

Incursores Hombres Bestia

Los Hombres Bestia, los hijos del Caos y de la noche, son criaturas brutales. Rugen en los grandes bosques del Viejo Mundo y se cuentan entre los enemigos más difíciles de batir para la humanidad. El violento poder del Caos les ha proporcionado una feroz vitalidad que les permite resistir heridas insoportables y seguir combatiendo sin importarles las consecuencias. Incluso los Orcos son relativamente vulnerables a sufrir daños en comparación con la terrible vitalidad de los Hombres Bestia.

Los Hombres Bestia son el resultado del cruce entre hombres y animales y suelen tener cuernos de macho cabrío en la cabeza, aunque existen muchas otras variaciones. Los Hombres Bestia se dividen en dos subrazas: los ungors (los más numerosos), criaturas deformes que combinan las peores cualidades de ambas razas, y los bestigors (una gigantesca raza de Hombres Bestia), que suelen ser el resultado de la mezcla de algún poderoso animal y el hombre.

Los ungors son Hombres Bestia más pequeños que no pueden competir con los bestigors ni en fuerza ni en poder. Pueden tener uno o muchos cuernos, aunque en ningún caso son los cuernos de un carnero.

Los chamanes del rebaño son un tipo muy especial de Hombre Bestia reverenciado por el resto de la manada, que los considera los profetas y siervos de los poderes del Caos. Cada banda de Hombres Bestia incluye una mezcla de unos cuantos bestigors, guerreros gors y ungors, que suelen componer el grueso de las tribus.

Siete grandes piedras de la manada permanecen escondidas en los bosques que rodean la ciudad de Mordheim. Desde ellas, las bandas de Hombres Bestia se lanzan a atacar la ciudad: la Manada de Thulak, los Arrancacabezas del Señor Gor Zharak, los Astados de Krazak Gore y muchos otros.

Los fragmentos del meteorito se consideran objetos sagrados que pueden venderse a los poderosos caudillos hombres bestia y a los venerados chamanes a cambio de nuevas armas y servicios de los guerreros.

Para las tribus de Hombres Bestia, las batallas libradas en Mordheim son parte de una gran guerra religiosa, parte de un esfuerzo por abatir a la civilización humana, ya que esta ofende a los dioses del Caos. Cuando la corrupción del hombre haya sido eliminada de la faz de la tierra, los Hombres Bestia la heredarán.

Apariencia: los bestigors suelen medir entre 1,80 y 2 metros y sus cuerpos atléticos y musculosos están cubiertos de pelo. Los ungors son Hombres Bestia menores, no mucho más grandes que los humanos, aunque sus resistentes cuerpos y su temperamento despiadado los convierten fácilmente en todo un reto para cualquier guerrero humano.

Los Hombres Bestia llevan poca ropa, pero a menudo visten con las pieles de sus rivales derrotados. Normalmente llevan los cráneos de los enemigos a los que han destruido, ya que piensan que les traen buena suerte. Aunque la mayoría de los Hombres Bestia tienen el pelaje marrón oscuro, también existen Hombres Bestia con el pelaje negro e incluso albinos. Los Hombres Bestia llevan pesados brazaletes y collares que les sirven de armadura, así como múltiples elementos decorativos.

Aparte de los primitivos garrotes y los escudos de madera, los Hombres Bestia llevan pocas armas. Hay que tener en cuenta que la naturaleza del Caos no es crear, sino destruir.

Elección de Guerreros

Una banda de Hombres Bestia debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar a tu banda. El número máximo de guerreros permitido en la banda es 15, aunque algunos edificios del asentamiento de la banda pueden ampliar dicho máximo.

Caudillo de los Hombres Bestia: cada banda de Hombres Bestia debe incluir un Caudillo de los Hombres Bestia, ¡ni más, ni menos!

Chamán: tu banda solo puede incluir un Chamán de los Hombres Bestia.

Bestigors: tu banda puede incluir un máximo de dos Bestigors.

Centigor: tu banda solo puede incluir un Centigor.

Gors: tu banda puede incluir un máximo de cinco Gors.

Ungors: tu banda puede incluir cualquier número de Ungors.

Minotauro: tu banda solo puede incluir un Minotauro.

Mastines del Caos: tu banda puede incluir un máximo de cinco Mastines del Caos.

Experiencia Inicial

El Caudillo empieza con 20 puntos de experiencia.

El Chamán empieza con 11 puntos de experiencia.

Los Bestigors empiezan con 8 puntos de experiencia.

El Centigor empieza con 8 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Animales

Los Hombres Bestia son criaturas terribles del Caos que no interactúan con otras razas si no es para luchar. Una banda de Hombres Bestia no puede reclutar espadas de alquiler a menos que así se especifique en la descripción del espada de alquiler.

Tablas de Habilidades de los Hombres Bestia

El Caudillo puede elegir habilidades de Combate, Fuerza, Velocidad y Especial.

El Chamán puede elegir habilidades de Combate, Velocidad y Especial.

Los Bestigors pueden elegir habilidades de Combate, Fuerza y Especial.

El Centigor puede elegir habilidades de Combate, Fuerza y Especial.

Lista de Equipo de los Hombres Bestia

Hombres Bestia		Ungors	
<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>		<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>	
Daga	1ª gratis / 2 co.	Daga	1ª gratis / 2 co.
Maza/Martillo	3 co.	Maza/Martillo	3 co.
Hacha	5 co.	Hacha	5 co.
Espada	10 co.	Espada	10 co.
Arma a Dos Manos	15 co.		
Alabarda	10 co.		
<i>Armas de Projectiles</i>		<i>Armas de Projectiles</i>	
Ninguna		Ninguna	
<i>Armadura</i>		<i>Armadura</i>	
Armadura Ligera	20 co.	Escudo	5 co.
Armadura Pesada	50 co.		
Escudo	5 co.		
Casco	10 co.		

Héroes

1 Caudillo de los Hombres Bestia; Reclutamiento: 65 co.

Los caudillos de los Hombres Bestia han ganado su posición gracias a su absoluta brutalidad. Llevan a los Hombres Bestia a Mordheim para buscar todas las piedras del Caos y reunir las en su piedra de la manada.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caudillo Hombre Bestia	12	4	3	4	4	1	4	1	7

Armas/Armadura: el Caudillo de los Hombres Bestia puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Hombres Bestia.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 15 centímetros del Caudillo de los Hombres Bestia puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0-1 Chamán de los Hombres Bestia; Reclutamiento: 45 co.

Los chamanes de los Hombres Bestia actúan como profetas de los Dioses Oscuros y son los más respetados entre los Hombres Bestia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Hombre Bestia	12	4	3	3	4	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Chamanes de los Hombres Bestia pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo de los Hombres Bestia. No pueden llevar armadura.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: un Chamán de los Hombres Bestia es un hechicero y puede usar rituales del Caos.

0-2 Bestigors; Reclutamiento: 45 co.

Los bestigors son los Hombres Bestia de mayor tamaño, los grandes guerreros astados de las bandas de Hombres Bestia. Son criaturas ingentes con una resistencia al dolor inhumana.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bestigor	12	4	3	4	4	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Bestigors pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Hombres Bestia.

0-1 Centigor; Reclutamiento: 80 co.

Los centigors son el inquietante resultado de un cruce entre un caballo o un buey y un Hombre Bestia. Al ser cuadrúpedos, cuentan con una gran fuerza y velocidad; además, sus torsos humanoides les permiten utilizar armas en combate. Esta mezcla de centauro y Hombre Bestia es una poderosa criatura aunque no es particularmente ágil o hábil.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Centigor	20	4	3	4	4	1	2	1(2)	7

Armas/Armadura: el Centigor puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Hombres Bestia.

REGLAS ESPECIALES

Borrachos: los Centigors suelen beber grandes cantidades de cerveza, vino y alcohol de todo tipo antes de la batalla, por lo que entran en un estado de furia asesina etílica. Tira 1D6 al inicio de cada turno. Si obtienes un resultado de 1, deben superar un chequeo de estupidez ese turno. Si obtienes un resultado de 2-5, no sucede nada. Si obtienes un resultado de 6, están sujetos a furia asesina durante ese turno. Cuando los Centigors están sujetos a estupidez o a furia asesina son inmunes a otras formas de psicología.

Bestias del bosque: los Centigors son criaturas que habitan en los bosques oscuros y profundos. Por esta razón, no sufren penalización al movimiento en áreas de bosque.

Pisotear: además de las armas, los Centigors utilizan sus pezuñas y su gran tamaño para machacar a sus enemigos. Esta habilidad cuenta como un ataque adicional, aunque este no se beneficia de ningún modificador por armas.

Secuaces (adquiridos en grupos de 1-5)

Ungors; Reclutamiento: 25 co.

Los ungors son los Hombres Bestia más numerosos. Son criaturas pequeñas y maliciosas aunque, en gran número, resultan peligrosas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ungor	12	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Ungors pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Ungors.

REGLAS ESPECIALES

El último mono: los Ungors son el estrato más bajo de la sociedad de los Hombres Bestia. Por lo tanto, independientemente de la experiencia que adquieran, nunca podrán adquirir una posición de autoridad. Si un Ungor obtiene un resultado de "el chaval tiene talento", debe repetir la tirada.

0-5 Gors; Reclutamiento: 35 co.

Los gors son casi tan numerosos como los ungor, pero más grandes y brutales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gor	12	4	3	3	4	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Gors pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Hombres Bestia.

0-5 Mastines del Caos; Reclutamiento: 15 co.

Los mastines del Caos son criaturas parecidas a mastines extremadamente peligrosas en combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastín del Caos	18	4	0	4	3	1	3	1	5

Armas/Armadura: ¡ninguna! Aparte de sus colmillos y de su mal temperamento, los Mastines del Caos no van equipados con armas y pueden luchar sin sufrir penalizaciones.

REGLAS ESPECIALES

Animales: los Mastines del Caos son animales, y por tanto no ganan experiencia.

0-1 Minotauro; Reclutamiento: 200 co.

Los minotauros son gigantescos Hombres Bestia con cabeza de toro. Al ser tan temibles y poderosos, los caudillos de los Hombres Bestia intentan reclutarlos en su banda siempre que les es posible.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Minotauro	15	4	3	4	4	3	4	3	8

Armas/Armadura: los Minotauros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Hombres Bestia.

REGLAS ESPECIALES

Criatura Grande: Los Minotauros son considerados Objetivos Grandes a la hora de ser impactados por disparos.

Causa miedo: los Minotauros son criaturas enormes y bramadoras que causan miedo. Para más detalles, consulta la sección de psicología.

Sed de sangre: si un Minotauro deja a todos sus enemigos *fuera de combate* en combate cuerpo a cuerpo, quedará sujeto a furia asesina con un resultado de 4+ en 1D6.

Animal: un Minotauro es mucho más salvaje que el resto de Hombres Bestia y no obtiene experiencia.

Habilidades Especiales de los Hombres Bestia

Los Héroes Hombres Bestia pueden utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

Mutante

El Hombre Bestia puede adquirir una única mutación, de la misma forma que pueden usar los héroes de las bandas de Poseídos.

Inmunes al miedo

Los Hombres Bestia son inmunes al miedo y a los chequeos de *Solo ante el peligro*.

Piel Dura

El Hombre Bestia tiene una larga pelambrea y una piel correosa y musculosa. Obtiene una *Tirada de Salvación por armadura* de 6+, o si tiene armadura, su salvación aumenta en +1.

Cornamenta

Los Hombres Bestia tienen enormes cuernos con los que pueden efectuar un ataque adicional con su Fuerza básica en el turno en el que cargan.

Rugido ensordecedor

Solo el Caudillo de los Hombres Bestia dispone de esta habilidad. Puede repetir los chequeos de retirada que no haya superado.

Odio a los humanos

Los Hombres Bestia están sujetos a las reglas de odio cuando luchan contra bandas humanas

Rituales del Caos

Los Rituales del Caos utilizan el poder de la magia oscura en su estado más puro, y por tanto son extremadamente útiles para causar dolor y sufrimiento, además de cambios y mutaciones.

1D6 Resultado

1 Visiones Horroríficas Dificultad 10

El Hechicero del Caos invoca unas horribles visiones procedentes del Reino del Caos, que causan que sus enemigos retrocedan completamente horrorizados.

Este hechizo tiene un alcance de 15 centímetros, y debe lanzarse contra el enemigo más cercano. Si el Hechicero del Caos está trabado en combate cuerpo a cuerpo, debe escoger un objetivo con el que esté en contacto peana con peana. La miniatura afectada queda inmediatamente aturdida. Si la miniatura en cuestión no puede ser aturdida, en vez de ello quedará derribada.

2 Ojo Divino Dificultad 7

El Hechicero del Caos implora a los dioses oscuros que le concedan un don a su sirviente.

Sólo puedes utilizar el Ojo Divino con éxito una vez por batalla. Elige cualquier miniatura amiga o enemiga a 15 centímetros o menos del hechicero. Tira 1D6 para determinar qué le ocurre a la miniatura afectada.

1D6 Resultado

1 La ira de los dioses cae sobre el guerrero. La miniatura queda fuera de combate inmediatamente. Sin embargo, no es necesario tirar en la Tabla de Heridas Graves después de la batalla.

2-5 La miniatura recibe un modificador de +1 en cualquier a de sus atributos durante esta batalla (escogido por el jugador que lanzó el hechizo).

6 La miniatura recibe un modificador de +1 en todos sus atributos durante esta batalla.

3 Sangre Demoníaca Dificultad 8

El Hechicero del Caos se corta las palmas de las manos y su sangre sale a borbotones, abrasando pieles y armaduras por igual. Este ataque tiene un alcance de 20 centímetros, y causa 1D3 impactos de Fuerza 5. Impacta a la primera miniatura que encuentre en su trayectoria. Después de utilizar este hechizo, el Hechicero del Caos debe efectuar una tirada en la tabla de Heridas para determinar la gravedad de sus heridas, aunque un resultado de fuera de combate debe considerarse como un resultado de aturdido.

4 Tentación del Caos Dificultad 9

El Hechicero del Caos invoca a la perfidia del Caos que existe en las almas de todos los seres vivos.

El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros, y debe lanzarse contra la miniatura enemiga más cercana. Tira 1D6 y suma el Liderazgo del Hechicero del Caos al resultado. Después tira 1D6 y suma el Liderazgo del objetivo a este resultado. Si el resultado total del Hechicero del Caos es mayor, obtiene el control de la miniatura hasta que ésta supere un chequeo de liderazgo en su propia fase de recuperación. La miniatura no puede suicidarse, pero puede atacar a miniaturas de su propio bando, y no atacará a los guerreros de la banda del Hechicero del Caos. Si estaba trabado en combate cuerpo a cuerpo con cualquier guerrero de la banda del Hechicero del Caos, se separarán inmediatamente 3 centímetros.

5 Alas de la Oscuridad Dificultad 7

El Hechicero del Caos es alzado por dos demonios y transportado a cualquier sitio donde quiera ir.

El Hechicero del Caos puede moverse inmediatamente a un punto situado a una distancia máxima de 30 centímetros, incluso puede ponerse en contacto peana con peana con un enemigo, en cuyo caso se considera que ha cargado. Si entra en contacto con una miniatura enemiga que está huyendo, en la fase de combate cuerpo a cuerpo logra un impacto automático y su oponente huirá de nuevo (si sobrevive).

6 Palabra de Dolor Dificultad 7

El Hechicero del Caos pronuncia el nombre prohibido de su oscuro dios y causa un dolor indescriptible a todos los que lo escuchan.

Todas las miniaturas situadas a 8 centímetros o menos del Hechicero del Caos, ya sean amigas o enemigas, sufren un impacto de Fuerza 3. No es posible efectuar ninguna tirada de salvación por armadura.

Mutaciones

Los que viven en el propio Mordheim desarrollan en poco tiempo unas horribles mutaciones, y el Culto de los Poseídos parece ser especialmente susceptible. Además, Mordheim atrae a los mutantes de todos los puntos del Imperio, que rápidamente se unen a los cónclaves del Caos. La mayoría de las mutaciones simplemente son inconvenientes u odiosas, pero algunas de ellas convierten al mutante en un peligroso combatiente.

Alma Demoníaca. Coste: 20 co.

En el interior del alma del Mutante vive un demonio. Esto le proporciona una tirada de salvación de 4+ frente a los efectos de hechizos o plegarias.

Gran Garra. Coste: 50 co.

Uno de los brazos del Mutante termina en una gran garra como la de un cangrejo. No puede llevar armas en esa mano, pero posee un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo con un modificador de +1 a la Fuerza.

Pezuñas. Coste: 40 co.

El guerrero tiene +3 cm de Movimiento.

Tentáculo. Coste: 35 co.

Uno de los brazos del Mutante acaba en un tentáculo. Puede agarrar a su oponente en combate cuerpo a cuerpo para reducir sus ataques en -1, hasta un mínimo de 1. El Mutante puede decidir qué ataque pierde su oponente.

Sangre Acida. Coste: 30 co.

Si la miniatura pierde una herida en combate cuerpo a cuerpo, cualquiera en contacto peana con peana con la miniatura sufre un impacto de Fuerza 3 (que no causa impacto crítico) debido a la borbotante sangre corrosiva.

Espinas. Coste: 35 co.

Cualquier miniatura en contacto peana con peana con el Mutante sufre un impacto automático de Fuerza 1 al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Las espinas nunca causan impactos críticos.

Cola de Escorpión. Coste: 40 co.

El Mutante posee una larga cola con un aguijón venenoso en la punta, lo que le permite efectuar un ataque adicional de Fuerza 5 en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura impactada por la cola es inmune a los venenos, la Fuerza del impacto se reduce a 2.

Brazo Adicional. Coste: 40 co.

El Mutante puede utilizar un arma de mano en su brazo adicional, lo que le proporciona +1 Ataque cuando luce en combate cuerpo a cuerpo. Alternativamente, puede sostener un escudo o una rodela en el brazo adicional.

Horroroso. Coste: 40 co.

El Mutante causa Miedo.