Comehombres

En su entorno natural, los ogros se mueven en manadas. Viven en tribus repartidas por las Montañas de los Lamentos. En las tierras extranjeras, los ogros se emplean como mano de obra para quienes tienen suficiente dinero y el valor para hacerlo.

La llamada de la naturaleza es demasiado para algunas bandas y se aprovechan de comerciantes y viajeros. La Ruta del Marfil nunca es una presa fácil, ya que los vehículos terrestres siempre están vigilados por mercenarios fuertemente armados. A veces, los ogros acaban luchando entre ellos antes de saquear las caravanas y regresar a sus tribus con lo que queda del botín.

Una compañía de estos salvajes indisciplinados que acepte luchar bajo el mando de un mercader con agallas hará buen uso de su fuerza bruta en una pelea. Los espectaculares mercenarios conocidos como Comehombres se encuentran a menudo en la carretera, escoltando a una rica caravana a lo largo de peligrosas rutas comerciales. Algunas de estas comitivas se dirigen a las ruinas de Mordheim.

Reglas especiales

Miedo: los ogros son criaturas grandes y amenazantes que, a excepción de los Sangre Joven, causan miedo.

Grandes: a excepción de los Jóvenes y los Semi-ogros, los Ogros son criaturas enormes y pesadas, por lo que son objetivos tentadores para los arqueros. Cualquier miniatura puede disparar contra ellos, incluso si no es el objetivo más cercano, y obtiene una bonificación de 1 en la tirada para impactar.

Gula: debido a su voraz apetito, cada miniatura Ogro cuenta como dos miniaturas al vender piedra bruja o tesoros. Cualquier modelo que sea capturado debido a Heridas Graves o Exploración, puede ser devorado y sus posesiones retenidas, reduciendo la cuenta combinada de miniaturas de tu banda en una (o dos si la "comida compartida" cautiva es un Objetivo Grande). Cada Ogro siempre cuenta como al menos una miniatura para el total, ¡no importa cuánto coma!

Un héroe ogro que devora miniaturas capturadas recibe puntos de experiencia iguales al número de miniaturas consumidas. Cualquier miembro o animal (incluidas las monturas de tu banda) puede ser devorado de la misma manera. Elimina inmediatamente de la lista de la banda a los compañeros consumidos.

Lentos: aunque los ogros son capaces de ganar experiencia y mejorar, no son las criaturas más inteligentes. Los ogros sólo mejoran a la mitad del ritmo de los demás. Deben ganar el doble de puntos de experiencia de lo habitual para obtener un avance.

Clientes difíciles: incapaces de crear nada de valor duradero, los Ogros tienden a confiar en la gente más civilizada para la adquisición de bienes de calidad. Ampliamente considerados por los vendedores como sus clientes menos populares y más temibles, los Héroes Ogros tienen un -1 a la tirada para encontrar objetos Raros que no están disponibles exclusivamente para los Ogros.

Caníbales: la mayoría de las Espadas de Alquiler se niegan a trabajar para los Ogros, ya que saben con seguridad que acabarán siendo su comida tarde o temprano. Una banda de Ogros no puede contratar ninguna Espada de Alquiler, a excepción de los Halflings (Explorador, Ladrón, etc.) y el Guardaespaldas Ogro, o a menos que se indique lo contrario, en cuyo caso los Ogros pueden elegir devorarlo cuando termine el contrato (ver Gula).

Eleccion de guerreros

Una banda de ogros debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes utilizar para reclutar y equipar tu banda. El número máximo de guerreros en la banda es de 12.

Capitán: Cada banda de ogros debe tener un capitán, ¡ni más ni menos!
Guía de montaña: Tu banda puede incluir un Guía de Montaña.
Jóvenes: Tu banda puede incluir hasta tres Jóvenes.
Semi-ogros: Tu banda de guerra puede incluir cualquier número de Semi-ogros.
Ogros: Tu banda puede incluir hasta dos Ogros.
Colmillos de sable: Tu banda puede incluir hasta dos Colmillos de sable si incluye un Guía.

Experiencia inicial

Un **Capitán** comienza con 20 de experiencia.
Un **Guía de montaña** comienza con 8 de experiencia.
Los **Jóvenes** comienzan con 0 de experiencia.
Los **Secuaces** comienzan con 0 de experiencia.

Incremento de caracteristicas

Las características de los guerreros no podrán incrementarse más allá de los límites máximos indicados en el siguiente perfil.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Ogro	6	6	5	5	5	5	6	5	9

Lista de Equipo de los Ogros

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

EQUIPAMIENTO DE OGROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuchilla (cuenta como Hacha) ..... 5 co
Garrote ogro ..... 10 co
Espada ..... 10 co
Lanza ..... 10 co
Mangual..... 15 co
Arma a dos Manos ..... 15 co
Mano de hierro ..... 15 co
Espada larga de Catai ..... 75 co
**solo Capitán*

Armas de Proyectil

Mortero de mano ..... 70 co

Armaduras

Armadura ligera..... 20 co
Armadura pesada ..... 50 co
Casco ..... 10 co

Misceláneo

Guerrero Gnoblar ..... 15 co
Gnoblar-vigia ..... 20 co
Gnoblar-suertudo..... 25 co
Gnoblar-espadachín ..... 30 co

EQUIPAMIENTO DE GUIAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuchilla (cuenta como Hacha) ..... 5 co
Maza de ogro..... 10 co
Espada ..... 10 co
Lanza ..... 10 co
Arma a dos Manos ..... 15 co

Armas de Proyectil

Ballesta harpón ..... 50 co

Armaduras

Armadura ligera..... 20 co
Casco ..... 10 co

Tabla de Habilidades de los Ogros

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Capitán	✓			✓		✓
Jóvenes	✓			✓		✓
Guia	✓			✓		✓

Habilidades especiales de los Ogros

maestro de armas

El Ogro aprende a utilizar su tamaño. Ahora puede empuñar un arma de uso difícil y un arma de mano al mismo tiempo, pero no dos armas de uso difícil.

eructo violento

Los ogros comen de todo. Es de esperar que los desconsiderados que consumen una rica comida antes de la batalla sufran consecuencias. Un Héroe con esta "condición" puede desatar sus estruendosos gases sobre todos los enemigos en combate cuerpo a cuerpo. Aquellos que no pasen una prueba de Ld sufren un modificador de -1 "para golpear" durante el turno. El Ogro debe esperar hasta que un nuevo enemigo se enfrente a él en combate antes de volver a desahogarse.

comehombres

Los ogros no son civilizados por sí mismos, pero está demostrado que son propensos a absorber costumbres extranjeras cuando viajan por el mundo. Algunos acaban aprendiendo nuevas habilidades extrañas antes de regresar a sus tribus. Este Ogro puede aprender inmediatamente una habilidad de las listas de habilidades de Tiro o Académicas. Esta habilidad puede ser tomada sólo una vez y no puede ser tomada por el Guía.

carga de toro

Los ogros aprenden a utilizar su enorme volumen a la hora de cargar, pisoteando al enemigo. Al cargar, un ogro con esta habilidad puede intentar un único ataque con un modificador de +1 para impactar en lugar de realizar sus ataques normales. Si tiene éxito, la miniatura enemiga es derribada automáticamente.

perro de la guerra

Cuando un Ogro viaja al sur puede encontrar empleo como gorila de taberna. Algunos son

reclutados por los Maestros de Pago para luchar por los Estados tileanos. Aprovechando la experiencia adquirida durante su estancia en suelo extranjero, la banda puede contratar a los Espadas de Alquiler disponibles para los Mercenarios. Esta habilidad sólo puede ser tomada por el líder y si éste muere, todas las Espadas de Alquiler son eliminadas de la banda.

Bramido

Un líder ogro se espera desafíos a su autoridad. Una de las mejores maneras de suprimir a un amotinado en las filas es darle un buen golpe en los tímpanos. Esta habilidad sólo puede ser tomada por el líder de la banda, lo que le permite volver a realizar el primer *chequeo de retirada* fallido.

Equipo especial Ogro

Este equipo sólo está disponible para los Comehombres, y ninguna otra banda puede comprarlo.

Garrote ogro

10 coronas de oro
Disponibilidad: Común (solo Ogros)

Los garrotes de los ogros se fabrican de forma rudimentaria. La artesanía y el tamaño del garrote que empuña un ogro es una indicación de su estatus. Estos garrotes se utilizan normalmente para derribar la comida y poder arrastrarla de vuelta a la cueva sin perder mucha sangre, pero también son perfectos para romper la defensa de los enemigos en una pelea.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario	Conmoción, ataque aplastante

Conmoción: los garrotes ogro son excelentes para golpear a los enemigos hasta dejarlos sin sentido. cuando se utiliza un garrote de ogro, una tirada de 2+ se trata como aturdido al tirar para las heridas.

Ataque aplastante: los garrotes ogros pueden blandirse con una fuerza descomunal que impone -1 a las salvaciones de armadura del enemigo. Además, la Fuerza del ataque se considera un punto más alta para los intentos de parada del defensor, por lo que una miniatura F3 no puede parar los ataques de un Ogro F5 que blande un garrote. El Ataque Aplastante sólo se aplica si el Ogro utiliza el garrote con ambas manos.

Mano de hierro

15 coronas de oro
Disponibilidad: Común (solo Ogros)

Los ogros suelen blindar su mano con una especie de guantelete con pinchos. Este pesado guante puede usarse para repeler los ataques más fuertes de forma similar a una rodela gigante o para aplastar la cara de un enemigo.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario	Parada, guante, doble función

Guante: una miniatura armada con un puño de hierro no puede tener otra arma en la misma mano. Esto significa que no se puede utilizar un arma de doble mano. Tener dos puños de hierro significa que el Ogro no puede usar ninguna otra arma de combate cuerpo a cuerpo durante una batalla.

Doble función: los puños de hierro funcionan como una rodela y un arma de mano con hoja al mismo tiempo. Esto significa que un puño de hierro permite a su portador repetir los intentos de parada fallidos si se combina con una espada u otro puño de hierro.

Mortero de mano

80+2D6 coronas de oro
Disponibilidad: Rara 12 (solo Ogros)

La potencia explosiva de un mortero, en un paquete lo suficientemente pequeño como para ser llevado por un solo hombre, el Mortero de Mano permite a un ogro lanzar un explosivo en medio del enemigo, sembrando la muerte y el desorden.

Rango	Fuerza	Regla Especial
24”	4	Mueve o dispara, recarga, -1 salvación, dispersión, experimental, radio explosivo

Dispersión: si el guerrero falla su tirada para impactar, el disparo caerá a 2D6” en una dirección aleatoria.

Experimental: está siempre sujeta a las reglas opcionales de las armas de pólvora negra. Con cualquier resultado que no sea “¡BUM!”, el arma se ha atascado y debe ser recargada.

Radio explosivo: Después de determinar el lugar de impacto final, la explosión creada por la bomba cubrirá un área pequeña. El objetivo y las miniaturas que se encuentren a 1 ½” de él reciben un único impacto F4 por la explosión.

Ballesta harpon

50 coronas de oro
Disponibilidad: Rara 10 (solo Ogros)

Poco más que un burdo híbrido de ballesta, escalado para un tirador titánico.

Rango	Fuerza	Regla Especial
30”	5	Mueve o dispara, recarga

Gnoblars

Los ogros encuentran un auténtico placer en las peleas de los Gnoblars y algunos reclaman uno como mascota para divertirse. Un Gnoblar astuto hace buen uso de su malicia y realiza la acción correcta en el momento perfecto para ganarse un amo.

Trata a estos Gnoblars en todos los aspectos como equipo misceláneo (¡no son miniaturas y no poseen bases propias!). Sin embargo, si el Ogro que los posee fue puesto fuera de combate en una partida, tira un D6 por cada uno de sus Gnoblars: con un 1-2 están muertos y son retirados del equipo de su amo. Los ogros pueden poseer hasta dos Gnoblars diferentes. Estos pueden ser representados en la miniatura a la que acompañan.

Gnoblar-vigia

20 coronas de oro
Disponibilidad: Raro 8 (solo Ogros)

Un ogro con un gnoblar-vigia gana la habilidad Esquivar de la lista de habilidades de velocidad.

Gnoblar-suertudo

25 coronas de oro
Disponibilidad: Raro 9 (solo Ogros)

Un Ogro con un Gnoblar-suertudo puede volver a tirar un dado durante la batalla.

Gnoblar-espadachin

30 coronas de oro
Disponibilidad: Raro 10 (solo Ogros)

Un Ogro con un Gnoblar-espadachín gana un ataque extra de Fuerza 2 en combate cuerpo a cuerpo, con la HA de la miniatura base. Este ataque se realiza al mismo tiempo que los ataques del Héroe y debe dirigirse a una miniatura a la que el Ogro haya dirigido sus ataques. ¡La atención del oponente está en el Ogro!

Heroes

1 Capitan

145 co para reclutar
Un séquito de Comehombres está capitaneado por un brutal mercenario movido por su ansia de acumular riquezas, experiencia y pertrechos exóticos. Mantiene el orden en su compañía lanzando amenazas y sobornos o utilizando la violencia.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	4	3	4	4	3	3	2	8

Armas/Armadura: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los ogros. A diferencia de otras miniaturas, los ogros nunca luchan con dagas en combate cuerpo a cuerpo.

REGLAS ESPECIALES
Jefe: Cualquier guerrero a 6" o menos del Capitán puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-3 Jovenes

45 co para reclutar
Cuando las crías de ogro se encuentran con forasteros por primera vez, no son tan amenazantes. Los extraños encuentros en la naturaleza les suponen un gran número de amenazas que deben superar.

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

Armas/Armadura: un Joven puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los ogros. A diferencia de otras miniaturas, los ogros nunca luchan con dagas en combate cuerpo a cuerpo.

0-1 Guia de montana

145 co para reclutar
Los jóvenes cazadores abandonan su tribu para saciar su ansia de viajar o calmar sus ruidosas tripas. Aislados en territorios montañosos, rastrean presas desafiantes en condiciones hostiles. Con el tiempo, los lazos tribales de los exploradores se rompen. Sin lealtad, pueden elegir seguir a las manadas a su antojo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	4	3	4	4	3	3	2	8

Armas/Armadura: un Guia puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los guias. A diferencia de otras miniaturas, los ogros nunca luchan con dagas en combate cuerpo a cuerpo.

REGLAS ESPECIALES
Rastreador: el Guía de la Montaña es un rastreador dedicado. Si no es puesto fuera de combate en la batalla, puedes tirar dos dados de Exploración y elegir uno como resultado. Ten en cuenta que esto no es una repetición de la tirada.

Solitarios: los Guías de montaña son cazadores ogros. Se acostumbran a la soledad de los picos más altos de las Montañas de los Lamentos. Un Guía de montaña caza en las laderas de manera solitaria y nunca reclamará a un Gnoblar ni lo tomará como mascota. Son inmunes a las pruebas de *solo ante el peligro* y nunca pueden convertirse en el líder de la banda.

0-2 Ogros

140 co para reclutar
Los jóvenes toros imprudentes no son más que vagabundos que reconocen la fuerza del Capitán. Sólo se preocupan por llenar sus estómagos y no se dan cuenta de que un día se convertirán en Comehombres eruditos y experimentados.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Armas/Armadura: un Ogro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los ogros. A diferencia de otras miniaturas, los ogros nunca luchan con dagas en combate cuerpo a cuerpo.

REGLAS ESPECIALES
Carga de toro: los ogros aprenden a utilizar su enorme volumen en una carga, pisoteando al enemigo contra el suelo. Cuando cargan, los ogros pueden intentar un único ataque con un modificador de +1 "para impactar" en lugar de realizar sus ataques normales. Si tienen éxito, la miniatura enemiga es derribada automáticamente.

Semi-ogros

85 co para reclutar
Los ogros poco desarrollados corren el riesgo de tener un final difícil. Estos brutos medio crecidos son asesinados a manos de tiranos tradicionalistas, ya que los renegados representan la debilidad de la tribu. Los renegados que emigran buscarán refugio en una manada más débil o tomarán las armas en su exilio para quien los mantenga.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	2	4	4	2	2	2	7

Armas/Armadura: un Semi-ogro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los ogros. A diferencia de otras miniaturas, los ogros nunca luchan con dagas en combate cuerpo a cuerpo.

0-2 Colmillos de sable

125 co para reclutar
Los Colmillos de sable son felinos ágiles y gigantes con colmillos que sobresalen de su mandíbula inferior. Es habitual que un joven cazador tenga uno o dos Colmillos de sable a su alrededor para que le ayuden a olfatear su próxima comida.

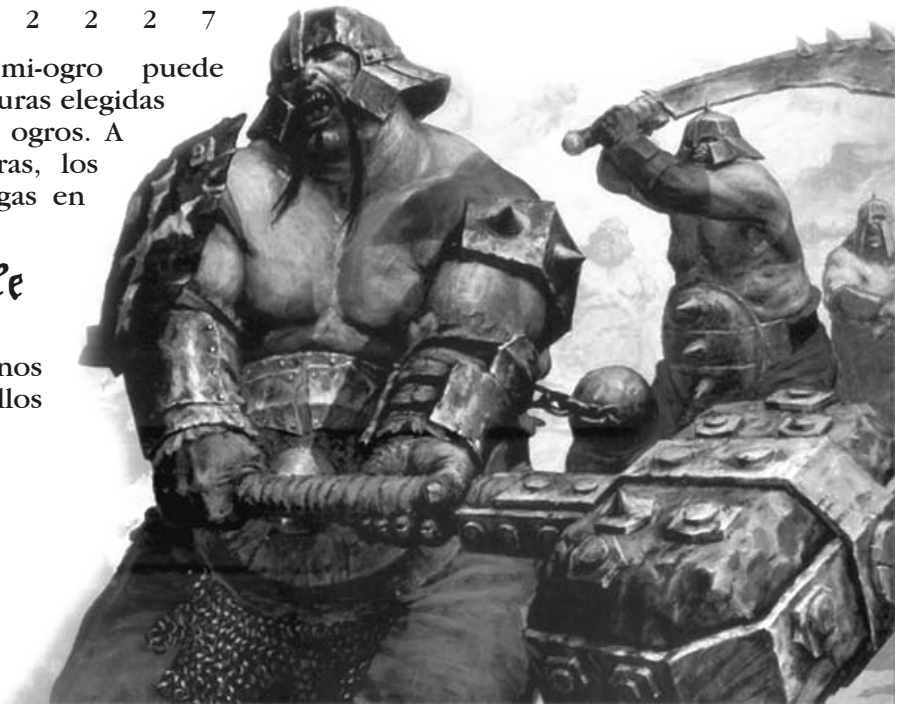
Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	8	4	0	4	4	2	4	3	4

Armas/Armadura: ¡Colmillos y ferocidad primitiva!

REGLAS ESPECIALES
Entrenados: los Colmillos de sable pueden usar el Liderazgo del Guía de montaña si están a 6" de él. En el caso de que no haya ningún Guía de montaña en la banda debido a una muerte o una lesión, los Colmillos de sable no podrán ser utilizados hasta que el Guía de montaña sea reemplazado. Deben ser enjaulados y se les deja en el campamento hasta que se contrate uno nuevo.

Instinto primitivo: incluso un Guía tiene dificultades para controlar a estas bestias salvajes. Al principio del turno de los ogros, el Colmillos de sable debe superar una prueba de liderazgo. Si la prueba se falla, el oponente puede mover el Colmillos de sable este turno. Un Colmillos de sable no controlado puede cargar contra miniaturas de su propia banda.

Ignorados: los Colmillos de sable que están fuera de combate no cuentan para el número de miniaturas a efectos de los cheques de retirada.

Miedo: los Colmillos de sable son felinos primitivos gigantes y causan *miedo*.

Animales: los Colmillos de sable son animales por lo tanto no reciben experiencia.