

Estomago para la Guerra

Por Adolfo MD

Este documento, con sus reglas para la *primera edición de Warhammer Fantasy*, lo escribió *Richard León* para la mítica revista independiente *WARPSTONE* nº21, en el Invierno de 2003, con el sugerente y muy rockero título de *APETITE FOR DESTRUCTION*. Ahora lo traduzco yo al castellano, con los retoques que me han parecido oportunos, para que los amantes del Oldhammer los podáis disfrutar en este 2023. Lo he diseñado para que encaje perfectamente con el *Apócrifo 3* (también disponible en la web de *Igarol*), y si queréis podéis incluirlo en el, como una ampliación.



Sociedad

Toda la cultura de los ogros gira en torno a su necesidad de comer y luchar. Nada más les importa. Todo, desde el idioma hasta la religión, refleja esta actitud. "La Gran Fauce" es una deidad que representa plenamente estos valores. Su jerarquía se compone únicamente de fanáticos que llevan esta filosofía al extremo, es decir: ¡comerse a sus parientes si no están a la altura de lo que se espera de un Ogro! En las *montañas de Jotunheimen*, este concepto tiene prioridad sobre todas las demás acciones. El altruismo, así como otras ideas filosóficas semejantes, son ajenas a la mayoría de los Ogros, excepto tal vez, de aquellos que viven fuera de una tribu, en la sociedad humana.

Los ogros hablan la lengua del lugar en el que habiten, y su propio idioma, el *Grumbarth*. Se pronuncian muy pocas palabras en el, y no tiene forma escrita. Las expresiones generalmente se refieren a comer y la comida; tal es su pasión por esta actividad. El bajo desarrollo de este lenguaje se debe a la práctica simpleza del pueblo Ogro. (¡Nadie ha oído hablar de un erudito de esta raza!)

Cuando hablan en otros idiomas, lo hacen con un enfoque puramente “alimenticio” de las criaturas del viejo mundo, con muchos sustantivos, adjetivos y verbos... Así, por ejemplo, los humanos son llamados “flacos”, los enanos “tripas amargas”, y los elfos “palillos”. Seguidos de palabras como “banquete” o “cena”, para expresar una batalla o una pelea. Los adjetivos se incorporan a los sustantivos de forma bastante arbitraria. Otras razas encuentran su idioma confuso... a menudo hasta el punto de la frustración.

El *grumbarth* es un idioma que consiste en sílabas cortas, sin vocales. Es un lenguaje gutural que suena como a rocas triturándose en una tormenta de granizo... Los ogros hablan este idioma solo con sus congéneres. Pocos forasteros entienden o hablan el idioma. Muchas palabras suenan igual. Aquellos que dedican religiosamente su vida a "La Gran Fauce" solo hablan *Grumbarth*.

La religión en la sociedad Ogra es simple; cuando un Ogro devora una presa, o comienza una pelea, complace a "La Gran Fauce". Muchos ogros participan en concursos de comida todo el tiempo en nombre de su dios. Los ogros no necesitan un templo para adorarla. Los pocos que se dedican por completo a ella, son conocidos como "*Los Elegidos de la Fauce*". Los únicos festivales conocidos se llevan a cabo durante la luna llena de caos (*Morrslieb*), en la que se consumen todo tipo de cosas extrañas, y se hacen muchas ofrendas a su dios como sacrificio. Mantener feliz al dios es una tarea fácil, pero aquellos que no lo hagan... ¡son pronto devorados en su nombre!

Hay una suerte de pequeña jerarquía entre las diversas tribus que deambulan por su tierra. Aquellos bendecidos por "La Gran Fauce" reciben el estatus de liderazgo, controlando cierta cantidad de ogros, y las tribus buscan su liderazgo de forma natural. La mayoría de las tribus errantes se reúnen, y se separan, con el auge y la caída de uno de estos campeones.

En la sociedad Ogra, las mujeres juegan un papel importante. Son honradas y temidas entre los varones. Especialmente cuando forma su propia familia. Por lo general, es una madre soltera que se ocupa de las necesidades de los niños. Su compañero, o compañeros, a menudo salen a cazar para alimentar a las crías perpetuamente hambrientas. Es un gran tabú que un hombre le replique algo a una mujer. Ella tiene vía libre para impartir justicia a cualquier compañero desobediente o perezoso... ¡incluso comiéndoselo!. Los machos no toman represalias por temor a que otros miembros del clan tribal los conviertan en un sacrificio instantáneo para "La Gran Fauce", y de esta forma la sociedad ogra maximiza las posibilidades de supervivencia de las nuevas generaciones.

Por estos y otros motivos, los machos pueden abandonar sus hogares para aventurarse en “*La tierra de los flacos*”. Dado su alto estatus, y sus privilegios, pocas mujeres hacen lo mismo, y cuando esto sucede, normalmente es porque son estériles, y por tanto han quedado desplazadas de su rol tribal.

La vida de los ogros es simple y dura. Su esperanza de vida es muy corta debido a su naturaleza agresiva. Uno siempre puede encontrar un Ogro masticando algo, o intercambiando golpes... ¡es su forma de vida!. Recuerda que... ¡los ogros que son demasiado blandos son sacrificados a “La Gran Fauce”!



Orígenes y Tradiciones

Los orígenes raciales y la histórica del pueblo ogro son un misterio sin resolver... Muchos eruditos debaten las leyendas, pero pocos están de acuerdo en nada. El misterio rodea los Desiertos del Caos, y la Cordillera de Jotunheimen que rodea el páramo. En esta área abandonada se encuentra la respuesta a muchas preguntas, pero pocos están lo suficientemente locos como para aventurarse allí. Varias teorías circulan en la comunidad académica... pero sin pruebas concluyentes, son solo leyendas e hipótesis. Nada más.

Los historiadores élficos y bretones creen que los ogros alguna vez fueron una raza humana que sirvió al enigmáticos Slann. Según la leyenda, los Slann construyeron un dispositivo de control para un portal disforme en el norte. Los humanos fueron creados como una raza de esclavos para hacer funcionar esta máquina de basto poder. Muchos estaban junto a este gigantesco dispositivo cuando las puertas de disformidad colapsaron. La población muto en la marea de caos arrojada desde el portal, pero el aparato permaneció intacto... La evidencia de esto se registra en la biblioteca personal del Rey Fénix de Ulthuan, pero nadie puede examinar los textos por temor a que los antiguos pergaminos se desintegren.

Otra leyenda sostenida por los Maestros del saber enanos, y los eruditos imperiales, habla de una raza de semi-gigantes llamada *Morhod* que habitaba una ciudad llamada *Thoom*, ubicada en las montañas *Jotunheimen*. Trabajaron con los Viejos Slann para controlar las puertas de disformidad. Se transformaron después de la primera incursión del caos, por un accidente que involucró piedra de disformidad y a la torre de control principal. Para respaldar esta afirmación hay un Agravio escrito contra los *Morhod* en el *Libro de los Agravios* de los enanos. Supuestamente, este es el primer agravio de toda la raza. El Alto Rey de los enanos no permite que nadie, ni siquiera su maestro del saber de la corte, lea el libro... Así que los eruditos tuvieron que recuperar la información de segunda mano, de los libros escritos sobre el Libro de los Agravios.

Existen otras leyendas sobre la "La Gran Fauce", la deidad Ogra. Estas provienen de otras culturas que investigaron a este misterioso dios. Llegando cada una a su propia conclusión. Algunos denominan a "La Gran Fauce" como una deidad del Caos. Otros vieron al dios como un mito. Algunos creen que el dios representa el espíritu de la raza ogra en su conjunto... La mejor información sobre la tradición y las leyendas de esta deidad proviene del sacerdocio de Verena.

Un sacerdote de Verena, destacado en cultura Ogra y otros tipos de teología, estableció la *Orden del Buen Dios*, un grupo académico con sede en *Nuln*. Estudian dioses, demonios y criaturas astrales de diferentes tipos. Formulan hipótesis y prueban afirmaciones de muchas leyendas. Los estudiosos de la Orden están de acuerdo en una visión particular de "La Gran Fauce":

Basándose en los relatos de aventureros que viajaron con las Tribus Ogro, "La Gran Fauce" era una torre gigantesca escondida entre las montañas *Jotunheimen*, horriblemente transformada en la forma de una boca monstruosa con colmillos torcidos, lengua grande y un terrible hedor a carne putrefacta. De vez en cuando, un ogro subía a la torre para aplacar al dios y desaparecía triturado por ella. Algunos le ofrecieron sacrificios viendo cómo "La Fauce" se llenaba. ¡La imagen de este horrible monstruo comiendo volvió locos a los forasteros! Muchos eruditos dudan de la autenticidad de las historias así recogidas, porque la mayoría de los hombres que sobrevivieron a tal prueba estaban locos al informar de las mismas...

Existen muchos puntos de vista y opiniones sobre la cultura y las leyendas de los ogros. Cuentos de riquezas y máquinas extrañas circulan en los círculos eruditos. Algunos cazadores de fortunas llegan a adentrarse en las montañas de *Jotunheimen*. Pocos regresan alguna vez. Pero si le preguntas a un ogro, no les importan todas estas especulaciones... Ellos están aquí y eso es todo lo que les importa. Responderían: "*¡Ningún flaco o vientre agrio puede detenernos a nosotros, o a La Fauce!*"

La Patria Ogra

Los ogros son una especie tribal nómada que prospera en uno de los entornos más duros del mundo. La mayoría de las Tribus de Ogros deambulan por la *Cordillera de Jotunheimen* que forma un semicírculo alrededor del desierto del caos. Estos conjuntos de picos son un sitio escalofriante para cualquier bestia u hombre, ya que existen muchas criaturas caóticas en estas montañas. Pocos se atreven a vagar por este lugar, a excepción de las tribus. Algunas también existen en las *Montañas del Fin del Mundo* y las *Montañas Grises*. Todas estas tribus viven cerca de un territorio peligroso... ¡por la simple razón de tener acceso a más cosas para comer!

Las montañas de Jotunheimen son un lugar aterrador, extraño, y hermoso de contemplar. Muchos miembros de los clanes nórdicos evitan este lugar, contando extrañas historias de montañas sonrientes, y valles de cascadas que arrojan colores para distorsionar los sentidos... Los informes reales sobre esta región son pocos, incluso el *Zar de Kislev* sabe poco de lo que hay dentro de esta región maldita. Los mapas son escasos y pocos exploradores están dispuestos a adentrarse en un terreno tan inhóspito. Las Montañas siguen siendo un gran misterio para muchos eruditos del Viejo Mundo.

Las tribus de ogros que viven en las montañas de Jotunheimen están constantemente en movimiento en busca de algo con lo que saciar sus voraces apetitos. Las bestias del caos deambulan por estas montañas, y las tribus a menudo se agrupan para luchar contra las mayores de estas bestias. Cuando termina la batalla, las tribus a menudo luchan entre sí, Campeón contra Campeón, para ver quién se queda con la mayor parte de la comida. A veces, estas peleas se vuelven amargas y generan disputas que duran varias generaciones. Cuando las presas son pocas o las bandas de Guerra del Caos están cerca, las tribus de ogros realizarán incursiones en los valles, sobre las aldeas cercanas.

En Norsca, muchas tribus realizan incursiones en pueblos y aldeas, trayendo consigo ansias de batalla y un estómago vacío. En primavera y verano se dedican a asaltar y saquear los pueblos cercanos cuando la comida escasea. Los siempre belicosos nórdicos agradecen esta oportunidad de luchar contra un enemigo desafiante, y si la batalla se vuelve difícil, se suele poder llegar a un acuerdo sacrificando alguno de sus mejores rebaños... esta táctica suele funcionar hasta la próxima primavera.

Las tribus de ogros que viven en otras áreas generalmente se involucran en las disputas locales de la región, brindando ayuda al lado que puede alimentarlas mejor, y ofrecer la mayor cantidad de

batalla. En las *Montañas del Fin del Mundo*, las Tribus de Ogros ofrecen sus servicios tanto a Goblins como a Enanos. La lealtad pertenece solo a su tribu y sus estómagos. Esta psicología peculiar a veces cambia el rumbo de la batalla o la guerra. Cuando los humanos están involucrados, generalmente ofrecen la mejor recompensa, y saben cómo aplacar a estas bestias obstinadas. (¡Los enanos tienen demasiado orgullo para sobornar a un grupo de apestosos ogros!)

En el Viejo Mundo los ogros vagan constantemente en busca de comida, y harán cualquier cosa para conseguirla. No son exigentes con lo que comen... ¡sino con *cuánto* comen! Los campeones de la Gran Fauce a menudo viven o mueren según la cantidad de comida que proporcionen a su tribu. Una tribu hambrienta a menudo recurrirá al canibalismo... ¡y su campeón será el primer plato! Siempre en movimiento, la tribu Ogra está siempre en busca de conflicto para llenar el vacío de sus estómagos sin fondo.

REGLAS ESPECIALES

Existen reglas especiales en esta sección que cubren el *Avance*, el *Combate* y la *Interpretación*. Grandes variaciones diferencian al Ogro de las otras razas. Después de que el jugador halla generado las estadísticas, le da al Ogro habilidades y una carrera en las listas. Luego, el jugador debe conocer las reglas especiales de avance, combate e interpretación. Los jugadores deben leer sobre su tierra natal y la sociedad para comprender las actitudes y creencias de su personaje. Interpretar el papel del Ogro no es poca cosa... ¡pero se puede ser muy divertido!



Avances:

- Los aumentos de Características de personajes ogros cuestan *el doble* que las de las otras razas. Las estadísticas de **Int** y **Em** solo se pueden aumentar en +10 puntos. Esto refleja el ingenio lento de la raza y su actitud brutal.
- Las habilidades cuestan también *el doble* y solo se pueden elegir de entre las habilidades enumeradas mas abajo (ver tabla), incluso si otra habilidad está en su esquema de avance de una profesión dada. Solo se pueden aprender cinco habilidades de armas especializadas: *Ogras a dos manos*, *De Red*, *Mayales*, *De puño*, y *De fuego*. Las reglas especiales para el combate se tratan más adelante en esta sección.
- La regla “*Sujeto a la estupidez*” cubierta en manual del Warhammer Fantasy solamente se aplica a los ogros con Int 12 o menor. No obstante, los DJ deben sentirse libres de usar esta regla en cualquier circunstancia especial que crean conveniente...

Combate:

- Los oponentes en combate con un Ogro tienen un -10% para esquivar a un ogro que *Carga*. El oponente también obtiene un +10% a HA y HP para golpear al Ogro en combate debido a su enorme tamaño (los oponentes de 3 metros de altura o mas, ignoran esta regla).
- Las habilidades *Lucha*, *Pelea callejera* y *Armas de puño* otorgan una bonificación adicional al daño de +1. Los ogros sin la habilidad tienen un -20% a HA pero hacen D6-2 en vez de D6-3.
- Pueden usar armas de dos manos como un humano usa un arma de mano. Las estadísticas de estas armas a dos manos (incluidos los mayales) tienen un +10 a I cuando las empuña un ogro. De igual forma, no pueden usar cuchillos o armas de tamaño pequeño.
- Los ogros tienen su propia habilidad de armas especial a dos manos, (*-10 I, +4 Daño, -1A*). Un Ogro con fuerza 6 o mayor puede usar estas armas. Estas grandes armas eliminan un ataque adicional del Ogro cuando las utiliza, pero no pueden ser paradas por ningún adversario menor de 3 metros de altura.

Interpretación:

- ¡No se debe esperar que los jugadores ogros propongan ideas para el grupo! Los jugadores ogros a los que les apetezca referirse una experiencia desgarradora, tan solo deberían decir “*¡Necesito almorzar, delgado!*” o algo por el estilo.
- ¡Los ogros no caben en cualquier sitio! Cuando viajen, los ogros siempre van a pie, no en carro. Alojarse en posadas plantea un problema ya que normalmente no son bienvenidos o solo caben en los establos (*¡mmm...!*). ¡Los túneles y cloacas están fuera de discusión!
- ¡Alimentar a un ogro puede ser bastante problemático! En una aventura, los ogros son peores que los halfling debido a sus estómagos rugientes... ¡el precio de todas las comidas se multiplica x5!

CREACIÓN DEL PERSONAJE OGRO

Características del personaje	
M	D3+4
HA	2D10+20
HP	2D10+10
F	D3+2
R	D3+3
H	1D6+12
I	2D10+20
A	2
Des	2D10+10
Ld	2D10+10
Int	2D10+5
Fr	2D10+40
FV	2D10+20
Em	2D10



Idioma	Viejomundano/ Grumbarth
Psicología	Causa <i>Miedo</i> en todas las criaturas vivientes de menos de 3m de altura Sujetos a <i>Estupidez</i> si tienen <i>Int</i> 12 o menos
Altura	2,90+6d10
Edad	10+4d10
Puntos destino	D2
PLC	Depende del <i>Lugar de Nacimiento</i> (ver tabla)

Constitución del personaje			
1	Delgado	380 - 450 kg	R-1 (50% I+10/M+1)
2 a 6	Promedio	451 - 544 kg	Sin modificador
7 a 9	Pesado	545 - 635 kg	R+1 (50% I-10/M-10)
10	Masivo	+635 kg	R+1/H+D8/I-10/M-1/Ld+10/Int-10

Lugar de Nacimiento		Puntos Locura Corruptora (ver Apócrifo 3)
1 a 5	Montañas Jotunheimer	1d4+1
6 a 8	Montañas del Fin del Mundo	1d4
9	Montañas Grises	1d3
10	Reino Humano (<i>encoje uno</i>)	1d2-1

HABILIDADES DE LOS OGROS

Tira 1D3 para saber cuántas habilidades iniciales tiene el personaje. Luego tira un D100 en la tabla de habilidades aleatorias:

Habilidades Obligatorias: La primera debe ser *Consumir Alcohol*, o *Inmunidad al Envenenamiento*

Habilidades Aleatorias	
01-05	Oído agudo
06-10	Ambidextro
11-15	Desarmar
16-20	Esquivar golpe
21-25	Visión Excelente
26-30	Pies Ligeros
31-35	Inmunidad a la enfermedad
36-40	Inmunidad al veneno
41-45	Reflejos Rápidos
46-50	Suerte
51-55	Visión nocturna
56-60	Orientación
61-65	Pelea Callejera
66-70	Escalar
71-75	Sexto sentido
76-80	Hablar idioma adicional
81-85	Nadar
86-90	Muy resistente
91-95	Muy fuerte
96-00	Lucha



Lista de Habilidades de Ogras			
Oído agudo	Inmunidad al veneno	Especialista en armas: <i>Ogras a 2 manos, De puño, Redes, De fuego y Mayales</i>	Golpear para Aturdir
Ambidextro	Reflejos Rápidos		Nadar
Consumir Alcohol	Suerte		Torturar
Desarmar	Visión nocturna		Muy resistente
Esquivar Golpe	Orientación		Muy fuerte
Visión excelente	Remar		Lucha libre
Pies Ligeros	Escalar		
Rastrear	Sexto sentido		
Furia	Hablar idioma		
Inmunidad a enfermedad			

CARRERAS BÁSICAS OGRAS	
1-10	Guardaespaldas
11-15	Artista <i>(Tragafuegos, Forzudo o Luchador)</i>
16-20	Cazador
21-30	Carcelero
31-35	Peón
36-45	Mercenario
46-50	Proscrito
51-60	Gladiador
61-70	Matón
71-75	Servidor
76-85	Soldado
86-95	Guardia
96-00	Leñador



Carreras y Avances. Tira D100 en la tabla de carrera para una carrera inicial. Cualquier otro cambio básico de carrera cuesta 200 px. Cada avance de Característica cuesta 200 px, lo que refleja su lento ingenio. Cada habilidad ganada cuesta 200 px. Los ogros no pueden aprender ninguna habilidad que no esté indicada en la lista de habilidades de ogros. Por lo tanto, ningún Ogro puede, por ejemplo, aprender *Ocultamiento Rural*.

CARRERAS AVANZADAS OGRAS
Asesino
Campeón Judicial
Sargento/Capitán mercenario
Jefe Proscrito
Templario <i>de La Fauce</i>
Torturador
Veterano <i>(Apócrifo 3)</i>



“LA GRAN FAUCE” El dios ogro



Descripción: "La Gran Fauce", la deidad principal de los ogros, es el dios devorador y violento. Casi todos los Ogros lo adoran, excepto algunos marginados que son rechazados por su sociedad. Representa todos los actos de consumo y conquista. Sus seguidores devoran a los que se oponen a esta deidad. No tiene forma en la mente de los ogros, pero algunos lo describen como una boca abierta con una lengua gruesa y colmillos torcidos y curvos.

Símbolo: El símbolo de "La Gran Fauce" es una simple "O" con la forma que elija el usuario. Los seguidores devotos de la deidad, llamados *"Elegidos de la fauce"*, llevan un tatuaje con este símbolo. La deidad les marca así como señal de su favor. Este tatuaje viene en muchos patrones, formas y colores. Otros Ogros que lo adoran llevan algún tipo de adorno o dibujo pintarrajeado en cima, en forma de "O", que varía de Ogro a Ogro.

Área de adoración: esta deidad es adorada dondequiera que viaje un ogro. Muchas tribus y aquellos que viven entre humanos lo adoran en actos de comer o pelear. No existe ningún pequeño santuario o templo consagrado a su dios, excepto, quizás, en sus montañas natales.

Amigos y enemigos: "La Gran Fauce" no tiene amigos. Representa los valores Ogros de luchar y comer. Aquellos que se interponen en el camino de un Ogro hambriento o en una batalla se convierten en enemigos. Cualquiera que ayude a un Ogro a comer o luchar es amigo de la deidad.

Días Sagrados: Cualquier noche cuando Morrslieb está llena es un buen momento de celebración para el Ogro. Por la noche se celebran festivales de proporciones espantosas en los que se devoran muchas cosas extrañas en honor a su deidad.

Requisitos del Culto: Solo los Ogros lo adoran. Los “Elegidos de la Fauce” son Ogros especiales que siguen una carrera Templaria, liderando a los Ogros debajo de él/ella en tribus o manadas. Estos guerreros lunáticos peregrinan al templo principal situado en algún lugar de sus montañas ancestrales.

Restricciones: “Los Elegidos de la Fauce” están sometidos a un intenso escrutinio por parte de sus compañeros y su dios. Cualquier "elegido" que no este a la altura de la Gran Fauce es devorado sin demora.

Habilidades: los Ogros "elegidos" reciben habilidades que normalmente no están disponibles para otros Ogros. Los aprenden de otros "Elegidos" o los obtienen como una bendición. Estas habilidades son: *Tragafuegos, Furia, Suerte, Visión nocturna, Sexto sentido, y Arma especializada: Ogra a dos manos.*

Pruebas: las pruebas establecidas por este dios incluyen actos de atiborrarse, matar cosas y tragarse objetos grandes e inusuales. Los ogros que deseen convertirse en uno de los "Elegidos de la Fauce" deben sobrevivir a un viaje al templo de Thoom. Tira en la tabla de clérigos en WFRP con un -25 % para reflejar la dureza de esta deidad. “La Gran Fauce” consume instantáneamente a aquellos que sufren la tirada de *Ira de los Dioses* en la tabla. Si falla la tirada, el elegido puede volver a intentarlo en esta tabla de nuevo por cada sacrificio presentado frente a su templo en Thoom.

Bendiciones: Las bendiciones dadas por este dios son pocas y distantes entre sí. Vienen en forma de habilidad, mejora de atributos, o aumento de tamaño. Las pruebas preferidas son aquellas que involucran actos de frenesí alimenticio o batalla campal. Otras bendiciones pueden incluir un apetito interminable, o la capacidad de desencajar la mandíbula como una serpiente para consumir más alimentos.