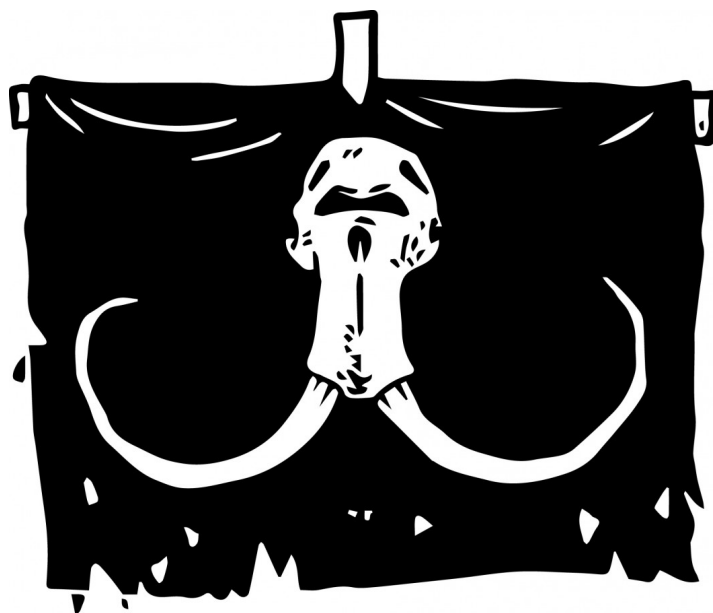


THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Kanes Ogros

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

Tercera Edición, versión Publicado Imprimible - 1.0.1 – 2 de Abril, 2025

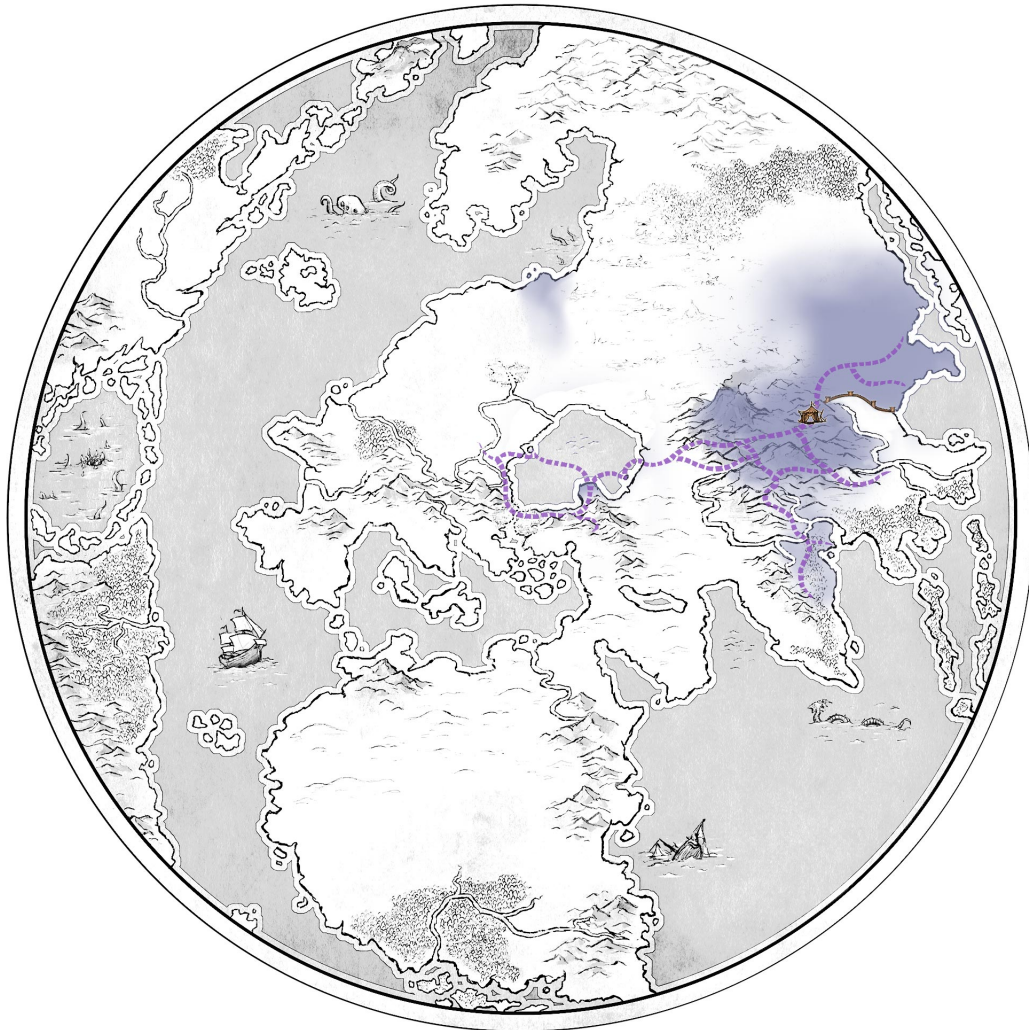
Introducción histórica	2	Personajes	9
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Monturas de Personaje	12
Sobrenombres	5	Básicas	13
Objetos Mágicos	6	Especial	15
Objetos Mágicos Compartidos	7	Bestias Encadenadas	22
Hechizo Hereditario	7	Hoja de Referencia Rápida	25
Organización del Ejército	8		



La Novena Era: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: the-ninth-age.com. Acudir al Reglamento para instrucciones en Como Leer las Entradas de las Unidades. Este trabajo tiene licencia de [Creative Common Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Editado con \LaTeX .

Kanes Ogros

Igual que Áugea, los ogros son un pueblo grande y diverso. Aparentemente humanos sobredimensionados, mucho más corpulentos y generalmente obesos, conocidos por su gran pericia en batalla, y su aún mayor apetito. Esto los ha hecho los maestros de la montaña y la estepa, con una larga historia tanto como conquistadores como como viajeros. Hoy en día, las tribus ogros dirigidas por aterradores kanes dominan el territorio de la fría Cordillera Celeste, en el corazón de Áugea, desde donde monopolizan las famosas rutas de comercio continentales. Rutas defendidas por guerreros experimentados, generalmente desplegados como guardias de los mercaderes, aunque a veces también se reúnen, junto con las grandes bestias de las montañas, en grandes ejércitos, cuyo paso hace temblar el suelo.



Como ha sido desde que hay historias, el corazón del poder de los ogros sigue siendo la Cordillera Celeste, y la estepa al norte de ésta.



Muchos ogros abandonan sus tierras en busca de fama, fortuna y banquetes. La Ruta de la Seda en particular, cruza la mayor parte de sus tierras, representando una de las más activas rutas de comercio de Este a Oeste, siendo el comercio marítimo o la moderna Calzada de Acero sus únicos competidores, creando la oportunidad perfecta para los ogros de mostrar sus habilidades, con muchas de las más poderosas compañías mercenarias contando con ogros entre sus élites o incluso al mando.

Nómadas y Comerciantes

Tiempo ha, los ogros eran nómadas que recorrían la estepa Áugea, el gran mar de hierba que en su día abarcaba desde Vetia hasta el Mar del Amanecer. Se dice que durante la Era del Hierro, el legendario Qenghet Kan gobernó todo este vasto territorio, y más allá. Pero con la llegada del Yermo y la Era de Trueno, el continente Áugeo fue desmenuzado, y con ello el poder de los ogros. Incontables fueron los que murieron en la devastación resultante. Muchos de los supervivientes siguieron al héroe ogro Tsanas a la seguridad de las montañas, donde poco a poco se asentaron, encontrando nuevos métodos para prosperar.

Hoy en día, hay dos tipos de ogros: los que mantienen las antiguas tradiciones nómadas de la estepa, y los que habitan la Cordillera Celeste. Ambos grupos se autodenominan Gyengget, los Abiertos, aunque solo el segundo grupo ha evolucionado en reconocidos mercaderes y mercenarios. Muchos ogros de las montañas se han desplazado en pequeñas bandas por el mundo, vendiendo sus servicios como los más apreciados guardaespaldas.

Reputación y Realidad

Monstruos, glotones, caníbales, devoradores de carne humana, salvajes. Son algunos de los nombres con los que otros pueblos se refieren a los ogros. Gigantescos y brutales para los humanos, los ogros han sido históricamente calumniados pese a su honorable y antigua cultura. Una cultura que respeta considerablemente las tradiciones, a los ancestros y a los dioses, especialmente a Umi y a Dengrai, tierra y cielo, las dos principales fuerzas en la cosmología espiritualista conocida como Umismo.

Pese a que es cierto que se deleitan en desmedidas comilonas, y muchas de sus costumbres a la mesa puedan parecer grotescas para los foráneos, aquellos que invierten tiempo con los ogros llegan a verlo de otro modo: tribus de individuos alegres y acogedores, siempre listos para una conversación amistosa. Puede que practiquen el canibalismo en raras ocasiones, pero tan solo como un modo de honrar a los muertos.

A la hora de la batalla, por supuesto, las historias de la brutalidad y crueldad ogra son en general bastante acertadas. Puede que los ogros respeten a sus dioses y a las tribus hermanas, pero los ogros de las montañas especialmente, conocen a otro amo: el dinero, y a menudo están dispuestos a cambiar de bando para apoyar al mayor postor.

Mercenarios

Muchos ogros, particularmente aquellos alejados de Áugea central, se han desarrollado en el trabajo para el que están claramente mejor preparados: la protección. Mientras que el miembro medio de la tribu ya representa una fuerza a tener en cuenta, aquellos con una carrera como guardias a sueldo son particularmente aterradores en batalla. Las actividades mercenarias han asegurado que los ogros puedan tener acceso a armas de calidad, no solo a acero, si no también a armas de pólvora, a menudo construidas específicamente para adaptarse a la fisionomía ogra. Pese a ello, las armas ogra más tradicionales, originalmente usadas para cazar, siguen siendo igualmente letales contra sus enemigos cuando es necesario.

Chatarreros

Las criaturas de estatura ogra no son siempre las más adecuadas para todas las tareas. Muchas tribus atraen a seres de menor tamaño que felizmente sirven a sus camaradas de mayor tamaño, completando aquellas tareas que los ogros no pueden o no quiere realizar, a cambio de las copiosas cantidades de restos resultantes de los festines ogros. Estos «chatarreros» (hobgoblins, kobolds, gnomos, y muchos otros) a menudo forman una relación simbiótica que puede llegar a ser tan cercana como para que muchos ogros olviden la presencia de estos ubicuos seres. Los chatarreros incluso siguen a sus amos a la batalla, formando bandas que distraen al enemigo o encargándose de rudimentarias máquinas en una extraña parodia de tropas de apoyo.

Cazadores

Esencial para la supervivencia tanto en estepa como en montaña, cazar ha sido desde hace tiempo algo básico en la vida y cultura ogra. Los mayores cazadores pueden obtener tanto prestigio como los más fuertes guerreros y los más ricos mercaderes. Cazadores de mayor tamaño significa presas de mayor tamaño, y las más épicas cacerías persiguen a los mayores mastodontes: rinocerontes de las nieves, mamuts, uros y toda clase de gigantescas bestias que se han adaptados a las extremas condiciones en Áugea. Abatir a una de estas bestias puede alimentar a una tribu durante semanas, pero aún más apreciados son aquellos monstruos que son capturados vivos y domesticados. Imprescindibles para arrastrar carga en terrenos escarpados, y en las ocasiones más espectaculares, pueden incluso liberarse en batalla, con efectos verdaderamente terroríficos.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Reglas de Miniaturas

Piel de Montaña

Ataques con **Heridas Múltiples (X)** contra la miniatura divide a la mitad su valor «X» (redondeando fracciones hacia arriba).

Toque Gélido

Una unidad enemiga sufre -1 Agi (hasta un mínimo de 1) por cada unidad que contenga **Toque Gélido** en contacto con ella.

Armas

Puño de Hierro – Arma de Melé

+1 Arm contra Ataques de Melé, +1 At, y **Parada**.

Ballesta Ogra – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Ballesta Ogra	X+	30"	1	3	1	Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, PA 2)

Lanza de Caza – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanza de Caza	X+	12"	1	Usuario +1	Usuario +1	Disparo Rápido, Heridas Múltiples (D3, towards Altura 5), Marchar y Disparar

Ristra de Pistolas Ogras – Arma de Disparo

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Ristra de Pistolas Ogras	X+	24"	2	4	2	Aguantar y Disparar, Cuenta como Armas Emparejadas en Combate, Disparo Rápido

Sobrenombres

La autoridad de los kanes es tan grande como su reputación. Los héroes y líderes ogros se aseguran que son conocidos por sus habilidades realizando grandes hazañas (y presumiendo de estas durante sus festines).

Cada Personaje puede elegir un único Sobrenombre. Sobrenombres siguen las reglas generales de Objetos Mágicos incluido ser Legendario.

Portavoz de Dios 50 pts No puede ser elegido por el General. Adjunto y Valiente. La unidad del portador obtiene Inestable (la miniatura puede unirse a unidades sin Inestable durante el despliegue a pesar de ser Inestable).	Cazacabezas 30 pts Lanza un D6 al final de cualquier Ronda de Combate en la que la miniatura no esté Huyendo, y haya causado 1 o más PV en miniaturas enemigas: con un resultado de 3+, la miniatura Recupera 1 PV.
Coleccionista de Tesoros 40 pts Grandes Kanes y Kanes sólo. +1 Arm, Maestro de Armas , y no puede elegir Encantamientos de Armas. Además, el portador obtiene las siguientes armas: Alabarda, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, y Puño de Hierro.	Marca de Fuego 30 pts Chamanes con uno o más hechizos de Piromancia sólo. Ataque de Aliento (Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros), Ataques Flamígeros, y Resistencia (Ataques Flamígeros). La miniatura puede lanzar <i>Bola de Fuego</i> (Piromancia) como un Hechizo Vinculado (3+) y automáticamente falla Regeneración Salvaciones.
Devoratrolos 40 pts Solo Miniaturas sin <i>Montura</i> . Heridas Múltiples (2, contra Altura 3) y Regeneración (5+).	Señor de la chatarra 30 pts No puede ser elegido por Cazamamuts. Presencia Inspiradora (12", Chatarro). Mientras el portador esté unido a una unidad de Chatarros, la miniatura tiene la misma Altura que la unidad a efectos de asignar Ataques a Distancia.
Rugetripas 40 pts Chamanes sólo. Canalizar (1) y Horror.	Mandibulapodrida 25 pts Solo Miniaturas sin <i>Montura</i> . Ataques Envenenados y Inmune (Ataques Envenenados). Unidades amigas de Comehermanos pueden repetir las tiradas fallidas de Emboscada mientras el portador esté en el Campo de Batalla.
Astillaespinazos 35 pts El portador obtiene Carga Devastadora (+1 At, +1 Fu, +1 PA).	

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Legado de Khagadai 90 pts

Encantamiento: Arma a Dos Manos.

Heridas Múltiples (D3).

Maldición de la Víbora 45 pts

Encantamiento: Ristra de Pistolas Ogras o Ballesta Ogra.

Ataques Envenenados (Melé & Disparo).

Disparos 4, Fu 4, PA 2, y **siempre** impacta a 4+.

No puede beneficiarse de **Ataque de Área** o **Impacto Directo**.

Ritual Desangrador 40 pts

Chamanes sólo.

Encantamiento: Puño de Hierro o Armas Emparejadas.
+1 At.

Mientras la unidad del portador esté en Combate, el portador **debe** repetir los resultados de '1' en sus lanzamientos de Hechizos.

Destripacorazones 30 pts

Encantamiento: Puño de Hierro o Armas Emparejadas.

+1 PA, **Golpe Letal**, y **siempre** impacta al menos a 3+.

Encantamientos de Armadura

Cinturón de Luchador 50 pts

Solo Miniaturas sin *Montura*.

+1 Arm, +1 Fu, y **Carga Devastadora (+1 Arm)**.

Capa de Mamut 45 pts

Solo Miniaturas sin *Montura*.

+1 Arm. Los Ataques contra el portador **nunca** pueden tener más de Fu 5.

Resiliencia de Uro 35 pts

Solo Altura 1-4.

+1 Res, y **Piel de Montaña**.

La miniatura falla automáticamente todas sus Salvaciones Especiales.

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de los Gyengget 55 pts

No puede llevarse por unidades que cuenten para «Básicas».

La unidad del portador obtiene **Primer Golpe (repetir para impactar y herir los resultados de '1')**.

Pendón del Gran Cielo de Pasto 45 pts

Las tiradas de Distancia de Carga de la unidad del portador obtiene **Maximizado**, y sus tiradas de distancia de huida obtiene **Minimizado**.

Calavera de Qenghet 25 pts

La unidad del portador obtiene **Terror**.

Artefactos

Lengua de Lygur 40 pts

Afligir (-2 Of).

Pieles Yeti 30 pts

Cruzar y Toque Gélido.

Cadena del Tumultuoso 25 pts

El portador obtiene **Ataques de Pisotón (D3+1 impactos)**, y todas las miniaturas de su unidad deben repetir las tiradas para herir con **Ataques de Pisotón**.

Objetos Mágicos Compartidos

Véase el Compendio Arcano para las reglas para estos Objetos Mágicos.

Encantamientos de Arma

Rompeescudos 40 pts

Corazón del Héroe 35 pts

Inscripciones Sobrenaturales 35 pts

Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte 90 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad 45 pts

Estandarte de Disciplina 20 pts

Artefactos

Bastón de Batalla 30 pts

Pociones y Pergaminos

Pergamino de Poder 30 pts

Poción de Curación 30 pts

Pergamino de Drenaje 20 pts

Hechizo Hereditario

Umi es el más importante de los dioses ogros: es la tierra y su espíritu. Muchos chamanes ogros sienten una profunda conexión con su esencia espiritual, y aprenden a valerse de esta como vía para endurecer la carne de sus tribus.



Hechizo Hereditario

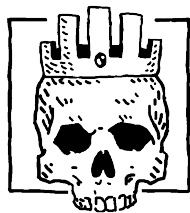
Hijos de Umi

<i>VL</i>	<i>Tipo</i>	<i>Duración</i>
6+	Alcance 18" Potencia- ción	Un Turno

Efecto

Todos los Ataques de Melé contra el objetivo sufren -1 para herir.

Organización del Ejército



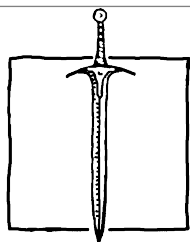
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



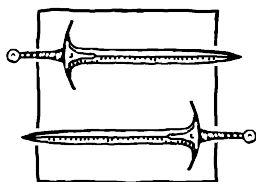
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



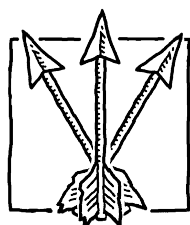
Especial

Sin límite

Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.



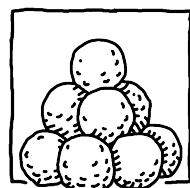
Armas de Alquiler

10 por cada 500 Puntos de Ejército (redondeando fracciones hacia arriba)

Las siguientes armas contribuyen a este límite:

- Arco, Armas Arrojadizas, en una proporción de 1:1.
- Ballesta Ogra, Cañon de Mano, Lanza de Caza, Ristra de Pistolas Ogras, en una proporción de 1:5 (*una parte de la miniatura con el arma cuenta cinco veces para el límite*).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista del Ejército está restringida a 80 miniaturas.



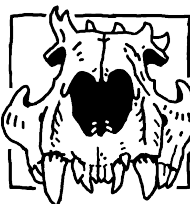
Polvorín

1 por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando fracciones hacia arriba)

Las siguientes armas contribuyen a este límite:

- Cañón Atronador, Lanzachatarras, en una proporción de 1:1.

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista del Ejército está restringida a 3 miniaturas.



Bestias Encadenadas

Max. 30 %

Unidades marcadas



«Bestias Encadenadas» cuentan en esta categoría.

Personajes (Max. 40 %)

Los nómadas ogros de la estepa tienen un gran respeto por la historia y el linaje. Inspirados por los invencibles ejércitos de Qenghet Kan, algunos líderes tribales buscan reclamar su posición como Gran Kan: un kan de kanes, señor de la estepa y de los Gyengget. Aquellos con tal ambición suelen tener impresionantes cuerpos, espíritus y adornos simbólicos.



Gran Kan

260 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas							
	6"		9	Disciplinado, Tropa Ligera							
Defensivas	PV	Def	Res	Arm							
	5	6	5	2							
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Gran Kan	5	6	5	2	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura de Metal, Ogro					
Opciones			pts-			Opciones de Liderazgo			pts-		
Un único Sobrenombre			sin límite			General			libre		
Objetos Mágicos			hasta 200								
Una sola opción:											
Ballesta Ogra (3+)			5								
Ristra de Pistolas Ogras (4+)			10								
Una sola opción:											
Armas Emparejadas			10								
Puño de Hierro			10								
Arma a Dos Manos			20								

Gobernar una tribu ogra requiere tanto fuerza como popularidad. Se espera del Kan que lidere a sus fuerzas en batalla, y que a su vez asegure la prosperidad económica de la tribu en todo momento. Además deben permanentemente evaluar la fidelidad, poder e intenciones de los demás kanes, en una eterna danza política.



Kan

130 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas							
	6"		8	Tropa Ligera							
Defensivas	PV	Def	Res	Arm							
	4	5	5	2							
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Kan	4	5	5	2	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura de Metal, Ogro					
— Opciones —			pts-			— Opciones de Liderazgo —			pts-		
Un único Sobrenombre			sin límite			Debe elegir (una sola opción):					
Objetos Mágicos			hasta 100			Capitán y Adjunto			libre		
Una sola opción:						Solitario			30		
Ballesta Ogra (3+)			5			General			35		
Ristra de Pistolas Ogras (4+)			10			Portaestandarte de Batalla			85		
Una sola opción:											
Armas Emparejadas			10								
Puño de Hierro			10								
Arma a Dos Manos			20								

Intencionalmente salvajes en apariencia, los chamanes son una fuente vital de arbitraje y guía espiritual, aunque su ira es siempre temida. Exorcismos, hablar con espíritus, y lectura de augurios son costumbres habituales entre los umistas, aunque también los hay que veneran al dios del fuego Galzhan. Entrenados por sus predecesores, los chamanes aprenden poderosos hechizos tanto para sus ritos religiosos como para la batalla.



Chamán

280 pts
vidual

Miniatura Indi-

Max. 700 pts
Común

Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas							
	6"		8	Tropa Ligera							
Defensivas	PV	Def	Res	Arm							
	4	4	5	1							
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades					
Chamán	3	4	4	1	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura Ligera, Ogro					
— Opciones Mágicas —			pts-			— Opciones —			pts-		
Debe elegir (una sola opción):						Un único Sobrenombre			sin límite		
Mago Adepto			libre			Objetos Mágicos			hasta 100		
Mago Maestro			150			Si Mago Maestro			hasta 200		
Una sola opción:											
Armas Emparejadas			5								
Arma a Dos Manos			10								
Puño de Hierro			10								
— Opciones de Liderazgo —			pts-			General			libre		



Chamanismo



Piromancia



Taumaturgia

Muchas especies de mamut son capturadas en ocasiones en grandes y prestigiosas expediciones de caza. Tan solo los más habilidosos tienen éxitos en tales expediciones, capaces de aprender las costumbres de las grandes bestias del mundo, y vencerlos con experiencia, fuerza de voluntad e inteligencia. A menudo trabajan con animales de caza con los que forman vínculos inseparables.



Cazamamuts

200 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 40×40 mm
Altura 3

Una montura marcada con (BE) cuenta para «Bestias Encadenadas».

La montura y su jinete también cuentan para «Personajes».

Max coste de la unidad es cambiado a: 700 pts/unidad cuando una opción marcada * es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas									
	7"		9	Exclusivo (Yetis), Maestro Animal, Zancada Veloz									
Defensivas	PV	Def	Res	Arm									
	4	5	5	2									
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades							
Cazamamuts	4	5	5	2	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura Ligera, Ogro							
Opciones			pts-				Opciones de Liderazgo			pts-			
Un único Sobrenombre			sin límite				Puede elegir (una sola opción):						
Objetos Mágicos			hasta 100				General, Disciplinado, y Corazón Salvaje			30			
Debe elegir (una sola opción):							Portaestandarte de Batalla						
Ballesta Ogra (2+)			libre				(solo si el Corazón Salvaje está en la lista de ejército)			50			
Lanza de Caza (2+)			libre										
Una sola opción:							Opciones de Montura (debe elegir una)			pts-			
Lanza de Caballería			10				Tropa Ligera			libre			
Puño de Hierro (sin Montura solo)			10				Colmillo Salvaje			25			
Arma a Dos Manos			15				Uro de Piedra* (BE)			300			
Armas Emparejadas			15										
Si sin Montura (Una sola opción):													
Lider de la Manada			10										
Explorador y Vanguardia			20										

Reglas de Miniaturas

Maestro Animal: La miniatura obtiene **Presencia Inspiradora (12", Tigres Dientes de Sable)**.

Reglas Opcionales de Miniaturas

Corazón Salvaje: «Básicas» el límite de puntos se reduce en Min. 20 %, y Cazamamuts pasa a ser Común.

El ejército no puede incluir: Grandes Kanes, Kanes, Matones, Bombarderos, Veteranos Mercenarios, Artilleros Mercenarios con Ristra de Pistolas Ogras, o Cañones Atronadores.

Lider de la Manada: El tamaño de la peana del Cazamamuts cambia a 50×50 mm.

La miniatura sustituye **Exclusivo (Yetis)** con **Exclusivo (Tigres Dientes de Sable)**.

Mientras la miniatura esté unida a una unidad de Tigres Dientes de Sable, la unidad obtiene **Vanguardia**, pierde **Indomable**, y el Cazamamuts cuenta como si tuviese la misma Altura de la unidad a efectos de distribuir impactos.

Monturas de Personaje

En algún punto entre rinoceronte y cerdo, estas grandes manadas de Áugea son denominadas por un término que se traduciría literalmente como «colmilludos». Sus colmillos no son solo impresionantes armas, si no que su uso en rituales de apareamiento y en batalla contra los enemigos de los ogros los han hecho un talismán habitual en rituales ogros y otras actividades.



Colmillo Salvaje

Raro Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	7"	P	Solitario, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Colmillo Salvaje	4	3	5	2	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Bestia, Montura



Uro de Piedra

Extraordinario Peana 100×150 mm
Altura 5

La montura y su jinete cuentan para «Personajes».
La montura también cuenta para «Bestias Encadenadas».

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	P	Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	6	3	Piel de Montaña	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Uro de Piedra	5	3	6	3	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Furia, Impactos por Carga (3D3 impactos), , Bestia, Montura

Básicas (Min. 25 %)

A pesar de que nunca buscan la batalla por su propio beneficio, las batallas son algo común para toda tribu. Por ello, todo ogro posee armas y sabe cómo usarlas. Casi siempre superados en número, los ogros pueden romper la disciplina de los ejércitos enemigos empleando poco más que su brutal masa.



Ogros de la Tribu

160 pts + 36 pts/modelo extra

4-15 modelos

Común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"		8				
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	3	3	4	1			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Ogro de la Tribu	3	3	4	1	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Armadura Ligera, Ogro	
— Opciones —				pts-	— Opciones de Grupo de Mando —		pts-
Debe elegir (una sola opción):					Músico	10	
Armas Emparejadas				libre	Portaestandarte	10	
Puño de Hierro				6/modelo	Encantamiento de Estandarte	sin límite	

Aquellos que muestran una mayor aptitud y entusiasmo por combatir que sus compañeros de tribu pronto reciben armas de mayor tamaño y armaduras más gruesas, haciéndolos más peligrosos y capaces de soportar mayores daños.



Matones

160 pts + 60 pts/modelo extra

3-10 modelos

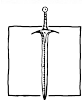
Común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		8	Primer Golpe (Resuelto (1))		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	4	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Matón	3	3	4	1	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Ogro
— Opciones de Grupo de Mando —				pts-		
Músico				10		
Portaestandarte				10		
Encantamiento de Estandarte				sin límite		

Puede que estas pequeñas criaturas no parezcan una gran amenaza, pero no solo dependen de sus patrones ogros para su sustento, si no que temen terriblemente su ira si los desobedecen. Ello les lleva a querer apoyar ansiosamente a sus amos en batalla, creando distracciones para el enemigo o acribillándolos desde la distancia.



Chatarreros

130 pts + 6 pts/modelo extra

20-60 modelos

Común

Peana 20x20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	6	Exclusivo (Señor de la chatarra), Huida Simulada, Indomable, Insignificante, Reagruparse en Torno a la Bandera (0")			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Chatarrero	1	2	2	0	3	Chatarrero

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Armas Arrojadizas (5+)	libre
Arco (4+)	1/modelo
Escudo	1/modelo
Lanza	1/modelo

Opciones de Grupo de Mando

pts-

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Especial (Sin límite)

Lo que serían objetivos de caza para otros pueblos, son usados como bestias de presa por los ogros. Los gigantescos gatos de la Cordillera Celeste son particularmente apreciados por su inteligencia y fuerza. Muchos viven entre las tribus ogros como mascotas y bestias de guerra bien entrenadas, sus colmillos alcanzando tamaños considerables.



Tigres Dientes de Sable

110 pts + 30 pts/modelo extra

3-15 modelos

Poco común

Peana 25x50 mm

Altura 2



Unidades de 5 o más modelos cuentan para «Básicas» en vez de «Especiales».

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		5	Exclusivo (Cazamamuts), Indomable, Insignificante, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	2	4	4	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Tigre Dientes de Sable	3	4	4	1	4	Bestia

Los pequeños chatarreros son fieles a los ogros a los que eligen servir, y despiadados para con sus enemigos. A aquellos con talentos particulares se les permite ayudar en las cacerías, su pequeño tamaño haciéndoles adecuados para preparar trampas con sigilo por delante de las presas. Pese a ello, muchos muestran una ingenuidad insólita para este retorcido trabajo.



Chatarreros Tramperos

135 pts + 5 pts/modelo extra

8-15 modelos

Poco común

Peana 20x20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		6	¡Es una trampa!, Escaramuzador, Explorador, Indomable, Insignificante, Solitario, Tropa Ligera, Vanguardia		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	0	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Chatarrero Trampero	1	2	2	0	3	Armas Arrojadizas (4+), Golpe Letal (Disparo), Chatarrero

— Opciones de Grupo de Mando — pts —
Músico 10

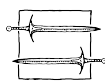
— Reglas de Miniaturas —

¡Es una trampa! Cuando una unidad enemiga realiza cualquiera de las siguientes acciones, sufre 2D6 impactos con Fuerza 4, Penetración de Armadura 1, y **Inmodificable**:

- La unidad enemiga Carga con éxito a una unidad que contiene **¡Es una trampa!** en contacto con un Elemento de Terreno.
- La unidad enemiga entra en contacto (después de no estar en contacto) con un Elemento de Terreno que está en contacto con una unidad que contiene **¡Es una trampa!**.

Resuelve los impactos al final de la acción que los desencadenó. Ninguna unidad puede ser afectada por **¡Es una trampa!** más de una vez en cada Turno de Jugador (incluidas de diferentes unidades que contengan **¡Es una trampa!**).

Una extraña especie de remotos habitantes de las montañas, que suele mantenerse escondida, los yetis pueden ser persuadidos para combatir a cambio de suministros. Del tamaño de los ogros, se han adaptado a las congeladas cumbres montañosas, con largo pelaje cubriendo sus cuerpos y la habilidad de absorber el calor de otros seres.



Yetis

160 pts + 40 pts/modelo extra

2-5 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	7"	8	Cruzar, Exclusivo (Cazamamuts), Toque Gélido, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	4	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Yeti	3	3	5	2	3	Armas Emparejadas, Yeti

— Opciones de Grupo de Mando — pts —
Músico 10

Estas criaturas, mutadas por el Yermo, o descendientes de ogros que huyeron del Infierno, deambulan por las montañas defendiéndose por sí solas, sus mentes y cuerpos retorcidas por la sobre exposición a la magia. Algunas son conocidas incluso por violar tabúes básicos, ganándose el nombre de comehermanos. Pese a ello, los ogros de las montañas ignorarán sus acciones y deformidades si están dispuestas a unirse a ellos en batalla.



Comehermanos

150 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	7	Emboscada (Borde del Tablero), Indomable, Inestable, Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	3	5	0	Regeneración (5+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Comehermanos	4	3	5	2	3	Ataques de Pisotón (D3 impactos), Odio, Ogro

La caballería siempre ha sido muy valorada en la estepa, y ogros por todo el mundo tratarán de practicarla, siempre y cuando encuentren las bestias adecuadas que montar. Los colmillos salvajes son la elección más popular para este papel: su tamaño y sus dentaduras los hacen verdaderamente apropiados para potentes estampidas.



Caballería de Colmillos Salvajes

320 pts + 85 pts/modelo extra

3-5 modelos

Poco común

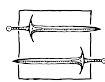
Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	7"	8	Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete	3	3	4	1	2	<i>Armadura de Metal, Ogro</i>
Colmillo Salvaje	4	3	5	2	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , <i>Bestia, Montura</i>

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Una sola opción:		Músico	10
Armas Emparejadas	5/modelo	Portaestandarte	10
Arma a Dos Manos	15/modelo	Encantamiento de Estandarte	sin límite

Los ogros ofrecen rutinariamente sus reputados servicios como escolta para mercaderes a lo largo de la Ruta de la Seda y más allá. Es posible encontrarlos en territorios de Arcalea u otras zonas agrupados como parte de compañías mercenarias, obteniendo experiencia con armas y tácticas extranjeras. Al volver a su tribu, sus nuevas habilidades y equipo los convierten en las más temibles tropas de muchos ejércitos ogros.



Veteranos Mercenarios

180 pts + 65 pts/modelo extra

3-9 modelos

Poco común

Peana 40x40 mm

Altura 3

Veteranos Mercenarios y Artilleros Mercenarios comparten Rareza: Poco común.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		8	Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	4	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Veterano Mercenario	3	4	5	2	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Armadura de Metal</i> , <i>Ogro</i>

Opciones

pts-

Opciones de Grupo de Mando

pts-

Una sola opción:

Alabarda	libre
Arma a Dos Manos	libre
Armas Emparejadas	libre
Puño de Hierro	6/modelo

Músico	10
Portaestandarte	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite

Debe elegir (una sola opción)*:

Golpe Letal	libre
Primer Golpe (Furia)	libre
Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA)	5/modelo

* Cada opción es Extraordinario.

Puede elegir (una sola opción)†:

Resistencia Mágica (2)	3/modelo
Vanguardia	5/modelo
Zancada Veloz	10/modelo

† Cada opción es Extraordinario, y esta restricción se comparte con Artilleros Mercenarios.

Los mercenarios ogros con un talento demostrado para las armas a distancia a menudo pueden alcanzar mejores tasas; sus poderosos físicos les permiten manejar armas mucho más grandes que los soldados humanoides normales, lo que permite que sus tropas "ligeras" proporcionen bombardeos pesados y una capacidad aplastante en espacios cerrados.



Artilleros Mercenarios

200 pts + 70 pts/modelo extra

3-6 modelos

Max. 500 pts /Unidad *Peana* 40×40 mm
Poco común *Altura* 3

Veteranos Mercenarios y Artilleros Mercenarios comparten Rareza: Poco común.

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		8	Disciplinado		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	4	4	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Artillero Mercenario	3	4	5	2	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , <i>Armadura de Metal</i> , <i>Ogro</i>

— Opciones —

pts-

Debe elegir (una sola opción)*:

Ristra de Pistolas Ogras (4+) y

Golpe Letal (Disparo)

libre

Lanza de Caza (4+), Puño de Hierro y

Ataques Envenenados (Disparo) 5/modelo

Ballesta Ogra (4+) y Preciso 10/modelo

* Cada opción es Extraordinario.

Puede elegir (una sola opción)†:

Resistencia Mágica (2)

3/modelo

Zancada Veloz

5/modelo

Vanguardia

10/modelo

† Cada opción es Extraordinario, y esta restricción se comparte con Veteranos Mercenarios.

— Opciones de Grupo de Mando —

pts-

Músico

10

Portaestandarte

10

Encantamiento de Estandarte

sin límite

Lo que podría ser usado como un cañón por algunos puede ser un arma de mano para un ogro entrenado, sirviendo como un mosquete terriblemente poderoso. Estas armas están dedicadas a menudo a Yakha, diosa de las montañas, con descargas de fuego capaces de enterrar a los enemigos bajo una avalancha.



Bombarderos

170 pts + 60 pts/modelo extra

3-8 modelos

Max. 500 pts /Unidad
Común

Peana 40x40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	8				
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	4	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bombardero	3	3	4	1	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Cañón de Mano (5+) , <i>Armadura Ligera</i> , <i>Ogro</i>
— Opciones de Grupo de Mando —			pts-		— Opciones de Grupo de Mando — pts-	
Músico			10		Encantamiento de Estandarte	sin límite
Portaestandarte			10			

— Armas de Disparo —

Cañón de Mano: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cañón de Mano	5+	12"	3	5	3	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido, Marchar y Disparar, Preciso

La Dinastía Qeng fue fundada por el más exitoso y recordado nieto de Qenghet, Tengai Kan, el primer emperador ogro de Tsuandán. Bajo su reinado, los cañones tsuandaneses fueron adaptados por primera vez al ejército ogro. Desde entonces, se han empleado monstruosas armas de diferentes tierras, a menudo arrastradas por bestias domesticadas como por ejemplo los descomunales rinocerontes lanudos.



Cañón Atronador

300 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 50x100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	8	Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	3	5	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bombardero	3	3	4	1	2	<i>Armadura Ligera</i> , <i>Ogro</i>
Colmillo Salvaje	4	3	5	2	2	<i>Bestia</i> , <i>Montura</i>
Chasis			5	2		Cañón Atronador (4+) , Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>

— Armas de Disparo —

Cañón Atronador: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Cañón Atronador	4+	48"	1	5	2	Artillería, Ataque de Área (1x3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))

Las máquinas de guerra que no requieren pólvora son consideradas lo suficientemente seguras como para ser operadas por subalternos. ¡Aunque esto no las hace menos peligrosas! Muchos chatarreros muestran una temeraria desconsideración para con la seguridad tanto propia como la de cualquier otro, y cargan la artillería con cualquier pieza de metal o roca que puedan encontrar.



Lanzachatarras

260 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	6	Indomable, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	3	5	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Chatarreros (7)	1	2	2	0	3	Chatarrero
Colmillo Salvaje	4	3	5	2	2	Bestia, Montura
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), Lanzachatarras (4+) , Constructo

— Armas de Disparo —

Lanzachatarras: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzachatarras	4+	48"	1	4	1	Artillería, Ataque de Área (3×3), Golpe Letal

Bestias Encadenadas (Max. 30 %)

Los uros de Áugea, a menudo denominados el ganado de los dioses, pueden crecer hasta alcanzar tamaños titánicos en la estepa, sobreviviendo a los ambientes hostiles gracias a un casi impenetrable pellejo que alguno diría es roca sólida. Sagrados para Umi, las hembras se usan como bestias de tiro, mientras que el temperamento y los cuernos de los machos los convierte en una imparable fuerza de la naturaleza en batalla.



Uro de Piedra

460 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro*

Peana 100×150 mm

Altura 5

*Extraordinario si el ejército incluye algún Uro de Piedra como Montura de Personaje.

Global	Car / Mov		Dis		Reglas de Miniaturas	
	7"		8		Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz	
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	6	3	Piel de Montaña	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete	3	4	5	2	2	Ogro
Uro de Piedra	5	3	6	3	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Furia, Impactos por Carga (3D3 impactos), , Bestia, Montura

Opciones

pts-

Debe elegir (una sola opción):

Ballesta Ogra (3+)

libre

Lanza de Caza (3+)

libre

Lanza de Caballería

5

Habitando tan solo las más remotas zonas de la tundra septentrional, se dice que los temidos mamuts gélidos son los vivos huéspedes del alma de las tormentas de hielo de Dengrai. Capaces de manipular mágicamente las temperaturas a su alrededor, los mamuts adultos son extremadamente difíciles de capturar, e imposibles de entrenar, obligando a los cazadores a perseguir a los juveniles y dejar que crezcan con la tribu.



Mamut Gélido

380 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 100×150 mm

Altura 5

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	6"	8	Afligir (Minimizado Distancia de Huida), Aura Congelante , Solitario, Terror, Tormenta de hielo de Dengrai , Zancada Veloz			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	7	3	6	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete (2)	3	4	5	2	2	Ogro
Mamut Gélido	4	3	6	3	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (D3 impactos), , <i>Bestia</i> , <i>Montura</i>

Reglas de Miniaturas

Aura Congelante: Unidades enemigas en un radio de 12" de uno o más Mamuts Gélidos sufren -3 Agi (hasta un mínimo de 1).

Tormenta de hielo de Dengrai: La miniatura puede lanzar *Visión Borrosa* (Brujería) como un Hechizo Vinculado con Nivel de Energía (6+).

Opciones

Ambos Jinetes **deben** elegir (una sola opción):

Lanza de Caza (3+)

libre

Ballesta Ogra (3+)

20

Los gigantes están bien adaptados a los ambientes montañosos o fríos y han demostrado ser activos útiles para muchas tribus. La mayoría de los gigantes tratan de imitar la cultura de sus huéspedes, y aquellos que viven con ogros a menudo buscan ser de apoyo en empresas comerciales, adquiriendo el amor de la tribu por las riquezas. Algunos gigantes legendarios han llegado a estar entre los más reconocidos escoltas mercenarios de todos los tiempos.



Gigante Mercenario

270 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×75 mm

Altura 5

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Gigante Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	3	5	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gigante Mercenario	5	3	5	2	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (D3 impactos), Rabia, <i>Armadura Ligera, Gigante</i>

Reglas de Miniaturas

Gigante Ve, Gigante Hace: Durante el paso 1.2 de la Planificación del Juego («Build an Army»), elige una de las siguientes reglas, y escriba su elección en la Lista de Ejército:

- Primer Golpe (Furia)
- Golpe Letal
- Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA)

Opciones

Gran Hermano	pts	25
Debe elegir (una sola opción):		
Puño de Hierro	libre	
Porra de Gigante	25	
Arma a Dos Manos	40	

Reglas Opcionales de Miniaturas

Gran Hermano: Los PV de la miniatura se **establecen** en 9, su peana cambia a 75×100 mm, y obtiene **Ataques de Pisotón** es **Maximizado**.

Porra de Gigante: Arma de Melé.
+1 Fu, +1 PA.

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Gran Kan	Car / Mov	6"	Dis	9						Disciplinado, Tropa Ligera	
Altura 3	PV	5	Def	6	Res	5	Arm	2			
Gran Kan	At	5	Of	6	Fu	5	PA	2	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura de Metal, Ogro
Kan	Car / Mov	6"	Dis	8						Tropa Ligera	
Altura 3	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	2			
Kan	At	4	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura de Metal, Ogro
Chamán	Car / Mov	6"	Dis	8						Tropa Ligera	
Altura 3	PV	4	Def	4	Res	5	Arm	1			
Chamán	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura Ligera, Ogro
Cazamamuts	Car / Mov	7"	Dis	9						Exclusivo (Yetis), Maestro Animal, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	2			
Cazamamuts	At	4	Of	5	Fu	5	PA	2	Agi	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Armadura Ligera, Ogro

Monturas de Personaje

Colmillo Salvaje	Car	8"	Mov	7"	Dis	P					Solitario, Zancada Veloz
Altura 4	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2			
Colmillo Salvaje	At	4	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), , Bestia, Montura
Uro de Piedra	Car / Mov	7"	Dis	P						Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	3			
Uro de Piedra	At	5	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Furia, Impactos por Carga (3D3 impactos), , Bestia, Montura

Básicas

Ogros de la Tribu	Car / Mov	6"	Dis	8							
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	1			
Ogro de la Tribu	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Armadura Ligera, Ogro
Matones	Car / Mov	6"	Dis	8						Primer Golpe (Resuelto (1))	
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	2			
Matón	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), , Arma a Dos Manos, Armadura de Metal, Ogro
Chatarreros	Car / Mov	4"	Dis	6						Exclusivo (Señor de la chatarra), Huida Simulada, Indomable, Insignificante, Reagruparse en Torno a la Bandera (0")	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0			
Chatarrero	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	Chatarrero

Especial

Tigres Dientes de Sable	Car / Mov	8"	Dis	5						Exclusivo (Cazamamuts), Indomable, Insignificante, Zancada Veloz	
Altura 2	PV	2	Def	4	Res	4	Arm	0			
Tigre Dientes de Sable	At	3	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	4	Bestia
Chatarreros Tramperos	Car / Mov	4"	Dis	6						¡Es una trampa!, Escaramuzador, Explorador, Indomable, Insignificante, Solitario, Tropa Ligera, Vanguardia	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0			
Chatarrero Trampero	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	Objetivo Difícil (1) Armas Arrojadizas (4+), Golpe Letal (Disparo), Chatarrero
Yetis	Car / Mov	7"	Dis	8						Cruzar, Exclusivo (Cazamamuts), Toque Gélido, Tropa Ligera, Vanguardia, Zancada Veloz	
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	2			
Yeti	At	3	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Armas Emparejadas, Yeti

Comehermanos	Car / Mov	6"	Dis	7						Emboscada (Borde del Tablero), Indomable, Inestable, Solitario, Tozudo, Tropa Ligera, Valiente		
Altura 3	PV	4	Def	3	Res	5	Arm	0	Regeneración (5+)			
Comehermanos	At	4	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (D3 impactos), Odio, <i>Ogro</i>	
Caballería de Colmillos Salvajes	Car	8"	Mov	7"	Dis	8						Zancada Veloz
Altura 4	PV	3	Def	3	Res	5	Arm	4				
Jinete	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	<i>Armadura de Metal, Ogro</i>	
Colmillo Salvaje	At	4	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (D3 impactos), <i>Bestia, Montura</i>	
Veteranos Mercenarios	Car / Mov	6"	Dis	8						Disciplinado		
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	3				
Veterano Mercenario	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), <i>Armadura de Metal, Ogro</i>	
Artilleros Mercenarios	Car / Mov	6"	Dis	8						Disciplinado		
Altura 3	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	2				
Artillero Mercenario	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), <i>Armadura de Metal, Ogro</i>	
Bombarderos	Car / Mov	6"	Dis	8								
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	4	Arm	1				
Bombardero	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Ataques de Pisotón (1 impacto), Impactos por Carga (1 impacto), <i>Cañón de Mano (5+), Armadura Ligera, Ogro</i>	
Cañón Atronador	Car	8"	Mov	4"	Dis	8						Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	3	Res	5	Arm	3				
Bombardero	At	3	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	<i>Armadura Ligera, Ogro</i>	
Colmillo Salvaje	At	4	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	2	<i>Bestia, Montura</i>	
Chasis					Fu	5	PA	2			Cañón Atronador (4+), Impactos por Carga (D6 impactos), <i>Constructo</i>	
Lanzachatarras	Car	8"	Mov	4"	Dis	6						Indomable, Solitario, Tropa Ligera, Zancada Veloz
Altura 4	PV	5	Def	3	Res	5	Arm	3				
Chatarreros (7)	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	<i>Chatarrero</i>	
Colmillo Salvaje	At	4	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	2	<i>Bestia, Montura</i>	
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6 impactos), Lanzachatarras (4+), <i>Constructo</i>	

Bestias Encadenadas

Uro de Piedra	Car / Mov	7"	Dis	8						Frenesí, Indomable, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	3	Piel de Montaña		
Jinete	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	<i>Ogro</i>
Uro de Piedra	At	5	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Furia, Impactos por Carga (3D3 impactos), <i>Bestia, Montura</i>
Mamut Gélido	Car / Mov	6"	Dis	8						Afligir (Minimizado Distancia de Huida), Aura Congelante, Solitario, Terror, Tormenta de hielo de Dengrai, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	7	Def	3	Res	6	Arm	3			
Jinete (2)	At	3	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	2	<i>Ogro</i>
Mamut Gélido	At	4	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (D3 impactos), <i>Bestia, Montura</i>
Gigante Mercenario	Car / Mov	7"	Dis	8						Gigante Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera	
Altura 5	PV	8	Def	3	Res	5	Arm	1			
Gigante Mercenario	At	5	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Impactos por Carga (D3 impactos), Rabia, <i>Armadura Ligera, Gigante</i>

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Ristra de Pistolas Ogras	24"	4	2	2	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido
Lanza de Caza	12"	Usuario + 1	Usuario + 1	1	Disparo Rápido, Heridas Múltiples (D3,{} contra Altura 5), Marchar y Disparar
Ballesta Ogra	30"	3	1	1	Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, PA 2)
Maldición de la Víbora	Usuario	4	2	4	Ataques Envenenados, Ataques Mágicos siempre impacta a 4+
Cañón Atronador	48"	5	2	1	Artillería, Ataque de Área (1×3), Impacto Directo (Fu 10, PA 4, Heridas Múltiples (D3+1))
Lanzachatarras	48"	4	1	1	Artillería, Ataque de Área (3×3), Golpe Letal
Cañón de Mano	12"	5	3	3	

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Lanza de Caza	2+	Cazamamuts
	3+	Jinete(Uro de Piedra, Mamut Gélido)
	4+	Artillero Mercenario
Ballesta Ogra	2+	Cazamamuts
	3+	Gran Kan, Kan, Jinete(Uro de Piedra, Mamut Gélido)
	4+	Artillero Mercenario
Ristra de Pistolas Ogras	4+	Gran Kan, Kan, Artillero Mercenario
Maldición de la Víbora	4+	Personajes
Cañón de Mano	5+	Bombardero
Cañón Atronador	4+	Cañón Atronador
Lanzachatarras	4+	Lanzachatarras
Arco	4+	Chatarrero
Armas Arrojadizas	4+	Chatarrero Trampero
Armas Arrojadizas	5+	Chatarrero