

# Warhammer Quest



• OGRO •

GAMES  
WORKSHOP®

CITADEL®  
MINIATURES

# • OGRO •

Los ogros son criaturas descomunales, con casi dos veces la altura de un hombre, con huesos fuertes y músculos enormes. Son enemigos mortales y aliados poderosos, imparables en la batalla y capaces de casi cualquier cosa que realmente tengan en su mente.

Los ogros no son las criaturas más brillantes del mundo y tienen pocas luces cuando se trata de cualquier otra cosa que no sea luchar, pero no son de ninguna manera malvados o estúpidos. Tienen una buena memoria, y como los Enanos guardan el rencor durante mucho tiempo.

Los ogros disponen de poco tiempo para la comodidad o el lujo, viviendo la mayoría en zonas de rocas desoladas, que protegen celosamente contra los intrusos, ya sean Orcos, Enanos, Elfos u Hombres. Ellos no se sienten como en casa en los pueblos o ciudades, y tienden a meterse en problemas donde quiera que vayan.

Los ogros son a menudo buscados como mercenarios, y no les importa mucho para quién luchar, siempre y cuando haya una buena pelea. En ciertos aspectos a ellos no les importa mucho cuánto ganan, con tal de que conseguir una buena pelea por dinero.

A veces, atraídos simplemente por las historias de cavernas y cuevas llenas de una riqueza incalculable de monstruos que matar, un ogro se unirá a un grupo de aventureros y se adentrará en las grandes ciudadelas abandonadas de los enanos en busca de aventuras.

El motivo de un ogro para emprender una aventura suele ser opuesta a la del resto de los aventureros. La mayoría de los aventureros quieren buscar a un determinado malhechor, liberar un artefacto de incalculable poder o encontrar un elemento muy valioso. Seguramente no huirán de una pelea, y los aventureros más sanguinarios esperarán que una buena pelea a espadas sea una parte integrante de cualquier aventura.

Sin embargo, sus motivos principales suelen estar vinculados al tesoro, la fama y la gloria que obtendrán como resultado de su heroísmo. Si hay un sistema de cuevas o mazmorras del cual se sabe que está lleno de monstruos poderosos, pero carente de tesoros y tan lejos que sus habitantes no están causando ninguna amenaza real, entonces la mayoría de grupos de aventureros no elegiría el adentrarse en este tipo de dominios tan poco atractivos, a menos que tal vez tengan un Troll asesino entre sus filas.

No tan Ogro. Se dice que un ogro sólo quiere dos cosas cuando se va de aventuras - en primer lugar, él quiere una buena pelea, y en segundo lugar, él quiere una buena pelea...

Como tal, los ogros nunca se esconderán o arrastrarán, nunca tratarán de ocultar o disimular su presencia, y nunca adoptarán tácticas de sigilo o de ocultación. De hecho, sería ridículo que un ogro lo intentase (como el mismo Gakk m'kakk el Ogro espía, descubierto en su primera misión clandestina, cuando se notó obviamente su volumen "al ocultarse" detrás de las cortinas de los apartamentos privados de la Alcaldesa de Nuln).

No, un ogro marchará de cabeza a un calabozo, gritando y mofándose, golpeando su maza en todo lo que haga un buen ruido y desafiando abiertamente a los monstruos cercanos a salir y mostrarse. Esto se traduce en que los monstruos están convencidos de que los aventureros que han descendido a su guarida son diestros y no conocen el miedo, o que son un puñado de tontos y de poco ingenio, y que se han tropezado con ellos accidentalmente.

Da igual como sea, se necesita un cierto tipo de aventurero para hacer equipo con un ogro, ya que mientras una de estas bestias descomunales esté cerca, los aventureros van a atraer a los monstruos como abejas alrededor de un tarro de miel.

# • INTRODUCCIÓN •

Este pack contiene todo lo que necesitas para introducir a un nuevo Aventurero, el Ogro, en Warhammer Quest. Incluyendo su carta de Aventurero, su contador de Aventurero, cartas de Equipo, un libro de reglas y una miniatura Citadel para representar al Aventurero.

Este libro de reglas está dividido en tres secciones: una sección básica para el juego de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el juego de Rol.

Las reglas básicas de Warhammer Quest contienen todo lo que necesitas para utilizar a este Aventurero en tus juegos.

Las reglas Avanzadas cubren todas las reglas para la progresión de el Ogro, a través de los Niveles de Combate, incluidas todas sus habilidades, reglas especiales o hechizos. Y la sección final incluye unas guías para usar al Aventurero en el sistema del juego de Rol.

## REGLAS PARA WARHAMMER QUEST

Si quieres, puedes reemplazar a uno de los Aventureros, de Warhammer Quest, por el Ogro. Simplemente, permite a uno de los jugadores elegir a el Ogro. ¡Recuerda que tienes que devolver a la caja el contador del Aventurero original, y reemplazarlo por el de el Ogro! Recuerda también, que si no hay un Bárbaro en el grupo, entonces, uno de los otros Aventureros tendrá que llevar la lámpara y ser el líder.

## GRANDES GRUPOS DE AVENTUREROS

Si quieres, puedes usar más de cuatro Aventureros, en una aventura, añadiendo a el Ogro al grupo de Aventureros. Si haces esto, tendrás que asegurarte de que hay suficientes Monstruos contra los que luchar.

Las cartas y tablas, del juego de Warhammer Quest, están pensadas para cuatro Aventureros, así que si hay quince Aventureros distintos en el tablero, no habrá ningún reto en el juego.

Como regla general, los grupos de Aventureros suelen ser de cuatro, pero, si tú tienes un grupo de cinco o de seis Aventureros, entonces tendrás que aumentar, en igual proporción, el número de Monstruos.

Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, esto es un 50% más de lo que las cartas de Evento tienen. En este caso, podrías asegurarte de que, cada vez que aparezcan Monstruos, haya un 50% o más de ellos.

Si la carta dice "1D6" Orcos, tira el dado, como siempre, y multiplica el resultado por el tanto por ciento, para que haya proporción. De manera que, si en el dado salen cuatro Orcos, estos serían, en realidad, seis, y así en todos los casos.



# • EMPEZANDO COMO OGRO •

El perfil de un Ogro es el siguiente:

Heridas	2D6+6
Movimiento	6
Habilidad de Armas	3
Habilidad de Proyectiles	5+
Fuerza	4
Resistencia	5
Iniciativa	3
Ataques	2
Destrabarse	*

## DESTRABARSE

Un ogro nunca puede estar fijado a los monstruos que son más pequeños que él, simplemente les empuja a un lado. Utiliza las miniaturas para decidir quién es el más grande. En caso de duda, tira un dado o tira una moneda al aire. Si el monstruo es más grande que el Ogro, entonces podrá destrabarse sacando un 6+.

## HERIDAS

El Ogro comienza con 2D6+6 Heridas. Recuerda que si sacas un 1, al tirar por las Heridas, puedes repetir la tirada, pero si sacas otro 1, debes conformarte con él.

## ARMAS

Un ogro comienza con un enorme viejo garrote, y en su caso no es tanto el arma como la inmensa fuerza del ogro la que causa el tremendo daño!

## ARMADURA

Ninguna. Un ogro no lleva armadura, él es lo suficientemente duro sin ella, y es muy difícil conseguir una de un tamaño tan grande.

## HABILIDADES ESPECIALES:

Los ogros son criaturas poderosas, capaces de causar un gran daño. Cada vez que un Ogro haga una tirada para impactar a su enemigo, si saca un 5 ó un 6, entonces provocará un daño adicional de 1D6 heridas. Esto significa que algunas veces, el Ogro causará 1D6+4 heridas (1D6 + su fuerza), y si en la tirada para impactar saca 5 ó más, hará 2D6+4 heridas.



## EVENTO DEL POZO

Si uno de los aventureros cae en el pozo, el Ogro una vez por turno puede tratar de agacharse y tirar de él hacia fuera. Sólo puede hacerlo si él está de pie al lado de la fosa, y no hay monstruos en el tablero. Para sacar a un aventurero del pozo el Ogro debe sacar un 4+. Si lo consigue, el jugador Ogro coloca al aventurero en cualquier espacio adyacente al lado de la fosa. El Ogro puede escapar del pozo saltando hacia arriba y saliendo. El puede intentar esto una vez por turno, al comienzo de la fase de aventureros. Él saldrá del pozo haciendo un tirada de 1D6 y sacando 4+.

## LINTERNA Y LIDER

El Ogro siempre va último, y no puede ser el líder. Los ogros no son muy ingeniosos, y da igual la iniciativa que tengan los otros aventureros, el Ogro siempre va el último. Además, si usted ha decidido considerar ser el líder en la aventura, el Ogro deberá ser excluido - él es muy feliz acompañando desde atrás y venciendo a los monstruos a base de palos tal y como surgen.

## FASE DE PODER

Un jugador Ogro también lanza un dado en la fase de poder. Si el mago saca un 1, entonces un suceso inesperado ocurre, como siempre. Además, si el ogro saca lo mismo que el mago un acontecimiento inesperado sucede. Por lo tanto, si el Mago y el Ogro sacan un 4, por ejemplo, un evento inesperado ocurrirá. Si sale un doble 1, dos acontecimientos inesperados ocurren al mismo tiempo!

Esto se debe a que el Ogro alegremente hace el máximo ruido posible en la mazmorra, patea viejos huesos y gruñe en voz alta en las sombras.

## LANZANDO AVENTUREROS

En la fase de aventureros, cuando sea su turno, un ogro puede lanzar otro aventurero más pequeño. Puede lanzar al aventurero por el pasillo, sobre la cabeza de los monstruos, y por encima de cualquier pozo, si lo desea.

El puede lanzar al aventurero una distancia de 1D6 recuadros, hacia cualquier espacio vacío disponible. Cuando el aventurero cae al suelo, debe tirar un dado y sumar su resistencia al resultado. Si él saca más de 7, entonces él está bien y puede levantarse y continuar de manera normal. Si saca 7 ó menos, entonces está aturdido, tendido de espaldas. Cuenta como si estuviese postrado durante el siguiente turno.

Un ogro puede lanzar a un aventurero antes o después de que el Ogro haga cualquier otra cosa en su turno.

## ORO

Cuando un ogro mata a un monstruo, apúntalo en su hoja de registro de aventura como de costumbre. Cuando el combate termina, tira un dado por cada monstruo que ha matado. Con resultado de 1 ó 2, no se molestará en comprobar el cuerpo con demasiado cuidado, y dejará atrás su oro. Los otros aventureros compartirán el resto entre ellos. Con una tirada de dados de 3+, el Ogro recibe el oro de manera normal.

## EQUIPO

El ogro no tiene una arma especial como equipo, sólo tiene su fiel maza muy usada.

## TESORO

A los ogros le gustan los tesoros, especialmente aquellos brillantes o los que relucen, o los que son buenos para golpear a los monstruos. Por lo tanto, pueden coger cartas de tesoros. Sólo pueden utilizar los elementos de tesoro que sean armas o escudos, así como pociones de curación y ungüentos si los necesitase. Si alguien quiere comprar o intercambiar equipo o tesoros con el Ogro, tira un dado para el Ogro. Con una puntuación de 1, 2 ó 3 él será celosamente posesivo con el artículo y no querrá cambiarlo o venderlo nunca.



## • REGLAS AVANZADAS •

En el juego de rol de Warhammer Quest, es posible mantener el ogro de un juego a otro, creando a tu personaje a medida que progresas de aventura en aventura. En esta sección del libro de reglas le ofrecemos todas las reglas necesarias para llevar a tu ogro hasta el nivel 10 de batalla, incluyendo reglas especiales para visitar los asentamientos, el entrenamiento, y una nueva serie de habilidades para adquirir.

Cuando comience con el nivel 1 de batalla, como novato, sigue todas las reglas que se le indicaron en las páginas anteriores. Todas las reglas para Warhammer Quest se siguen aplicando en el juego de rol, a menos que se contradiga con las reglas avanzadas.

## LOS OGROS Y LOS TESOROS

La única novedad a las reglas de tesoros expuestos en la sección de las normas básicas concierne a las armaduras. Algunas armaduras mágicas están encantadas para que se ajusten perfectamente a quien las lleva, y da igual cual sea su tamaño. Dicha armadura es increíblemente buscada y los hechizos que impregna son muy poderosos.

Siempre que el Ogro encuentra un elemento de tesoro que sea una armadura, debe tirar un dado. Con una puntuación de 5 ó más, habrá encontrado uno de esos objetos legendarios, y podrá usar la armadura, obteniendo todos los beneficios mencionados en esa armadura en particular. Con una puntuación de 1, 2, 3 ó 4, la armadura no encaja en el Ogro.

## • ENTRENAMIENTO •

Casi cualquier Aventurero experimentado puede entrenar a un ogro en las artes de la guerra, por lo que un ogro es capaz de ser entrenado. El entrenamiento de un ogro por lo general consiste en aprender qué partes de un oponente son particularmente vulnerables, como que al final de la espada está el monstruo al que golpear, y alguna otra habilidad básica. Una vez que un Ogro ha dominado esta fuerza bruta tiende a mal gastar el día de aquí en adelante, pero cualquier Ogro auténticamente "Aventurero" sabe que él tiene que "Entrenar".

El entrenamiento de un ogro que está decidido "Llegar a la Cumbre" es un proceso difícil y peligroso, y lleva el mismo tiempo que la formación de los otros guerreros. A menudo, un Ogro entrenará junto a un bárbaro o un Luchador de pozo, ya que se refiere a estas personas como "Loh'jovenzueló" debido a su parecido con los ogros pequeños...



## HABILIDADES

Una vez se incremente un Nivel de Batalla se debe tirar 2D6 para conocer que habilidad aprenderá el Ogro en su entrenamiento. Una vez tire los dados, deberá observar si debe aprender una habilidad física u otra técnica, y para ello deberá consultar la tabla correspondiente ya que no puede elegirlos el mismo. Si el resultado fuese una técnica o habilidad que ya tuviera, deberá volver a tirar los dados.

### 2 Machacar

*El Ogro pone toda su fuerza en un solo golpe, devastador.*

El Ogro puede optar por aplastar a su oponente en lugar de hacer sus ataques normales. Tira para impactar como de costumbre, y si tiene éxito, tira en la siguiente tabla para ver el resultado.

**1 Aturdido** - El Ogro se las arregla para darle al monstruo de refilón en la cabeza, lo cual es lo suficiente para aturdir a su objetivo. A medida que el monstruo se tambalea con la mirada perdida en su cara, el Ogro decide hacerlo mejor el próximo turno. El monstruo tiene un -1 a todas sus tiradas para impactar este turno.

**2 Perdida de dientes** - Los golpes del Ogro cazan por poco al monstruo y con la guardia baja, la boca le cruce, y el Ogro muestra una sonrisa cuando la sangre y los dientes bañan a los aventureros. El monstruo sufre heridas como de costumbre, y el dolor es tal que todos sus ataques se verán reducidos en -2 para impactar este turno.

**3 Nariz rota** - El Ogro machaca las narices de sus oponentes convirtiéndolas en una masa sanguinolenta, rugiendo, con la satisfacción de un trabajo bien hecho. El monstruo sufre heridas como de costumbre, además de que seguirá perdiendo sangre a un ritmo acelerado. Al inicio de cada fase monstruos de ahora en adelante, tira un dado:

**1** El sangrado se detiene.

**2-5** El monstruo pierde 1D6 heridas por la pérdida de sangre, sin reducción.

**6** El monstruo sufre 1D6 + el nivel de batalla del Ogro como heridas por la pérdida de sangre, sin reducciones.

**4 Derribo** - El monstruo se estrella contra el suelo mientras el ogro le destroza la cabeza. Sufre heridas de la manera normal, y debe pasar el resto del turno sin hacer nada, excepto volver a levantarse. Mientras se está levantando, otros aventureros tienen un +1 para impactarle.

**5 KO** - El Ogro consigue acertar un golpe perfecto, extremadamente brutal en la cabeza de su oponente. El monstruo sufre las heridas como de costumbre, y se derrumba en redondo a los pies del Ogro. El ogro está convencido de que su oponente está muerto, al igual que los otros aventureros. Si hay otros monstruos cercanos, entonces los aventureros deben derrotarlos antes de volver y echar un vistazo más de cerca al monstruo abatido.

Cada turno, al comienzo de la fase de monstruos, tira un dado. Con un 1, 2 ó 3, El monstruo vuelve y puede luchar como siempre. Con una puntuación de 4, 5 ó 6, el monstruo permanece en estado de coma.

Si el monstruo es el último monstruo en el tablero, entonces todos los aventureros pueden golpearle de forma automática. Su resistencia, ignorar el dolor, la armadura o cualquier otra habilidad especial todavía cuenta para el daño que recibe, sin embargo, ¡no podrá esquivar!

**6 Herida Mortal** - El golpe del ogro conecta con una parte vital de la anatomía del monstruo, haciendo que se doble de dolor. Este ataque provoca heridas dobles contra el monstruo. Además, tira un dado:

**1-5** No hay daño extra.

**6** El monstruo grita de agonía y está de manera obvia lastimado severamente. Luchará de manera normal este turno, al final del cual caerá muerto.

### 3 Crujir

*El Ogro abre su boca cavernosa y amplia dándole un buen mordisco a su oponente, crujéndole los huesos con sus enormes dientes.*

Esto es un ataque extra que el Ogro puede hacer cada turno. Tiene que tirar para impactar como de costumbre. Si acierta, entonces el objetivo sufre 1D6 + el nivel de batalla del Ogro como heridas, sin deducciones en absoluto. Si el Ogro saca un 6 para herir, entonces consigue otro bocado, y así sucesivamente.

### 4 Arrollando

*En su afán por atacar a sus enemigos, el Ogro empuja a todos a un lado mientras carga hacia adelante.*

El ogro puede desplazar hacia un lado a los aventureros, empujándolos hacia las casillas disponibles para abrirse un camino a través abalanzándose hacia adelante, hacia su víctima - esto puede implicar que algunas miniaturas sean arrastradas

**Y A NINGÚN OTRO JUGADOR SE LE PERMITE HACER SUGERENCIAS EN CUANTO A QUE ES EMPUJADO Y HACIA DONDE- EL JUGADOR OGRO DEBE COMPLETAR EL MOVIMIENTO ANTES QUE NADIE COMENTE NADA!**

También es posible apartar hacia un lado a cualquier monstruo que sea más pequeño que él (mirar los modelos - si hay alguna duda, tira un dado o tira una moneda al aire para decidir). Si un ogro puede arrollar para abrirse camino a través de la multitud, entonces no puede trabarse por nadie a quien el Ogro pueda echar a cualquier lado del impacto. Tras la carga, puede atacar como de costumbre. Él puede hacer esto todos los turnos si así lo desea, cuando sea su turno de movimiento.

### 5 Rugido

*Echando hacia atrás su fea cabeza, el Ogro grita un ensordecedor grito de guerra que se oye en todos los lados. Al inicio de cada fase de aventureros, el Ogro puede rugir a sus oponentes.*

Él puede hacer un rugido "general", o puede dirigir su bramido aterrador a un monstruo en particular que esté adyacente a él.

Con un rugido "general" del ogro tira un dado por cada monstruo que está en contacto peana con peana él. Con una puntuación de 6, ese monstruo pierde 1 ataque durante un turno.

Con un rugido específico, el ogro se dirige a un monstruo que esté en contacto peana con peana él. Tira un dado - Con una puntuación de 5 ó 6, el monstruo pierde 1D6 ataques en ese turno. Se puede intentar esto una vez cada turno.

**6****Amenazar**

*En la ciudad, el Ogro es particularmente improvisito y amenazante a plena luz del día cuando camina por las calles, con la cabeza y los hombros por encima de la multitud. Casualmente recoge manzanas y pasteles de los puestos por los que pasa, y pocas personas se atreven a discutir con él. Cuando ve algo que realmente le fascina, por lo general agrede al dueño de la tienda, el cual se lo da gratis o a un precio muy reducido.*

Un ogro con la habilidad de amenazar puede usar la habilidad cada vez que intenta comprar algo. Esto se resuelve utilizando la siguiente tabla de amenazar. Tira un D6:

**1-2** El dueño de la tienda tiene dos guardaespaldas ogro que emergen de la parte de atrás y te echará de la tienda. Tira otro dado, con una puntuación de un 1, también llamará a la milicia, que te echará fuera de la ciudad por crear problemas.

**3-5** Te las arreglas para asustar al dueño de la tienda para que te de el artículo a un precio reducido. Tira un dado para ver la cantidad de descuento que te hace en la factura:

- 1-2** 10% de descuento.
- 2-4** 25% de descuento.
- 5-6** 50% de descuento.

Si usted no está satisfecho con el precio, usted puede lanzar un dado de nuevo en la tabla de amenazar a ver si obtiene un mejor resultado.

**6** El dueño de la tienda está tan asustado de ti que te da el artículo de forma gratuita, siempre que esté disponible. El jugador ogro debe anotar que artículos recibe de forma gratuita, o al 50% de su precio real en un asentamiento.

Cada día que el ogro se queda en el asentamiento, tira un dado y añádele el número de artículos que ha extorsionado, ya sean al 50% de su precio o gratis. Si el resultado es de 7 o más, entonces la Guardia de la Ciudad te arresta, quitándote los artículos y echándote de la ciudad.

**7****Beber**

*Lo que más adora el Ogro (aparte de golpear a los monstruos) es ir a la taberna para tomarse una docena de copas y tener una buena pelea. Si el Ogro tiene la habilidad de "Beber", entonces él debe pasar una buena parte de su tiempo en la taberna cuando esté en una población.*

Tiene que pasar D6 días en la taberna, cada vez que visita a un asentamiento. Una vez en la taberna, tira en la siguiente tabla para ver lo que le sucede:

- 1** Tira en la tabla de la taberna como normalmente
- 2** Tira en la tabla de la taberna como normalmente, añadiendo +1 a la puntuación.
- 3** Tira en la tabla de la taberna como normalmente, añadiendo un +2 a la puntuación
- 4** Tira en la tabla de la taberna como normalmente, añadiendo +3 a la puntuación
- 5** Tira en la tabla de eventos de la taberna de forma normal, y después de eso, el ogro inicia una pelea en la sala del bar. Esto se resuelve de la manera siguiente:

- 1** Tira 2 dados y multiplica el resultado por 10, para ver cuántos inocentes condenados hay en el bar.
- 2** Tira otro dado, y añádele el nivel de batalla del Ogro a la tirada.
- 3** Multiplique el resultado del segundo dado por 10 para ver cuántos clientes él deja sin sentido.
- 4** Si algunos clientes quedan en pie, ellos vencerán finalmente al ogro y le quitarán 1D6 + su nivel de batalla × 20 monedas de oro como recompensa por los agravios.
- 5** Si comienza a golpear a todo el mundo el Ogro conseguirá sustraer a cada uno 5 monedas de oro.
- 6** Tira en la tabla de eventos de la taberna de forma normal, añadiendo +2 a la puntuación. El Ogro se beberá las sobras de los clientes bajo la mesa, y será capaz de quitarles parte del dinero que malgastarían en la taberna mientras duermen como bebés en el suelo. Tira 2 dados y multiplica el resultado por 10, para ver cuántos inocentes condenados hay en el bar. El Ogro le quita de encima a cada uno 5 monedas de oro.

**8****Aplastar**

*Le das un golpe letal al monstruo, aplastando la zona que golpea horriblemente...*

**1-2** Cuerpo, el monstruo sufre heridas como de costumbre.

**3-4** Pierna, el monstruo sufre heridas como de costumbre, y su índice de movimiento se reduce a la mitad. Si el monstruo no tiene piernas se considerará como un 1. Si golpeas en las piernas otra vez, el índice de movimiento del monstruo actual se reducirá a la mitad, y así sucesivamente, redondeando al número entero más próximo.

**5** Brazo, el monstruo sufre heridas como de costumbre y para impactar sus tiradas tendrán un -1 a partir de ahora. Si llevaba un arma, determina al azar si el arma del brazo de sujeción es el aplastado, si es así, el arma se cae y el monstruo pasa el resto del turno levantándola. Si no tiene brazos, cuenta como un 1.

**6** Cabeza, el monstruo sufre heridas de forma normal, además lanza un dado. Con un resultado de un 6, el golpe mata al monstruo por completo.

El Ogro puede intentar un ataque de aplastamiento cada turno, intercambiando para ello uno de sus ataques normales. Tendrá que tirar para impactar como de costumbre.

**9****Pensador**

*Este es un ogro especialmente iluminado, capaz de encadenar más de dos palabras juntas en el orden correcto. ¡A veces incluso puede formar frases completas!*

Al ogro ahora se le permite ser el líder del grupo, y puede tener un turno como cualquiera de los otros aventureros. Al comienzo de cada aventura, sin embargo, si el Ogro no es el líder, tira un dado:

**1-5** El Ogro está muy feliz con su suerte, feliz de poder quedarse en la retaguardia, eructando y cantando canciones obscenas con brusquedad, de manera entusiasta.

**6** El Ogro cree que es su turno para ser el líder, y más o menos se abre paso al frente. Él no puede contar cuántas mazmorras han habido desde que está en el grupo, ya que... bueno... no puede contar, pero está seguro de que es su turno. El Ogro lleva la linterna y lidera la aventura.

**10****Patada**

*Esta habilidad funciona igual que el ataque gigante del mismo nombre.*

El Ogro puede patear a cualquier monstruo en línea recta tantas casillas como fuerza tenga, volando el objetivo sobre las cabezas de los monstruos o aventureros que se interpongan, hasta que el monstruo golpea una pared o aterriza en una casilla vacía.

Si el monstruo se golpea con una pared, entonces sufre 1D6 heridas por cada cuadrado adicional que podría haber volado si no se hubiera golpeado con la pared. Este es un ataque extra que el ogro puede hacer cada turno, haz una tirada para impactar como de costumbre.

**11****Olfato**

*El Ogro cree que puede oler a algunos monstruos que están cerca, e incluso cree que sabe lo que son.*

Antes de que una carta de evento sea dada la vuelta, el jugador Ogro puede tratar de adivinar lo que va a suceder. Si la tarjeta resulta ser un evento en lugar de monstruos, entonces falla automáticamente. Si se trata de monstruos, sin embargo, y él ha adivinado el tipo correcto (Orcos, Skavens, etc...) entonces cada aventurero gana un ataque extra este turno, ya que han sido advertidos de la presencia de monstruos.

Por otra parte, si los monstruos pudiesen hacer una emboscada, el jugador Ogro puede tirar un dado. Si consigue un 5 ó un 6, entonces ellos no llegan a emboscar a los aventureros de ninguna manera.

**12****Bien hecho**

*El Ogro gana +2 heridas de forma permanente y tira de nuevo en la tabla siguiente:*

**1 Ignorar Golpe**

El Ogro tiene un umbral de dolor tan alto que simplemente no siente algunos golpes en absoluto. Cada turno el Ogro puede tratar de ignorar tantos los golpes como ataques tenga. Tira 1D6 por cada ataque recibido que esté tratando de ignorar. Con una puntuación de 6, se ignora por completo ese golpe...

**2 Presa**

Dejando caer su arma a un lado el ogro se lanza a por su oponente y lo apresa entre sus brazos, apretando sus pulmones y ahogándole. Esta habilidad permite al Ogro agarrar a su oponente en lugar de atacarle con un arma.

Este ataque sustituye a todos los ataques normales del ogro para este turno. El ogro debe tirar para impactar de forma normal. Si tiene éxito al impactar a su objetivo entonces, el Ogro ha agarrado al monstruo y le causa (1D6 x su nivel de batalla).

El monstruo no puede deducir ninguna herida infligida por llevar armadura. Un ataque de presa no puede ser esquivado.

**3 Fuerza bruta**

Flexionando cada músculo que el Ogro posee, él golpea a su oponente, empujándole violentamente hacia atrás. Esta habilidad permite al Ogro intentar sacar a un monstruo fuera de su camino.

Puede intentar esto al comienzo de su turno en cada fase aventureros si lo desea. Tira 1D6 y añade la fuerza del Ogro. Si el total es menor que o igual a la fuerza monstruo, el monstruo es demasiado grande para moverlo y falla el intento. Si el total es mayor que la fuerza monstruo, lo empujará a cualquier casilla adyacente a la posición original del monstruo (el jugador Ogro elige cual).

Después de haber empujado al monstruo hacia atrás, o fallado el intento, el Ogro empieza su turno con normalidad.

**4 Rompe-Cráneos**

El Ogro agarra las cabezas de dos oponentes y las golpea entre si, o contra una pared cercana. Durante la fase de aventureros el Ogro puede renunciar a sus ataques normales y hacer un ataque rompe-cráneos especial. Al usar esta técnica el Ogro no puede usar ningún arma, ya que necesita las dos manos libres. Puede estampar el cráneo de dos oponentes adyacentes, haciendo una tirada para impactar contra cada uno de la manera normal. Si el Ogro intenta esta técnica y falla una de las tiradas para impactar, no sufrirán ninguna herida, y tus ataques se perderán.

Si logra el impacto doble, cada monstruo recibirá el doble de daño normal por el ataque. Por otra parte, el Ogro puede hacer un rompecráneos a un solo monstruo que se encuentre pegado a una pared, en cuyo caso sufrirá 1D6 heridas x el nivel de batalla del Ogro. No hay deducciones por armadura o resistencia para las víctimas de un Rompe-cráneos, pero esquivar, ignorar golpe y habilidades similares se aplicarán de manera normal.

**5 Golpe poderoso**

Poniendo toda su fuerza en un golpe, el Ogro estrella su arma contra el cuerpo de sus oponentes.

Permite al ogro aumentar la fuerza de su golpe al reducir el número de ataques que hace. Por cada ataque que renuncie este turno, el Ogro puede añadir +1D6 heridas a uno de los ataques restantes. Debe declarar que va a usar esta habilidad antes de tirar los dados para impactar. Puede usarse una vez por turno.

**6 Ignorar el miedo**

El ogro no se ve afectado por el miedo ni el terror. Le encanta luchar, y cuanto más grande es el monstruo, más alegre está él. El Ogro puede añadir un +2 a cualquier tirada de miedo y un +1 a las de terror.

# • VISITANDO POBLACIONES •

---

## LOS OGROS Y LOS ASENTAMIENTOS

Cuando los aventureros llegan a un asentamiento, resuelva los acontecimientos diarios del Ogro primero – ¡Lo que hará que los otros aventureros puedan ser afectados!

## LAS ARMAS

Los ogros pueden utilizar todas las armas a dos manos sin ninguna de las penalizaciones asociadas, y pueden esgrimirlas con una sola mano.

Un ogro no puede utilizar ningún tipo de arma de proyectiles, ya que se hace un lío con las cuerdas de los arcos y similares, y no termina de comprender el funcionamiento interno de una pistola o una ballesta.

## ARMADURA

Él puede comprar armaduras, pero tiene que pagar el doble oro para que puedan tener el tamaño correcto. También se debe agregar +2 para ver la disponibilidad del artículo.

## GASTOS DE SUBSISTENCIA

Un ogro siempre paga el doble de la tarifa normal para gastos de subsistencia. Esto no es porque él es particularmente extravagante o porque pernocta en hoteles caros, ni mucho menos. Por norma general, termina durmiendo a la intemperie en un establo, ya que simplemente no es muy astuto con el dinero ...

## LOCALIDADES ESPECIALES

Estrictamente hablando, hay muchos lugares que el Ogro no debería visitar, pero no hay mucha gente a la que le apetezca intentar detenerlo. Por tanto, el Ogro puede visitar cualquier lugar que le apetezca, si lo encuentra.

Una vez allí, él generalmente encuentra la manera de provocar una pelea con alguien o se aburre y se va de nuevo a la taberna, pero por lo menos se puede decir que lo ha intentado.

"Fuimos a ver Da Runesmiff hoy" esto seguramente causará cualquier enano cercano se desanime, suspirando un poco preocupado mientras trata de imaginar lo que el ogro ha estado haciendo.

En cada lugar que él encuentra (y como de costumbre, puede intentar encontrar uno por día), el jugador ogro debe tirar un dado y ver qué pasa:

**1-4.** Él encuentra la manera de molestar a todo el mundo, y por lo general evitar que todos los negocios sigan funcionando de manera normal. Se pasa el día felizmente "ayudando" a los que están haciendo su trabajo habitual, y no logra nada en todo el día, excepto el conocimiento de un trabajo bien hecho. Regresa con los otros aventureros y con una sonrisa satisfecha en su rostro rugoso.

Si el Ogro se encuentra en el Gremio de Hechiceros, tira otro dado. Con una puntuación de 1, 2 ó 3 molestará tanto a los asistentes que lo convertirán en un sapo para los próximos 3 días, tiempo durante el cual no podrá hacer nada en absoluto.

**5-6.** Él puede intentar una cosa y sólo una cosa que esté permitido en ese lugar. Por ejemplo, en el gremio de enanos, si saca un 5 o un 6, podría tratar de obtener una sola runa grabada en su garrote, en su maza o en la frente por un largo sufrimiento del herrero rúnico.

Por otro lado, podría intentar realizar una sola compra – Pan de piedra, por ejemplo (A los ogros les encanta el pan de piedra y se lo comen tan contentos). Del mismo modo, en el barrio élfico, podría tratar de encontrar alguna armadura élfica del tamaño de un ogro (aunque en la tirada "la disponibilidad" sería 12, y el precio 6.000 monedas de oro, si consigue apañárselas para encontrar un poco!)

## LA TABERNA

Cuando el Ogro visite la taberna, el agregará siempre un +1 a su tirada. Si él tiene la habilidad de beber, entonces él puede terminar añadiendo más a la puntuación. Estos extras son acumulativos. Esto significa que el Ogro podría obtener una puntuación máxima de 16, por lo que hay 4 nuevos resultados, publicados a continuación:

### 13 Trabajo a tiempo parcial

El dueño de la taberna ofrece al Ogro un trabajo como portero. Si el Ogro acepta el trabajo, entonces deberá pasar los próximos D6 días en la taberna. Todos los días, va a ganar  $1D6^*5$  de oro. Mientras trabaja, no puede visitar otras localizaciones, pero todavía tendrá que tirar para ver los eventos que suceden en la población ya que va serpenteando camino a casa al final de cada día. También debe tirar en la tabla de eventos de la taberna cada día.

La única manera para que el ogro deje el trabajo será teniendo una fuerza de voluntad lo suficientemente fuerte como para vencer la tentación de toda esa cerveza gratis. Se debe tirar un dado, añadir su fuerza de voluntad y sacar más de 7 si se quiere dejar el trabajo.

### 14 ¡Humillados!

Uno de los clientes habituales se traba en una conversación inteligente con el Ogro, y el Ogro se siente humillado, ya que está convencido de que el cliente está haciendo una broma a su costa. El repertorio de chistes de los ogros no se extiende más allá de un puñetazo fuerte en la cabeza, que siempre encuentran divertido, y que nunca ha fallado en el pasado.

Como suele suceder, el cliente es un personaje bastante desagradable, un alborotador subido de tono del que el propietario ha estado intentando deshacerse desde hace varios meses. A cambio de que el Ogro deje al alborotador inconsciente y lo esconda debajo de unas piedras pesadas, o en el fondo de un río, el dueño de la taberna da al Ogro un barril de su más preciada, y cara cerveza – Una Bugman XXXXX.

Esta cerveza, cuando la bebes, te hace inmune al miedo y al terror, y aumenta tu fuerza y resistencia en +2 cada una.

Hay suficiente cerveza que para que le dure al Ogro un combate completo en la próxima aventura, después los efectos desaparecerán. Bajo ninguna circunstancia el Ogro deja que nadie beba de su cerveza.

## 15 ¡Intercambio!

Otro ogro se adentra en el bar, y la atmósfera se vuelve tensa cuando los dos monstruos descomunales se apoyan en la barra, mirándose fijamente el uno al otro. La atmósfera se rompe justo después cuando el bar se derrumba, y los ogros acaban extendidos en el suelo. Nadie se ríe, por si acaso ofenden a los ogros, pero al poco tiempo las dos bestias son los mejores compañeros de juergas. Pronto ellos comparan espadas, tesoros y otras ganancias conseguidas, y el extraño se ofrece para cambiar uno de los elementos de su tesoro por un artículo del jugador ogro el cual le ha resultado particularmente llamativo.

“Dame ezo entoncé” gruñe, señalando el artículo.

Si el Ogro quiere, puede hacer un intercambio. Se puede elegir cualquier artículo de tesoro de las estancias del subterráneo que él tenga, y renunciar a él. A cambio, él puede hacer 2 tiradas en la tabla de tesoros de estancias del subterráneo, y quedarse con el mejor artículo que saque. Alternativamente se podría intercambiar una pieza de tesoro de la estancia objetivo, siguiendo las mismas reglas. (Páginas de la 70 a la 79 del manual básico de WQ)



## 16 ¡¡¡PELEA-PELEA-PELEA!!!

El Ogro sólo quiere una pelea. Está completamente aburrido de la vida en la ciudad, y un pensamiento de debilidad se instala en él, piensa que cada día que no golpea a alguien podría estar perdiendo su toque. La respuesta es obvia y sencilla. El ogro entra en la taberna y comienza a golpear a todo el mundo que ve, sin discriminación alguna.

Pronto todo el mundo tiene la misma idea y comienza una pelea furiosa que dura hasta altas horas de la madrugada. El Ogro emerge como claro vencedor, de hecho él es el único que sale de entre la pila de cuerpos, y está convencido de su supremacía total. Poderoso es, después de todo, eso es cierto! Para la próxima aventura, el ogro está tan orgulloso de sí mismo que causa una herida adicional cada vez que golpea, cebándose en sus enemigos con su entusiasmo aún mayor de lo normal.



## EVENTOS EN LOS ASENTAMIENTOS

El ogro no puede evitar cualquier confrontación en los eventos que tengan lugar en la ciudad o en el camino. Si hay una opción de "huir", como por ejemplo en caso del "duelo", él simplemente no lo hará. Esto no se debe al sentido del honor o del orgullo, simplemente el ogro no entiende esos conceptos, y se siente agradecido por la oportunidad de una buena pelea. Si se produce cualquier evento que involucre a un animal, entonces él debe tirar un dado. Con una puntuación de 5+ mata y se come al animal en lugar de seguir las reglas normales para el evento.

## Días sin incidentes

**1**

### A otro Aventurero

El Ogro se enfada con "Poncy El idiota" - uno de los otros aventureros, y le golpea en la cabeza con una mesa grande. Tome un contador de aventurero para ver con quien el Ogro está disgustado. Ese aventurero es golpeado sin sentido, y se pasa el día en la cama, con un tremendo dolor de cabeza.

**2-4**

### Los Locales

El Ogro se las arregla para meterse en una pelea con unos rufianes locales, lo que lo mantiene ocupado durante algunos minutos, y le impide hacer otra cosa. También se las arregla para separar a los rufianes de sus carteras, y gana 1D6 \* 10 monedas de oro por las molestias.

**5-6**

### Guardia de la ciudad

Si el Ogro se mete en una pelea con la Guardia de la Ciudad, él será finalmente arrestado y enviado a la cárcel. En realidad, él tiene un gran respeto por la autoridad, y está muy avergonzado de luchar contra los defensores de la ley.

Aunque el vigilante amenaza con encerrarlo y tirar la llave, lo dejarán suelto después 1D6 días, ya que están tan hartos de los ensordecedores gritos de "Lo ziento!" y "No laré má", que emanan de su celda a todas horas del día y de la noche. Cuando le abren la puerta, él sale con una sonrisa radiante y lleno de buenas intenciones, y avanzará con grandes pasos entre el bullicio de la ciudad para encontrar la taberna más cercana.



# • GUIA DEL JUEGO DE ROL •

---

En esta última sección del pack de aventura del Ogro da algunas directrices breves para jugar con un Ogro en el juego de rol de Warhammer Quest. En el juego de rol, los jugadores tienen muchas más opciones en cuanto a lo que pueden intentar de hacer, y será el Director de Juego él que se asegure de que los jugadores actúan de una manera apropiada a su aventurero en particular.

Un Ogro es un personaje brutal, para el cual todo es blanco o negro. No hay lugar para la indecisión, y la decisión normal es golpear si el Ogro tiene que decidir sobre algo.

Un ogro será un compañero leal, y si son tratados bien, van a defender y a proteger a sus compañeros hasta el final. Aunque no es el más brillante de los personajes, un ogro pronto se dará cuenta si se le está tomando el pelo o si le están haciendo parecer un tonto, y su reacción colérica no será un bonito espectáculo.

Los ogros son lentos, cortitos, feroces, valientes, fuertes, violentos, criaturas que guardan rencor. Ellos no le dedican mucho tiempo a la estrategia o la planificación, viven para la acción y la batalla.

La manera de como se puede representar a este personaje en el juego de Rol de Warhammer Quest es por aquellas acciones que harán que un ogro sea particularmente bueno o malo.

## TEST DE ATRIBUTOS

Un ogro será bueno en todas las acciones brutales que tengan que ver con la lucha. No es un luchador fascinante, y tendrá poco que hacer esquivando o saltando sobre algo. No es probable que huya, o se mueva en silencio. Esto no se debe a ningún sentido del honor (como sucede con los Caballeros de Bretonia) o el deseo de una muerte retorcida (como los Matatrolls). Los ogros simplemente quieren una buena pelea, por su propio bien, no pierden el tiempo con cosas lujosas.

Cuando no esté luchando, el Ogro será bueno en cualquier cosa que implique el uso de la fuerza bruta, tales como mantener las puertas abiertas, llevar a los aventureros heridos, obligar a abrir cofres cerrados y así sucesivamente.

Él no será capaz de leer, escribir o pensar mucho, pero esto no significa que no va a querer intentarlo. Un tratamiento condescendiente a un Ogro no es recomendado, ya que un Ogro piensa de sí mismo que él tan inteligente como cualquier otro hombre cuando le conviene. Él vendrá con "Plane'astutoz" cada cierto tiempo, y necesitará ser convencido de por qué ellos no van a trabajar.

Entre aventuras, un ogro será bastante revoltoso dondequiera que va. Es poco probable que tenga algún sentido de las costumbres o comportamientos, y es probable que se aburra de la civilización con bastante facilidad.

Esto no quiere decir que vayan a ser deliberadamente groseros, torpes o se comporten mal, es sólo que el destino les ha otorgado esta peculiaridad a los ogros y nunca parecen no estar metidos en problemas. Por supuesto, hay excepciones a la regla, y algunos Ogres adoptan una soberbia macabra al "zer" civilizado, vistiéndose de manera elegante al estilo del Imperio o de donde a ellos se les antoje.

Si vas a llevar a un Ogro como tu aventurero, tomate un poco de tiempo para pensarte quién es, de dónde viene y el tipo de cosas que le hacen itick! Dale un nombre adecuado (Mog B'Kag, K'Bog Gar, Narg'N'Baag, por ejemplo), y preséntaselo a los demás aventureros de una manera divertida. Interpretar correctamente a un aventurero ogro puede ser muy divertido.

A continuación informó de la conversación que supuestamente precedió al famoso "Día de la sangre de Puñonegro", en la que cientos de orcos y goblins murieron en un esfuerzo heroico por una banda de aventureros. Si se toma al pie de la letra, la conversación arroja algo de luz sobre los hechos reales.

Antes de ese magnífico día, "Los Berserkers de Puñonegro" eran considerados como una especie de hazmerreír entre los círculos de aventureros, famosos por sus secretos y por sus métodos realmente astutos robando pequeños tesoros, ellos consiguieron salir de las mazmorras que se atrevieron a explorar. Eran esa clase de aventureros que bajan a una mazmorra después de que Los Merodeadores de Grunson hubiesen terminado con ella, para ver si quedaba algo digno que mendigar.

Después de ese valiente día, sin embargo, nadie puede dudar del heroísmo y del valor de esta banda de galantes aventureros por más tiempo.

Quizás vale la pena mencionar que antes de esta particular aventura, "Los Berserkers" El ladrón halfling y La vieja artemisa Poggy, habían sido sorprendidos robando joyas en el barrio élfico de Nuln, y condenados a seis meses de servidumbre penal en las cárceles de la ciudad. Nadie de ninguna clase se dignaría a unirse a "Los berserkers" para sustituirlos, hasta que el astuto Ragnarol Puñongro se tropezó con Gug'n'thrukkn, un ogro considerado como "lento", incluso entre los propios ogros...

Lo que le faltaba en N'Thrukkn de cerebro, lo compensaba golpeando cosas muy fuertemente.

El famoso Día de la sangre de Puñonegro se produjo cuando Ragnarol Puñongro condujo a sus "Berserkers" a la guarida de Gorgut, el Kaudillo Orco. Puñonegro tenía la impresión de que la maldita madriguera había recibido un buen repaso por parte de Los Libertadores de Sascars sólo un día o dos atrás. "Una presa fácil muchachos, Los Libertadores nunca se molestarían con algo que vale menos que una piedra". La fuente de información de Puñonegro era tan fiable como su propio sentido de la valentía y del honor, y por supuesto Gorgut y muchos de sus chicos estaban en casa. Hay que decir que no esperaban que un grupo de aventureros de segunda clase se pasease alegremente por sus puertas, así que Puñonegro contaba con el elemento sorpresa. Y también estaba Gug.

La pelea fue supuestamente una batalla gloriosa contra todos los pronósticos, donde "Los Berserkers" se situaron espalda con espalda contra la marea interminable de feroces pieles verdes. Sorprendentemente, El mismo Puñonegro, junto con el autodenominado "Damion Death" un luchador de pozo, y "Sniffer Grugnogsson" el Enano cazador de oro, los cuales, sin lugar a duda, lucharon heroicamente contra unas abrumadoras posibilidades, no sufriendo ningún rasguño, mientras que Gug'n'thrukkn escapó apenas con

vida, pero alegre y con ganas de más. Puñonegro atribuye esto a la "inexperiencia" de los ogros.

Unos meses después apareció en Nuln, un andrajoso ratero, que dice ser un preso fugado de la guarida de Gorgut. Reveló que había escuchado la siguiente conversación cuando se arrastró desesperadamente hacia a la libertad, ya que sus captores estaban distraídos por algún tipo de bestia furiosa que había aparecido allí en medio. Observando desde las sombras de un rincón, había visto la acción en el famoso iDía de la sangre! Su historia fue desacreditada, y su cuerpo fue hallado estrangulado flotando en el río un par de días más tarde. Eso fue visto como una prueba de que él debía de haber sido un mentiroso y un sinvergüenza, ya que obviamente se mezclaba con una compañía bastante poco fiable cuando no estaba propagando escandalosos rumores.

De todos modos, las palabras que dijo fueron algo como esto...

"Cállate idiota, este lugar no tiene el aspecto de ser un lugar recientemente despojado por nuestros amigos, Los Libertadores, así que vayan en silencio. ¿Deseas atraer a las hordas de demonios de este reino maldito sobre nuestras cabezas!?" esto fue lo que dijo un tipo sospechoso mientras husmeaba en un traje de mago, y que estaba constantemente mirando a su alrededor de manera cautelosa. Estaba hablando con un ogro descomunal, que estaba golpeando su maza hacia arriba y abajo en el casco de un enano bastante disgustado. Los ruidosos sonidos del traqueteo y los gruñidos dolorosos del Enano que emitían este extraño grupo de aventureros fue como una tarjeta de visita.

El frunció el ceño juntando sus espesas cejas, y por un momento dejó de gruñir y rugir. Después de unos momentos pensando desconcertado, la enorme bestia respiró hondo y respondió.

"Err... ¿Tu quie' empezá una pelea o argo ajín, Ojcuridá?"

"iExacto!" El mago (el observador asume que él es un mago con sombrero puntiagudo y túnicas sueltas) miraba

desesperadamente a su alrededor, llevándose un dedo huesudo a sus delgados labios "¿Quieres estar rodeado, en la oscuridad, por cientos de monstruos crueles y despiadados, dispuestos a desangramos?"

"Err, ...iZep!" El ogro sonrió, claro que él había llegado a la misma conclusión que los otros aventureros. Así que comenzó a golpear con fuerza su maza contra el casco del Enano de nuevo, haciendo un ruido mayor.

"i R A A A A A A A A R G H !  
iRAAAAAAARGH!.....iRAAAAAAARGH!"  
iiiCállate!!!

"Pero... pero... ¿Antonce cómo van a sabe que nojotro etamos aquí?

RAAAAAAARGH!  
RAAAAAAARGH!"

"Ya me parecía a mi - Oh dadme fuerza - icuidado, Orcos!"

El resto, como dicen, es historia...

# • TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL OGRO.

Nivel de Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	Heridas	I	A	Suerte	Voluntad	Habilidades	Trabado
1	0	Novato	6	3	5+	4	1/2(5+)	5	2D6+6	3	2	0	2	0	6+
2	2.000	Campeón	6	3	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	3	2	0	2	1	6+
3	4.000	Campeón	6	4	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	3	2	0	2	2	6+
4	8.000	Campeón	6	4	4+	4	1/2(5+)	5	1D6	4	2	0	2	3	6+
5	12.000	Héroe	6	4	4+	5	2/3(5+)	3	1D6	4	3	0	3	3	5+
6	18.000	Héroe	6	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	4	3	0	3	4	5+
7	24.000	Héroe	6	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	5	3	0	3	4	5+
8	32.000	Héroe	6	5	4+	5	2/3(5+)	6	1D6	5	4	0	3	5	5+
9	45.000	Señor	6	6	3+	5	3/4(5+)	6	1D6	5	5	0	4	6	5+
10	50.000	Señor	6	6	2+	5	3/4(5+)	6	1D6	6	5	0	4	6	5+

**GAMES WORKSHOP®**  
A  
PRODUCT

**PRODUCED BY GAMES WORKSHOP**  
 Citadel, Games Workshop, White Dwarf and Warhammer are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Warhammer Quest is a trademark of Games Workshop Ltd.

All artwork in all Games Workshop products and all the Images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright on the artwork and the Images it depicts is the copyright of Games Workshop Ltd.  
 © Copyright Games Workshop Ltd., 1995.  
 All rights reserved.

**OGRO.**  
**BY ANDY JONES**

**COMPONENT ART:** Richard Wright & David Gallagher  
**RULEBOOK ART**: John Blanche, Wayne England & David Gallagher

Product Code: 0017  
 Part No.: 102619