muy reducido de tamaño. Los hombres se han establecido en las tierras donde una vez las antiguas razas lucharon entre sí. Los Enanos han aprendido a comerciar con los hombres, y ambas razas han forjado una relación casi pacífica. Una fuerza combinada de Enanos y hombres expulsó a los pielesverdes del naciente Imperio, y fue la ingeniería Enana la que construyó las primeras ciudades humanas. Las relaciones con los Elfos siguen siendo amargas. Los Enanos nunca olvidan una injusticia contra su raza, y pueden mantener una disputa prácticamente para siempre. Reservan su odio más profundo para los pielesverdes y los hombres-rata que han saqueado las ruinas de muchas fortalezas que son propiedad legal de los Enanos.

LISTA DEL EJÉRCITO ENANO

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Mín/máx	Especial
<i>Guerreros</i>	Infantería	3	4	4+	—	3	110	2/—	—
<i>Arcabuceros</i>	Infantería	3/1	4	6+	—	3	90	—/—	*1
<i>Montaraces</i>	Infantería	3/1	4	5+	—	3	110	—/2	*2
<i>Matatrolls</i>	Infantería	5	4	0	—	3	80	—/2	*3
<i>Cañón</i>	Artillería	1/2	2	6+	—	2	90	—/1	*4
<i>Cañón Lanzallamas</i>	Artillería	1/2D6	2	6+	—	1	50	—/1	*4
<i>Girocóptero</i>	Máquina de Guerra	1/3	3	5+	—	1	75	—/1	*4
<i>General</i>	General	+2	—	—	10	1	155	1	—
<i>Héroe</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/1	—
<i>Herrero Rúnico</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	90	—/1	—
<i>Yunque</i>	Especial	+1	—	—	—	—	+10	—/1	*5

Reglas Especiales

1. Los arcabuceros Enanos son conocidos como Atronadores. Un disparo de arcabuz puede penetrar una armadura mucho más fácilmente que una flecha o un virote de ballesta. Por tanto, el atributo de Armadura del enemigo se considera un grado menor de lo normal cuando sufre el impacto de un arcabuz. De este modo, un atributo de Armadura de 4+ se considera 5+, mientras que un atributo de Armadura de 5+ se considera 6, y uno de 6 se ignora totalmente ante un disparo de arcabuz.

2. Montaraces. Los Montaraces Enanos son los individuos más resistentes y decididos de una raza de por sí resistente y decidida. Pasan su vida en las montañas y bosques, donde persiguen a los enemigos de la raza Enana matándolos en emboscadas, con trampas o en combate abierto. Tienen armaduras más ligeras que los Guerreros habituales y están equipados con buenas hachas Enanas y potentes ballestas, así que son letales tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia. Aunque son infantería, los Montaraces Enanos pueden perseguir a cualquier enemigo que se retire mediante una mezcla de disparos, trampas y pequeños grupos que se infiltran detrás del enemigo para atacarle cuando se retira. Los Montaraces Enanos son excepcionales en este sentido, y sus habilidades se han refinado debido a su falta de movilidad por no disponer de caballería. Los Enanos son demasiado bajitos para montar a caballo, aunque son demasiado orgullosos para admitirlo, y prefieren burlarse de los jinetes diciéndole que tienden a huir al galope cuando las cosas se ponen feas.

3. Los Matatrolls buscan la muerte, ya que han jurado morir en combate. El porqué un Enano haría un juramento así es sorprendente para las demás razas, pero el orgullo Enano es cuestión de vida o muerte. Un Enano que piensa que ha caído en desgracia o que ha quedado deshonrado prefiere hacer el juramento de Matatrolls y morir en combate antes que vivir en una vergüenza continua.

Una unidad de Matatrolls siempre utilizará su iniciativa para cargar contra el enemigo si es posible, y no podrá recibir órdenes para evitarlo. Nunca utilizará su iniciativa para rehuir un combate. No puede ser repelida por disparos y nunca retrocede. Si vence un combate, debe perseguir o avanzar si es posible.

Los Matatrolls no se ven afectados por un enemigo que cause *terror* en combate, por lo que no sufren la penalización de -1 Ataque. Están tan enloquecidos que en realidad prefieren combatir contra monstruos enormes que es más probable que los maten; de hecho, cuanto más grande sea el monstruo, mejor. Son tan expertos a la hora de combatir contra monstruos que las peanas de Matatrolls reciben un modificador especial de +1 Ataque cuando luchan contra una peana de monstruos.

Cualquier unidad de Matatrolls que permanezca con vida al final de la batalla se considera destruida, lo que le proporciona al oponente sus puntos de victoria. Igualmente, cualquier unidad de Matatrolls completamente destruida por el oponente no le proporciona ningún punto de victoria. Gente extraña estos Enanos.

4. Las reglas de los Cañones, los Cañones Lanzallamas y los Girocópteros están en la sección Artillería y Máquinas de Guerra (págs. 67-71).

5. El Yunque Enano es un enorme altar en forma de yunque sobre el que el mayor de los Herreros Rúnicos forjan runas de poder. Sólo se puede incluir un Yunque en el ejército, y debe incorporarse a una peana de Herrero Rúnico, quien una vez por batalla puede sumar a su tirada de dado un modificador de +1 cuando intente dispersar la magia enemiga.





El consejo de guerra continuó a lo largo de toda la noche, mientras las llamas del campamento se alzaban hacia el cielo estrellado. Los jefes de todas las tribus de pielesverdes al Oeste de las montañas estaban sentados en círculo alrededor del fuego. El más poderoso de los Señores de la Guerra era Grogoth, cuya piel era tan oscura y agrietada como la corteza de un viejo roble. Dirigía la reunión desde un trono rápidamente erigido con troncos partidos atados entre sí y cubiertos por toscas pieles de animales. En su mano sostenía una enorme hacha, y con su mango daba los golpes sobre la estructura de madera de su trono cuando decidía que era su turno para hablar ¡PUM, PUM, PUM!

"Ya bazta, Druzgob, -rugió-, Eztoy arto de los lloriqueos de los Piernas Rotas. Atakaremoz al amanecer como yo digo, y zi tus chikoz no eztán akí con el sol, empezaremos sin ellos."

Druzgob murmuró resentido mientras los demás jefes aullaban su aprobación y le tiraban trozos de comida al desgraciado jefe de los despreciados Piernas Rotas ¡PUM, PUM, PUM!

"Bueno, Zog, -aulló Grogoth-, dime dónde eztán tuz chikoz."

El consejo continuó prácticamente igual durante algunas horas, mientras cada jefe informaba para que después Grogoth diera las instrucciones para la batalla que se avecinaba. Mientras los grandes jefes Orcos discutían, los pequeños Goblins se escurrían entre ellos apilando nuevos leños en el fuego, sirviendo cerveza a sus amos y asando trozos de carne en largos palos. Uno de los esclavos, llamado Niblet, se ocupaba de ir girando una docena de espetones junto a su camarada Gobbit.

"¿De ké ablan, Niblet?" -preguntó Gobbit mientras apilaba más leños en el fuego.

"Shhhh... baja á voz, eztúpido," -susurró Niblet, quien sabía muy bien lo que les pasaba a los Goblins charlatanes que hablaban sin permiso.

"Los jefazos están decidiendo dónde van a meterles kaña a los taponez mañana," -dijo Niblet en un suspiro mientras giraba los espetones. El fuego ardía intensamente y el calor empezaba a ser uncomfortable incluso para los grandes Orcos.

Druzgob, que estaba sentado cerca de donde estaban los dos Goblins, los miró ceñudo. Niblet se fijó en que el desgraciado jefe Orco empezaba a tener un aspecto un poco quemado, y cuando éste se retiró del fuego dio un pequeño salto y le entregó un trozo de carne asada.

"Tome, jefe," -dijo alegremente. El Orco miró fijamente al Goblín antes de aullar de rabia y arrancarle de un manotazo el espetón. Niblet se escabulló ¡PUM, PUM, PUM!

"¿Ké paza ahí? -aulló Grogoth-, Ya me e kanzado de ti, Druzgob."

Había sido muy trabajoso transportar el nuevo trono de Grogoth hasta la cima de la colina, pensó. La ladera había sido extremadamente inclinada y rocosa. El paso había sido incesante. Desde luego, el hecho de que Grogoth no se hubiera bajado del trono hacía las cosas más difíciles. Ni siquiera se bajó cuando cayó por un pequeño barranco. Desde luego, había sido un trabajo duro. Niblet casi sentía lástima por Druzgob.

"¡Vamoz, Druzgob, arrima el hombro!" -aulló Grogoth impaciente mientras llegaban a la cima. Niblet y Gobbit se rieron lo más alto que se atrevieron. Con un empujón final, Druzgob depositó el trono en la cumbre y se derrumbó exhausto.

Los jefes de esclavos hicieron chasquear sus látigos y los Goblins empezaron a recoger leña y a encender una hoguera. Desde ese punto de observación, el Señor de la Guerra lanzaría su ataque mediante señales de humo, una treta Orca bastante común y por lo demás necesaria en una raza incapaz de escribir.

Grogoth observó cómo se desarrollaban sus planes. Una caravana Enana seguía lentamente el estrecho camino hasta el puente en el lugar que los Orcos llamaban Roca Colmillo. Allí los Enanos habían construido una torre de vigilancia y un pequeño fuerte, pero la caravana que se acercaba no sabía que el ejército de Orcos había rodeado el fuerte al amanecer y ahora nadie podría entrar ni salir, y que la caravana se acercaba lentamente hacia su destrucción.

"El fuego eztá lizto, jefe" -anunció Niblet. El fuego había llegado a los leños húmedos y empezaba a humear de forma impresionante. Niblet estaba preparado con su manta de piel que él y Gobbit utilizarían para enviar la señal acordada. El Señor de la Guerra observó el avance de la caravana. Pronto pasarían por donde los chicos de Ghishrak arrojarían rocas al camino para bloquear cualquier retirada. Entonces, los chicos de los jabalíes saldrían desde detrás de una colina baja frente a la Roca Colmillo y atacarían a las carretas por delante. Mientras tanto, el resto del ejército saldría de los bosques y atacaría a las tropas que protegían las carretas. Era un plan brillante y Grogoth estaba muy orgulloso de él.

"Vale, chicoz, -dijo Grogoth-, ¡Ahora!"

Los Goblins sacudieron la manta de forma entusiasta, y una serie de nubes de humo empezaron a alzarse de la cima de la colina. Casi al mismo tiempo se escuchó el distante rugir de rocas cayendo y los débiles gritos de los guerreros Orcos. Poco tiempo después, el sonido de las armas se unió al clamor general cuando los Enanos se defendían ferozmente para intentar salvar sus vidas. Era una emboscada magistral, de la que pocos escaparían con vida. Grogoth observó los resultados con satisfacción.

"Ta'ze sentir orgulloso de ser Orco, ¿verda' Druzgob? -dijo Grogoth, y añadió- Es una pena que los Piernas Rotas no eztén akí para compartir el botín."

Druzgob, que acababa de recuperarse de la criminal caminata sólo pudo susurra un penoso, "Zi, jefe," como respuesta. Le lanzó a los Goblins una mirada asesina que a Niblet no le gustó ni un pelo.

"Ez una vergüenza perderse eza diversión, -prosiguió Grogoth-, De hecho, kreo ke no me importaría divertirme un rato" -Mientras hablaba se sentó de nuevo en el trono y cogió su enorme hacha con su peluda garra ¡PUM, PUM, PUM!

"¡Druzgob! -gritó-, Al combate... ¡y rápido si zabes lo ke te konviene!"