

LOS ORCOS AKORAZADOS DE RUGLUD

Ruglud Mascahuesos es un Orco mercenario muy rico y poderoso que presta sus servicios por todo el mundo conocido, desde las peligrosas Tierras Yermas del Sur hasta los Reinos Fronterizos, pasando por todas las montañas que rodean el Imperio. Según dicen los rumores, hasta el mismo Imperio ha contratado sus servicios alguna vez. Al ser totalmente salvaje, Ruglud solo siente lealtad hacia sí mismo y, en ocasiones, ha llegado a cambiar de bando en medio de la batalla cuando le han ofrecido una paga más alta y, aún más importante, más oportunidades para saquear y rapiñar. Con el paso de los años, la banda se ha equipado con una variedad de equipo muy heterogénea al haber ido despojando de sus pertenencias a un sinfín de enemigos derrotados para conseguir trozos de armaduras y las ballestas y las saetas que tanto aprecian.

Hace tiempo, Ruglud Mascahuesos fue un poderoso Kaudillo Orco que ganó muchas batallas como líder de la tribu del Ojo Torcido. Tras unir a las tribus de su tierra, su ejército se

dedicó a arrasarlo todo a su paso a través de las Montañas Grises y de las Montañas del Fin del Mundo. Realizó numerosas incursiones contra fortalezas enanas y contra ciudades del Imperio y también contra algunas tribus de Goblins que se negaron a someterse a él.

Pero un día, a muchos kilómetros al este del Viejo Mundo, Ruglud sufrió una derrota devastadora y, con aquella derrota, también perdió su posición como Kaudillo de la tribu del Ojo Torcido. Un gran ejército de Enanos del Caos les tendió una emboscada muy astuta y muy bien preparada, en la que cientos de los de su tribu fueron despedazados por la abrumadora lluvia de disparos que los Enanos del Caos dejaron caer sobre el centro de su ejército. En consecuencia, los posteriores disparos de proyectiles de los Orcos fueron muy poco efectivos y la armadura pesada de los Enanos hizo rebotar las pocas flechas que dieron en el blanco.

Cuando Ruglud huyó, la mayor parte de la tribu se volvió contra él y lo

culpó de la derrota, como suelen hacer siempre los Orcos. Ruglud consiguió a base de amenazas que un pequeño grupo de Orcos se pusiera de su lado y, con ellos, se escapó hacia el Sur, perseguido de cerca por las flechas y los insultos de su antigua tribu.

Al cabo de un tiempo, llegaron a una fortaleza construida en la ladera de una montaña que parecía ser inexpugnable. También parecía estar abandonada y los Orcos, al ser tan supersticiosos, se encogieron de miedo cuando escucharon los aullidos del viento entre las almenas ennegrecidas. Cuando empezaron a rodear las enormes rocas que se encontraban en la base de las murallas de la fortaleza, el miembro más pequeño del grupo, un tipo muy esmirriado que se llamaba Larva, tropezó y cayó al suelo. Ruglud parpadeó asombrado, pues el Goblin acababa de desaparecer de la vista. Unos instantes después, asomó la cabeza desde un agujero en el suelo y les gritó a todos que había encontrado un túnel.



Los Orcos Akorazados de Ruglud



Los Orcos de Ruglud se preparan para llevar la muerte al enemigo con sus ballestas.

Los Orcos se negaron a entrar en el túnel porque les daban miedo los “malos espíritus” que habitaban en la fortaleza. Ruglud empujó brutalmente a los Orcos a un lado con la intención de demostrarles que él no tenía ningún miedo. Además, pensó que podría haber algo de valor allí dentro. Ruglud cogió a Larva por el pescuezo y le obligó a caminar delante de él por el túnel de techo bajo.

Después de caminar un rato, pudieron contemplar una escena de muerte y destrucción, el resultado de una batalla de dimensiones titánicas que había tenido lugar en los túneles y en los grandes salones de lo que debió haber sido un bastión de los Enanos. Había un montón increíble de cadáveres de Enanos desparados por los suelos y, al principio, Ruglud llegó a pensar que se habían enfrentado Enanos contra Enanos. Pero, al mirar de cerca los cuerpos

sin vida, se dio cuenta de que algunos de ellos pertenecían a los Enanos del Caos contra los que había sufrido su gran derrota.

Las armas y las armaduras estaban desperdigadas por el suelo de piedra. Ruglud se encontró a sus pies una ballesta enana, que recogió, con aire ausente, con una de sus enormes manazas. Mientras pasaba la vista por encima del arma, un trozo de piedra de tamaño considerable le cayó en la cabeza y tuvo un momento de inspiración. Aquella idea inesperada recorrió toda la astuta mente del Orco: “¡Zi no puedez venzerloz, únete a elloz!”. Y entonces empezó a quitar las armaduras de los cadáveres de los Enanos y a cubrir su enorme cuerpo con los pedazos desordenados de las armaduras de placas. Más tarde, trepó de nuevo por el agujero y apare-

ció ante sus seguidores, que al verlo salieron corriendo. Con una mirada extraña y una expresión resuelta, les dijo a los Orcos con un gruñido: “Vamoz a enzeñarlez kómo se haze”.

Y así se creó la banda de los Orcos Akorazados de Ruglud, la única que utilizaba la combinación de armadura y ballesta. Todas las demás tribus de Orcos siguen despreciándolos, pero aceptan sus habilidades de combate entre gruñidos. Donde sea que se encuentre esta banda de mercenarios, siempre lucha por el oro y la comida y por la oportunidad de desvalijar al enemigo de todo objeto de utilidad.

Ruglud se sentía satisfecho. Había oído rumores acerca de un gran movimiento de tropas al otro lado de las grandes montañas y había conseguido intimidar a los de la tribu de la Araña Negra para que le pagasen por ayudarles, después de que se hubiera enterado de que iban a emprender un viaje. Ruglud y sus mercenarios habían viajado por debajo de las grandes montañas con la tribu de los Goblins tatuados, aunque a aquellos habitantes de los bosques no les gustaba demasiado pasar tanto tiempo bajo tierra. Los supersticiosos Goblins se habían amedrentado ante el menor ruido producido en la oscuridad y se quedaban con los ojos abiertos como platos, presos de admiración, ante las ballestas que Ruglud y su compañía llevaban atadas a la espalda. Desde que habían aparecido en el bosque retorcido del otro lado de las montañas, la lucha había sido casi constante. Stikrit, el chalado chamán goblin, había pagado muy bien a Ruglud y le había dejado escoger los despojos de los cadáveres. Y no eran pocos los cadáveres que habían conseguido la semana anterior.

Bajo las oscuras copas de los árboles se escuchó un rugido salvaje y estridente. Ruglud cargó una saeta manipulando el mecanismo de la ballesta con una agilidad sorprendente. Su enorme figura estaba recubierta de pedazos de armadura de los enemigos derrotados; algunos trozos eran negros y tenían pinchos, mientras que otros estaban pintados de laca coloreada y otros estaban cubiertos de herrumbre. Los Orcos que se encontraban a su alrededor, vestidos también con trozos desiguales de armadura, hicieron lo mismo que él y cargaron sus ballestas.

Unas formas oscuras y encorvadas aparecieron corriendo por entre los árboles hacia las filas de los Goblins. Las patas hendidas golpeaban el suelo húmedo cada vez que los malignos Hombres Bestia se agachaban para pasar por debajo de las ramas o saltaban por encima de los troncos caídos. Sus rostros eran máscaras retorcidas de odio desenfrenado y doblaban los labios manchados de baba espumosa hacia arriba para revelar unos dientes afilados. Unos cuernos muy largos les salían por encima de las cejas y llevaban unas hachas enormes y muy primitivas en las manos.

Larva, el pequeño Goblin, que estaba de pie al lado de Ruglud, miró al enorme Orco.

"Los terceros de esta semana. El negocio marcha bien, ¿eh, jefe?". Ruglud se limitó a emitir un gruñido como respuesta.

Stikrit, el chamán de los Araña Negra, giró la cabeza para mirar a Ruglud. Los ojos le brillaban, tras el tatuaje en forma de araña que le cubría la cara, como consecuencia de las toxinas que él mismo se había inyectado y que le recorrían el cuerpo.

"Matadlos," declaró el chamán con rotundidad.

Ruglud esbozó una media sonrisa con expresión amenazante al líder de los Goblins, con los grandes rotos que le salían por todos los lados de su mandíbula, y apuntó su ballesta contra los Hombres Bestia que se

aproximaban rápidamente. Una saeta salió disparada de una ballesta de los Orcos cortando el aire y fue a clavarse en un árbol sin dar en el blanco.

"¡No dizpareíz hazta que no dé la zeñal!", rugió Ruglud mientras se giraba y le daba un tortazo en toda la cara, con su puño enorme y redondo, al Orco que había disparado.

Refunfuñando, Ruglud volvió a levantar su ballesta y cerró un ojo para apuntar a una de las criaturas que se acercaban, una bestia maligna que llevaba su piel velluda repleta de pintadas sanguinolentas y retorcidas. Mientras los Hombres Bestia se acercaban a toda velocidad, el chamán drogado miró alarmado a Ruglud. La preocupación por su seguridad personal atravesó la barrera de las toxinas que le corrían por las venas y que le afectaban al cerebro. La lengua grande y gruesa de Ruglud le sobresalía por un lado de la boca mientras se concentraba en su objetivo.

"¡Perforadloz!", gritó Ruglud en el último segundo.

Una ráfaga de saetas negras salió disparada por el aire. Muchas de ellas se clavaron en los árboles, pero la mayoría consiguió dar en el blanco, así que la primera oleada de Hombres Bestia se desplomó al suelo lanzando unos gritos de dolor que parecían extrañamente humanos. El blanco que el mismo Ruglud había escogido se revolcó por el suelo mientras la sangre le chorreaba por donde la saeta le había atravesado la garganta.

A la vez que agitaba un racimo de huesos unidos con pelos, el chamán realizó un hechizo soltando un grito. Un par de Hombres Bestia que corrían hacia él cayeron al suelo como si les hubiera golpeado una alabarda y empezó a salirles abundante sangre por las orejas y por los grandes hocicos. Cuando empezó a enturbiarsele la visión, Stikrit sonrió maníacamente al sentir el poder que lo llenaba y una gota de baba le resbaló por la barbilla.

Los Orcos, rápidamente, empezaron a cargar más saetas en sus ballestas al ver que se acercaba otra oleada de Hombres Bestia. El aroma de la sangre parecía volverlos locos y saltaban por encima de los cuerpos de sus camaradas muertos, resoplando y rugiendo. A ambos lados de los Orcos de Ruglud, los Hombres Bestia ya habían alcanzado las filas de los Goblins y habían empezado a descuartizar a los diminutos pieles verdes levantando y dejando caer sus hachas dibujando arcos brutales y sangrientos. El chamán Stikrit sonrió para sí, contento de estar al lado de sus mercenarios orcos.

Entonces, unas arañas grandes y negras, montadas por unos Goblins llenos de tatuajes que no paraban de botar sobre ellas, cayeron del follaje oscuro que se encontraba encima de los Hombres Bestia y se agarraron a las figuras musculosas de estos con sus patas negras y larguiruchas para acto seguido pasar a morderlos con unos colmillos inmundos y recubiertos de veneno.

Ruglud y sus Orcos dispararon otra ráfaga de proyectiles contra la caótica masa de criaturas. A una distancia tan corta, la mayoría de las saetas cortantes atravesaron sin problemas aquellos cuerpos sin armadura y otra fila de seres malvados cayó al suelo gritando entre la maleza. Ruglud se dio cuenta de que no todas las criaturas eran iguales, como había creído en primer lugar. Algunos de ellos no se parecían en absoluto a animales, sino que eran más parecidos a humanos, aunque especialmente deformes. Uno de ellos tenía una serie de tentáculos cortantes que le salían del pecho, cada uno de los cuales se retorció de manera descontrolada haciendo que Ruglud se sintiera extrañamente incómodo. El rostro de la criatura era una máscara de agonía y desesperación.

"¡A por elloz!", rugió Ruglud. No necesitó alentar más a sus Orcos, ya que estos se colgaron las ballestas a la espalda y sacaron sus mazas y sus rebanadoras, muy bastas, pero brutalmente efectivas. Saltaron hacia delante para enfrentarse a los Hombres Bestia y a los mutantes cara a cara y los dos bandos chocaron entre sí con una fuerza y un salvajismo terribles. Ruglud blandió su espadón enorme con una fuerza inmensa. El arma se clavó profundamente en el hombro de una criatura con unos músculos grandiosos y estuvo a punto de cortarle el brazo de un tajo. Luego le pegó en la cara con la ballesta que sostenía aún en la mano derecha. Y, antes de que la criatura tuviera tiempo de reaccionar, Ruglud arrancó el espadón, lo volvió a blandir y esta vez le provocó un corte profundo en el cuello.

Los Orcos y las criaturas del Caos intercambiaron golpes, a la vez que ignoraban las heridas que habrían derribado instantáneamente a un humano. La sangre fluía libremente y los Orcos disfrutaban de la lucha contra unos oponentes tan duros. "Casi tan duros como Orcos", pensó Ruglud con una mezcla de odio y respeto e inmediatamente derribó al suelo a otro adversario con una tunda de fuertes golpes.

A través de la masa de cuerpos pudo observar una figura grande que avanzaba a empujones hacia el frente de la batalla. Tanto los Hombres Bestia como los mutantes se apartaron de dicha figura y bajaron la vista cuando esta pasó por delante de ellos. Este nuevo enemigo llevaba una capa de pieles muy pesada sobre una armadura negra ornamentada que le cubría todo el cuerpo. Sostenía con fuerza, en sus manos cubiertas por guanteletes negros, un par de espadas dentadas y maliciosamente curvas. Ruglud se quedó mirando la armadura finamente construida del guerrero, lleno de avaricia.

"¡Eza ez para mí!".

LOS ORCOS AKORAZADOS DE RUGLUD

Capitán: Ruglud Mascahuesos.

Grito de guerra: “¡Gobos pa’ comer! ¡Gobos pa’ merendar! ¡Gobos cuando tú kieras! ¡Gobos pa’ mí!” (nota: los Orcos sustituyen la palabra “Gobos” por cualquier cosa, según la ocasión, p.ej.: “taponez”, “zorrozao” o “ratonzillo”).

Patrones: cualquier ejército de Warhammer excepto Bretonia, los Enanos, los Altos Elfos y los Elfos Silvanos puede reclutar a los Orcos Akorazados de Ruglud, que contarán como una unidad singular. Los ejércitos de Mercenarios y de Orcos y Goblins podrán contar con los Orcos Akorazados de Ruglud como una unidad especial.

Puntos: Ruglud, Larva, un músico y siete Orcos Akorazados tienen un coste total de 190 puntos. Se trata del tamaño mínimo de este regimiento. Se puede aumentar el tamaño del regimiento por un coste de 12 puntos por miniatura.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ruglud	10	5	3	4	5	2	3	3	8
Larva	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Orco Akorazado	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armas: rebanadora, ballesta.

Armadura: armadura pesada.

REGLAS ESPECIALES

Ignoran el pánico de los pieles verdes: Ruglud y sus Orcos Akorazados no sienten mucho respeto por los demás miembros de su propia raza, por lo que, cuando una unidad de pieles verdes de su ejército sea destruida, se desmoralice o pase huyendo cerca de ellos, Ruglud y sus Orcos (incluyendo a Larva) no tendrán que efectuar un chequeo de pánico.

Rebanadora: los Orcos Akorazados de Ruglud llevan cuchillas y mazas brutales, por lo que añaden un +1 a su Fuerza durante el primer turno de combate en una carga (se debe tener en cuenta que Larva NO lleva una rebanadora, sino tan solo un arma de mano normal).

Larva: Larva el Goblin acompaña a Ruglud dondequiera que vaya y le sirve de portaestandarte. Ha sobrevivido a un sinfín de batallas y se le considera una mascota de la suerte. Su presencia anima a luchar a los Orcos con toda ferocidad. El estandarte que porta Larva con gran entusiasmo suma +2 a la resolución del combate en lugar de solo +1.

Además de lo anterior, Larva parece tener siempre mucha suerte, por lo que posee una tirada de salvación especial de 3+. No podrá aceptar desafíos, ya que no se trata de un personaje, sino de un Goblin con muchísima suerte. Si Larva muere, el estandarte se pierde con él y no podrá llevarlo nadie más.

Aunque Larva no va armado con una ballesta, un Orco que se encuentre detrás de él podrá disparar por encima de su cabeza como si el Orco estuviera en la fila delantera. La distancia se mide como siempre, a partir de la peana de Larva (porque el Orco que se encuentra detrás apoya la ballesta sobre la cabeza del Goblin).

Animosidad: los Orcos de Ruglud sufren los efectos de la animosidad como cualquier otra unidad de pieles verdes y deben tirar los dados cada turno a menos que la unidad se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo, esté huyendo o solo disponga de cinco miniaturas o menos. Al principio del turno, el jugador que lleve los Orcos Akorazados de Ruglud deberá tirar 1D6: si saca un 2+, la unidad habrá pasado con éxito la tirada y moverá/luchará normalmente durante el resto del turno. Si saca un 1, la unidad habrá fallado el chequeo de animosidad. Para determinar lo que ocurre se deberá tirar 1D6 y consultar la tabla siguiente (se debe tener en cuenta que esta tabla es diferente de la que utilizan otras unidades de pieles verdes).

Tabla de Animosidad de Ruglud

1-2 ¡Demoztrémolez lo ke pueden hazer eztaz balleztaz!

Los Orcos Akorazados de Ruglud disparan contra la unidad que se encuentre más cerca, ya sea amiga o enemiga. Todas las miniaturas de la unidad disparan sin penalización por movimiento al blanco más cercano en cualquier dirección, sin contar con las restricciones normales de línea de visión y arcos de disparo: se trata de una excepción a las reglas normales de disparo. Los disparos se determinan inmediatamente, no durante la fase de disparo, y las miniaturas no pueden moverse. La unidad no puede hacer nada más durante ese turno. Si no hay unidades a distancia de disparo, los miembros de la unidad pasan a pelearse entre ellos (véase el siguiente resultado de los dados).

3-6 Riña

Una pelea interna surge entre las filas de la unidad y crece por momentos hasta convertirse en una pequeña batalla en la que se elevan puños y maldiciones. Esto desorganiza la unidad y hace que no pueda mover ni disparar en ese turno. La unidad no hace nada mientras Ruglud se dedica a golpear las cabezas de sus chicos para imponer el orden.