

Orcos Negros

Más inteligentes, más fuertes, más crueles y mejor equipados que los Orcos normales (que ya es mucho decir cuando se habla de Orcos...), los Orcos Negros son unos de los peores enemigos a los que te puedes enfrentar en combate... ¡y una banda de ellos es claramente algo que puede hacer que el temor te invada! No es de extrañar que haya muchos rumores sobre sus orígenes, rumores que los hacen parecer aun mas terribles.

Desde la Tormenta del Caos hay muchos, muchos más de estos monstruos que ahora vagan por el Imperio, habiendo seguido a Grimgor Ironhide en su ¡Waaagh! Donde antes las fuerzas del Imperio podían rastrear a las bandas de guerra en cuestión de semanas, ahora no hay medios ni hombres suficientes para llevar a cabo tal tarea y por ello los Orcos Negros vagan libremente.

¿Qué objetivos tienen los Orcos Negros? ¿Cuál es el objetivo de un tornado? No tiene sentido reflexionar sobre estos asuntos, porque todo lo que desean los Orcos es luchar y eso significa atacar a todo lo cruce en su camino. Lo que ganan con tanta batalla no está del todo claro, pero parece ser que no es nada más que la oportunidad de luchar. No hay ninguna lógica en ellos y no debe esperarse ninguna.

Reglas especiales

Animosidad: se trata de la regla estándar para los pieles verdes descrita en el Heraldo de Mordheim y en el Anuario de 2002.

Dejaz a loz matonez hacer zu trabajo: Los Orcos Negros solo dependen de si mismos para realizar las matanzas y evitan usar monturas de cualquier tipo. Solo los Orcos normales pueden montar jabalíes u otro tipo de monturas.

¡Er jefe a muerto!: Si el Jefe muere, un Orco Negro siempre ocupara su lugar antes que cualquier otro integrante de la banda, independientemente de su experiencia o liderazgo. El nuevo Jefe adquirirá de forma automática la regla especial *¡Comportense!*

Elección de guerreros

Una banda de Orcos Negros debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes utilizar para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 12.

Jefe Orco Negro: cada banda de Orcos Negros debe estar dirigida por un Jefe Orco Negro, ini más ni menos!

Orcos Negros: tu banda puede incluir hasta 2 Orcos Negros.

Orcos Jovenes: tu banda puede incluir hasta 2 Orcos Jovenes.

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

Tiradorez Orcos: tu banda puede incluir tantos Tiradorez Orcos como Guerreros haya en la banda.

Orcoz Zalvaje: tu banda puede incluir hasta 4 Orcoz Zalvaje.

Troll: tu banda puede incluir un único Troll.

Experiencia inicial

Un Jefe Orco Negro comienza con 20 experiencia.

Un Orco Negro comienza con 8 experiencia.

Un Orco Joven comienza con 0 experiencia.

Los secuaces comienzan con 0 experiencia.

Incremento de características

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Orco Negro	4	7	6	5	6	3	5	4	9
Orco	4	6	6	4	5	3	5	4	9

Tabla De Habilidades De los Orcos Negros

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Jefe	✓	✓		✓	✓	✓
Orco negro	✓	✓		✓	✓	✓
Jovenes	✓	✓				✓

Lista De Equipo De los Orcos Negros

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los Orcos Negros para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE ORCOS NEGROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Rebanadora (Mangual)	15 co
Lanza	10 co
Arma a dos Manos	15 co

Armas de Proyectoil

Arco	10 co
Ballesta	25 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Rodela	5 co
Casco	10 co

EQUIPAMIENTO DE SECUACES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Rebanadora (Mangual)	15 co
Lanza	10 co
Arma a dos Manos*	15 co

Armas de Proyectoil

Arco	10 co
Ballesta**	25 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

*solo Guerreros Orcos y Orcos Salvajez.

**Solo Tiraderez Orcos.

Habilidades especiales De los Orcos Negros

Los Orcos Negros pueden decidir utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas habituales.

Guerrero digno

Este joven guerrero ha demostrado ser digno se su herencia de Orco Negro. Esta habilidad solo pueden tenerla los Orcos Jovenes con la habilidad de Sangre de Orco Negro y 25 de experiencia. Una vez asignada la habilidad el Orco es considerado un Orco Negro (aun conservara el tipo Orco Joven). Ahora usará la lista de equipo y las mismas habilidades que un Orco Negro.

Kabezadura

El guerrero tiene una cabeza muy dura, incluso para un Orco. Dispone de una tirada de salvación especial de 3+ para evitar quedar aturdido. Si supera esta tirada, en lugar de quedar aturdido quedará derribado. Si el Orco utiliza casco, esta tirada será de 2+ en vez de 3+.

¡Baaag!

El guerrero puede sumar +D3" a su movimiento de carga.

¡Ala vamo!

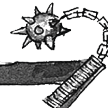
La miniatura puede ignorar los chequeos de miedo y de terror al cargar.

Un plan aztuto

La banda puede repetir un chequeo de retirada no superado, siempre y cuando el Jefe no haya quedado fuera de combate. Tan sólo el Jefe puede elegir esta habilidad.

Machacafabezas

Los Orcos poseen una extraordinaria fuerza física, y algunos aprenden a dirigir sus golpes a la cabeza de sus adversarios, con resultados obvios. Cualquier resultado de derribado causado por un Orco con esta habilidad en combate cuerpo a cuerpo se considera como un resultado de aturdido.



1 Jefe Orco Negro

90 co para reclutar

Uno de los más duros entre los duros, el Jefe Orco Negro ha luchado en numerosas batallas y ha demostrado a los dioses lo verdaderamente poderoso que puede llegar a ser. Liderar una banda es el comienzo de sus ambiciones, tanto que buscaran victorias para agrupar a sus guerreros en bandas cada vez mayores hasta que tengan una Horda bajo su tutela.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	4	4	4	1	3	1	8

Armas/Armadura: el Jefe Orco Negro puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los orcos negros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 6" del Jefe Orco Negro puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Orco Negro: posee una tirada de salvación por armadura natural de 6+ que puede combinarse con cualquier otra.

iCompórtense!: si algún secuaz falla el chequeo de animosidad a 6" o menos del Jefe, el jugador puede optar por que el jefe imponga su autoridad (y su puño) sobre la situación. El indisciplinado secuaz recibirá un impacto automático con fuerza a elección del jugador Orco. Si el secuaz sigue en pie tras la bofetada, podrá añadir un número igual a la fuerza del bofetón a su subsiguiente tirada para determinar los efectos de la animosidad.

0-2 Orcos Negros

60 co para reclutar

Los Orcos Negros están en la banda por la batalla y por lealtad al Jefe de la misma (pero sólo un poco). Lideran la carga a sabiendas de que sólo es válido acabar con lo que tengan al alcance de sus manos, no importa quién o qué; ya se trate de un campesino imperial o alguno de los guerreros de la banda. ¡A los Orcos Negros no les importa, siempre que puedan machacar algo!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	4	4	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Orcos Negros pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los orcos negros.

REGLAS ESPECIALES

Orco Negro: posee una tirada de salvación por armadura natural de 6+ que puede combinarse con cualquier otra.

0-2 Orcos Jovenes

25 co para reclutar

Son los ansiosos y entusiastas reclutas verdes de la mayoría de las bandas. Estos muchachos nunca han visto ni de lejos tanta acción como el resto de los integrantes de la banda, pero tienen un montón de ganas de llegar al combate y hacer algo de daño.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	4	1	2	1	6

Armas/Armadura: los Orcos Jovenes pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los secuaces.

REGLAS ESPECIALES

Sangre de Orco Negro: un Orco Joven puede ascender a Orco Negro Joven por 10 coronas de oro. Este ascenso le permite tener la habilidad de *guerrero digno*, lo que le convierte en un orco negro de pleno derecho.





Guerreros Orcos

25 co para reclutar

Ninguna banda estaría completa sin la ayuda de “futuros cadáveres”, y por eso los Guerreros son esenciales, porque los Orcos Negros necesitan a alguien que les dé una patada cuando no pueden encontrar nada más para hacerlo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	4	1	2	1	6

Armas/Armadura: los Guerreros Orcos puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los secuaces.

REGLAS ESPECIALES

Animosidad: al comienzo de cada turno, cada Guerrero Orco debe hacer un chequeo de Liderazgo por Animosidad, siguiendo las reglas del Anuario de Mordheim 2002.

Tiradorez Orcos

25 co para reclutar

No todos los orcos disfrutan entrando en combate directamente. Algunos son cazadores, que rastrean a sus presas y las derriban desde la distancia, otros reconocen que a veces es necesario ablandar a un enemigo muy duro desde la distancia antes de entrar a rematarlo. Esto es lo más cercano a la cobardía.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	4	1	2	1	6

Armas/Armadura: los Tiradorez Orcos pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los secuaces.

REGLAS ESPECIALES

Animosidad: al comienzo de cada turno, cada Tirador Orco debe hacer un chequeo de Liderazgo por Animosidad, siguiendo las reglas del Anuario de Mordheim 2002.

Infrecuentes: una banda no puede contratar más Tiradorez que Guerreros. Si un chico muere y los Tiradorez superan en número a los Guerreros, la siguiente contratación debe ser un Guerrero, cosa que se restablezca el equilibrio.

0·4 Orcos Salvajez

40 co para reclutar

Estos son orcos que han quedado un poco... inestables por la Tormenta del Caos. No están bien de la cabeza, te digo, especialmente para los estándares orcos. Eventualmente se suicidarán,

pero sólo después de haber matado a todos los demás.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	2	3	4	1	2	1	5*

Armas/Armadura: los Orcos Salvajez pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los secuaces.

REGLAS ESPECIALES

Inestables: estos orcos no están del todo bien. No sufren de Animosidad, ya que tienen sus propios problemas.

Dementes: los Salvajez siempre superan los chequeos de Liderazgo que tengan que hacer. Un efecto secundario de esto es que sus mentes están demasiado perdidas, por lo que, en caso de que se conviertan en Héroes, nunca podrán aprender habilidades Académicas en una tirada de avance.

Salvajes: los Salvajez siempre deben correr o cargar su distancia máxima hacia el oponente más cercano que puedan ver. Las miniaturas amigas no bloquean la línea de visión. Además, luchan con un ataque extra mientras están en combate. Esto no aparece en su perfil ni cuenta para el máximo racial. Si no hay enemigos visibles, se mueven bajo el control del jugador. No pueden utilizar ningún tipo de armadura ni armas a distancia. Los Salvajez también son demasiado inestables para los demás orcos y nunca pueden tener la habilidad de Líder, ni utilizar su estadística de Liderazgo para los chequeos de retirada, salvo que sean las únicas miniaturas que queden en el tablero.



0-1 Troll

200 co para reclutar

Los Trolls no son suficientemente inteligentes para reconocer el valor del oro, pero grandes cantidades de comida muchas veces pueden hacer surgir en ellos cierta lealtad. Al Jefe Orco Negro le gusta tener Trolls en sus bandas porque es bueno tener a alguien que siga cualquier orden, sin importar lo estúpida o suicida que sea.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Armas/Armadura: los Trolls no necesitan (ni pueden llevar) armas o armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Trolls son monstruos temibles que causan miedo.

Estupidez: están sujetos a las reglas de estupidez.

Criatura grande: los Trolls son criaturas grandes, por lo tanto siguen las reglas comunes para este tipo de criaturas durante la fase de disparo.

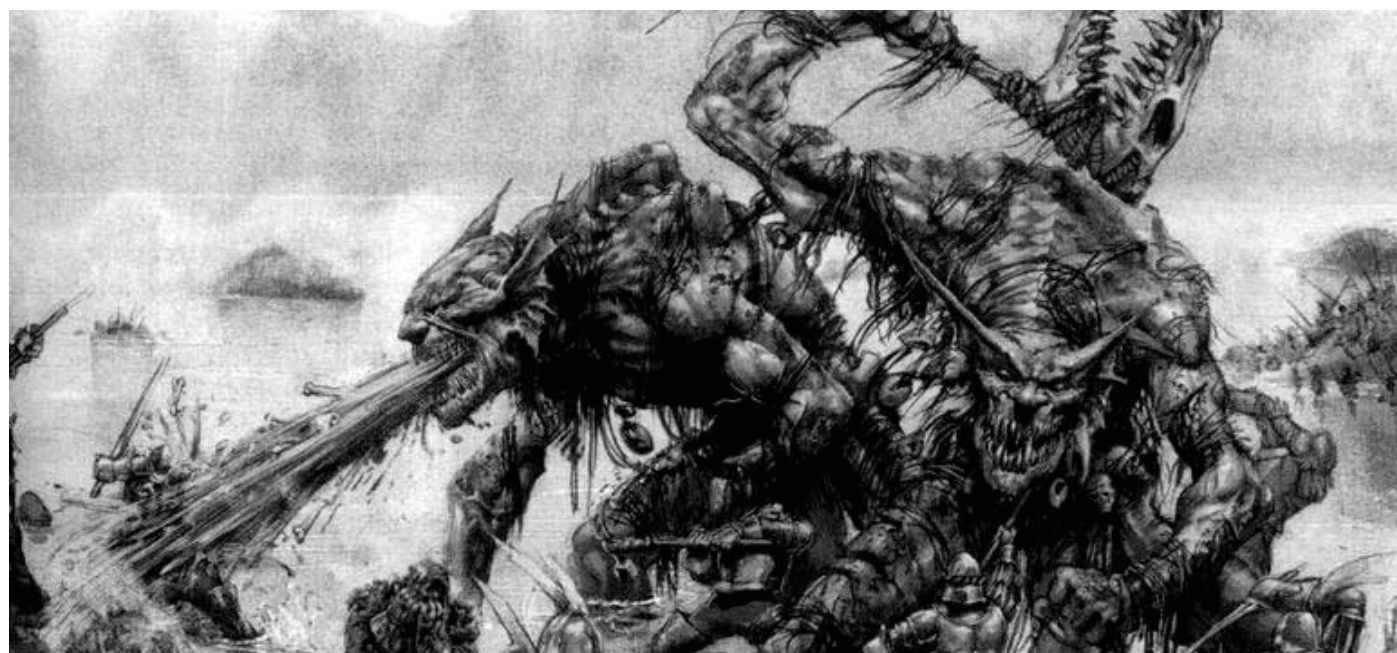
Regeneración: los Trolls tienen una fisiología única que les permite regenerar las heridas. Cada vez que un enemigo consigue infligir una herida a un Troll tira

un D6, con un resultado de 4+ la herida se ignora y el Troll sale ileso. Los Trolls no pueden regenerar las heridas causadas por el fuego o la magia basada en el fuego. Los Trolls nunca tiran en la tabla de Heridas después de una batalla.

Monstruo Estúpido: no aprende de sus errores por lo que nunca ganará puntos de experiencia.

Siempre hambriento: un Troll tiene un coste de mantenimiento que representa las ingentes cantidades de alimento que deben suministrársele para que siga siendo leal a la banda. La banda debe pagar 20 coronas después de cada batalla para poder conservar el Troll. Si la banda carece de oro para pagar el mantenimiento, el Jefe tiene la opción de dejar que cuente como 2 miembros, dejando que el mantenimiento del Troll cueste sólo 5 coronas. Sin embargo, esto reduce el tamaño máximo de tu banda a 11 miniaturas). Si no se paga el mantenimiento, el Troll queda hambriento y se va en busca de comida.

Ataque de vómito: en vez de atacar normalmente, un Troll puede vomitar sus altamente corrosivos jugos gástricos sobre un desafortunado adversario en combate cuerpo a cuerpo. Este único ataque impacta automáticamente con Fuerza 5 e ignora las tiradas de salvación por armadura.



Bogrutz miró a los diversos orcos que estaban frente a él y luego puso los ojos en blanco. No había ningún veterano entre ellos. Tenían armas que parecían oxidadas, manchadas de sangre y usadas, pero esas armas se podían conseguir en cualquier campo de batalla.

Miró a uno de los "voluntarios". "Chico, ¿qué haces aquí? ¿Alguna vez has rebanado a un 'umie desde el vientre hasta el cráneo?"

El orco asintió con una gran sonrisa y agitó su cuchilla. "Con este dedo. Tengo siete".

"Claro que sí, muchacho, y yo soy Grimgor". Bogrutz dio un paso atrás y respiró profundamente. Había visto cosas peores a lo largo de sus años, pero nunca se podía culpar a la dedicación. Sólo deseaba que hubiera más guerreros experimentados allí.

"Bien, esto es lo que haremos. Bajar la colina, golpear a cualquiera que se ponga delante de nosotros, golpear todo lo que queramos y luego hacer algo que sea imperativo. ¿Lo entienden?"

Los Boyz asintieron e incluso se animaron un poco. Siempre era bueno hacer cosas sutiles y fáciles con los nuevos guerreros.