BANDA DE 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 guerreros. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar a tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitido en una banda es de 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.
Centigors: 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.
Los **Centigors** empiezan 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.

Lista de Equipo de los Hombres Bestia

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Hombres Bestia para escoger su equipo.

LISTA DE EQUPO PARA LOS HOMBRES BESTIA

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	Daga
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Alabarda	10 co
Armaduras	
Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

LISTA DE EQUIPO PARA LOS UNGOR

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Armaduras	
Escudo	5 co

Tabla de Habilidades de los Hombres Bestia

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Caudillo	√			√	√	√
Chaman	√				√	√
Bestigor	√			√		√
Centigor	√			√		√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Caudillo de los Hombres Bestia

Reclutamiento: 65 coronas de oro.

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 reunirlas en su piedra de la manada.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	3	4	4	1	4	1	8

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

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos 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 coronas de oro.
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
12	4	3	3	4	1	3	1	6

Armas / Armadura: los Chamanes de los Hombres Bestia pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Hombres Bestia. Un Chamán Hombre Bestia jamás puede equiparse con una armadura.

Reglas Especiales:
Hechicero: un Chamán de los Hombres Bestia es un hechicero que utiliza rituales del Caos tal y como se describe en la sección de magia del reglamento.

0-2 Bestigors

Reclutamiento: 45 coronas de oro.
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
12	4	3	4	4	1	3	1	7

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

0-1 Centigor

Reclutamiento: 80 coronas de oro.
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
20	4	3	4	4	1	2	1(2)	7

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

Reglas Especiales:
Criatura Grande: Los Centigors se consideran Objetivos Grandes a la hora de ser dosparados.
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 coronas de oro.
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
12	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas / Armadura: los Ungors pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las 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 coronas de oro.
Los gors son casi tan numerosos como los ungors, pero más grandes y brutales.

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

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

Mastines del Caos

Reclutamiento: 15 coronas de oro.
Los mastines del Caos son criaturas parecidas a mastines extremadamente peligrosas en combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
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 obtienen experiencia.

0-1 Minotauro

Reclutamiento: 200 coronas de oro.
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
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.

Tamaño descomunal

El héroe de los Hombres Bestia tiene unas dimensiones enormes y puede usar un arma a dos manos con una sola mano. Sin embargo ahora se le considera Objetivo Grande.

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 pelambrera 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.