



The cover art depicts a massive, green-skinned Orc warrior in the center, wearing a spiked helmet and holding a colossal, double-bladed axe. He is surrounded by smaller Orcs and a Goblin in the foreground, all set against a backdrop of a burning, war-torn landscape. The title 'WARHAMMER' is written in a large, stylized, red and yellow font, and 'REFORGED' is written in a smaller, orange, flame-like font below it.

WARHAMMER

REFORGED

ORCOS Y GOBLINS



WARHAMMER REFORGED

ORCOS Y GOBLINS

Versión Beta

Por Endakil, Ragnor y Yibrael
Trasfondo: La Biblioteca del Viejo Mundo

Aviso legal: La mayoría de la propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Games Workshop Ltd, y se muestra aquí sin fines lucrativos.

ÍNDICE

	Página
Introducción	4
Dos ejércitos en uno	5
Reglas especiales del ejército goblin	6
Goblins: Unidades básicas	8
Goblins: Unidades especiales	14
Goblins: Unidades singulares	22
Goblins: Comandantes	29
Goblins: Héroes	32
Goblins: Monturas de los personajes	35
Armería goblin	37
Objetos mágicos de los goblins	38
Reglas especiales del ejército orco	44
Orcos: Unidades básicas	46
Orcos: Unidades especiales	49
Orcos: Unidades singulares	56
Orcos: Comandantes	59
Orcos: Héroes	62
Orcos: Monturas de los personajes	65
Armería orca	65
Objetos mágicos de los orcos	66
Trasfondo de los Pielerverdes	72

ORCOS Y GOBLINS

INTRODUCCIÓN

Bienvenido al libro de ejército de los orcos y goblins para Warhammer Reforged. En este documento encontrarás todo lo necesario para hacer una lista de ejército de orcos y goblins, incluyendo una enorme selección de objetos mágicos, recopilados de todas las ediciones de Warhammer. Quizá eches en falta los personajes especiales: no te preocupes, pronto estarán disponibles.

De entre todas las razas de los pielesverdes, los goblins son, sin duda, los más astutos y civilizados. Puede que esto no sea decir mucho si los comparamos con los elfos de la lejana Ulthuan, pero los pequeños pielesverdes han emergido por encima del fango primordial de la barbarie para crear una civilización, tosca y primitiva, pero civilización al fin y al cabo. Cabe decir, por supuesto, que la civilización goblin es la máxima expresión de la personalidad de la raza goblin. Individualmente son seres curiosos y llenos de inventiva, pero también son crueles y egoístas (hay aquí quien establece ciertos paralelismos con los niños humanos, y la verdad es que si uno acude al Zoo Imperial de Altdorf y ve a los infantes, puede dar crédito a estas comparaciones).

La sociedad de los pielesverdes es un reflejo de su forma de ser. Mientras que en las tribus de los orcos los líderes son invariablemente los más fuertes, en las sociedades goblin los puestos de responsabilidad (jefes, grandes jefes y "kaudillos") están ocupados por los individuos más astutos. Esto es algo fuertemente implantado en la mentalidad de todo goblin: un líder más listo conduce a una mayor prosperidad para la "peña" (una "peña" es la unidad social básica de los pielesverdes, el equivalente a una familia entre los humanos, aunque puede constar de varias docenas de miembros).

La cultura orca está basada en la idea de que es el derecho (y el deber) de los fuertes gobernar de forma opresiva sobre los débiles. A los orcos más grandes y fuertes se les da una posición mejor, y de hecho un orco puede seguir creciendo durante toda su vida adulta. Ese crecimiento sólo se detiene cuando el orco alcanza su posición máxima natural en la jerarquía de pielesverdes, justo bajo un orco aún más grande y duro. Los orcos veneran a los dioses gemelos Gorko y Morko, que son básicamente versiones idealizadas de todo lo que aspiran a ser: fuertes, imparables, fieros y con suerte. Sólo los orcos salvajes hacen algo más que adorar de boquilla a sus dioses, ya que la mayoría de los orcos están al tanto de que rezar a Gorko y Morko es fútil, ya que no responden a las plegarias de cobardes y, de todas formas, ¿quién sino un debilucho rezaría en busca de ayuda?

Los orcos viven literalmente para luchar. La sofisticación de sus tácticas varía enormemente según quién esté al mando y lo efectiva que sea la comunicación de un jefe con sus tropas. Los orcos se convierten en jefes cuando son más grandes y fuertes que los otros orcos, no necesariamente al ser más inteligentes, y más de un señor de la guerra o jefe orco envía sin más a su tropas contra el enemigo con poco cuidado de las tácticas, confiando en su fuerza y ferocidad innatas para salirse con la suya.



DOS EJÉRCITOS EN UNO

El libro de ejército que tienes en tus manos (o en la pantalla de tu ordenador) es, en realidad, dos libros de ejército, y como tal contiene dos listas de ejército: una para los goblins y otra para los orcos. Cada una de ellas está pensada para utilizarse de forma individual, y también en conjunto.

Para realizar una lista de ejército de goblins, simplemente utiliza la lista de ejército de los goblins; para hacer un ejército de orcos, utiliza la lista de ejército de los orcos (hasta aquí, es bastante obvio, ¿no?)

Cuando estás haciendo una lista de ejército de pielesverdes en conjunto, debes elegir si tu ejército principal es de goblins o de orcos, lo que representa el núcleo de tribus original que conformó el ejército. Puedes elegir personajes y unidades de ambas listas de ejército de todos los tipos salvo unidades singulares (que sólo podrás elegir del ejército que escogiste como principal). Sin embargo, todos los personajes y unidades del otro ejército tendrán una limitación de 0-1 (es decir, que sólo podrás incluir una opción de cada tipo).

Gran Waaagh! Si estás jugando una gran batalla, puedes saltarte todas estas limitaciones y mezclar indistintamente personajes y unidades de ambas listas de ejército sin restricción alguna (incluyendo unidades singulares).



GOBLINS

REGLAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO GOBLIN

A continuación, un resumen de las reglas especiales más comunes que usa el ejército de goblins. En la descripción de cada tropa o personaje encontrarás si posee alguna de estas reglas especiales.

Kanalización verde: Los chamanes pielesverdes no utilizan los vientos de la magia para lanzar sus hechizos, sino la propia energía Waaaaagh! Generada inconscientemente por los pielesverdes. En lugar de canalizar de la forma habitual, los chamanes pielesverdes tiran un dado por cada unidad de orcos con Potencia de unidad 10+ ó de Goblins con Potencia de unidad 20+ a 12" o menos del chamán. Si no hay ninguna unidad de estas características en el alcance, el chamán no solo no podrá canalizar sino que tampoco podrá lanzar hechizos esa fase.

Miedo a loz orejotaz: Los goblins sienten un miedo instintivo de los elfos (de todo tipo: altos elfos, elfos oscuros y elfos silvanos), porque les parecen sobrenaturales y "huelen a limpio". Por ello, los goblins tendrán Miedo de cualquier unidad de elfos a la que no superen en una proporción de al menos 2 a 1 en Potencia de unidad.



Animosidad: Los goblins y los orcos son criaturas terriblemente indisciplinadas y propensas a las broncas, las bravatas, los apuñalamientos y los insultos, incluso en medio del campo de batalla. Los mejores planes de un Zeñor de la guerra Goblin pueden venirse abajo debido a la animosidad. Toda unidad que tenga la regla especial Animosidad (se indica en la lista de ejército) deberá realizar un chequeo de Animosidad en la subfase de Inicio del turno, tal y como se indica a continuación. Las unidades no deberán realizar su chequeo de animosidad en los siguientes casos:

- La unidad está compuesta por menos de cinco miniaturas.
- La unidad se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo.
- La unidad se encuentra guarecida en un edificio.
- La unidad está huyendo o se encuentra fuera del campo de batalla.

Chequeo de animosidad: Para realizar un chequeo de animosidad, tira 1D6. Si obtienes un resultado de 2 o más, entonces todo habrá ido bien y la unidad puede actuar con normalidad este turno. Pero si obtienes un resultado de 1, deberás tirar 1D6 en la siguiente tabla y aplicar el resultado inmediatamente:

1D6	Tabla de animosidad
1	¡Ze van a enterar! Algún orco o goblin de la unidad hace notar a los demás que los de una Peña más cercana "lez eztán haziendo muekaz", lo que provoca una lluvia de pedradas. La unidad causa 1D6 impactos de F3 (distribuidos como proyectiles) en la unidad amiga más cercana con la regla especial Animosidad que contenga al menos cinco miniaturas y se encuentre a 12 UM o menos. La unidad que reciba los impactos (si la hay) los devolverá, causando a su vez 1D6 impactos de F3 en la unidad que les atacó. Ninguna de las dos unidades podrá cargar, mover, disparar o lanzar hechizos ese turno. Si la unidad víctima no había chequeado animosidad ese turno, no tendrá que hacerlo. Si no hay ninguna víctima posible, la unidad tendrá una ¡Trifulka! (ver más abajo). En ningún caso estos impactos provocarán chequeos de pánico (¡a los pielesverdes les encanta!)
2-5	2-5 ¡Trifulka! Las ansias de violencia de los goblins o de los orcos los llevan a un estado de ira, que el jefe tratará de canalizar hacia el enemigo... La unidad deberá declarar una carga sobre la unidad enemiga más cercana en la subfase de Declaración de cargas. Si no puede declarar una carga, la unidad no podrá mover, disparar o lanzar hechizo durante este turno.
6	6 ¡¡A por ellos!! Poseídos por la energía del Waaaagh, los orcos o los goblins se lanzan a por sus enemigos, con la creencia (probablemente errónea) de que podrán vencerlos. Gira inmediatamente la unidad para encararla contra la unidad enemiga visible más cercana y efectúa un movimiento completo (no una marcha) en línea recta hacia esta. Si no hay ninguna unidad enemiga a la vista, entonces la unidad tendrá que mover directamente hacia el frente. Si no es posible girar la unidad para encararla con el enemigo visible más cercano, pivota hacia ella tanto como puedas y avanza hacia el frente tanto como sea posible, manteniendo a la unidad enemiga siempre en su arco frontal. En la subfase de cargas, la unidad deberá declarar una carga contra la unidad enemiga, siempre que le sea posible. Si no puede declarar una carga, podrá actuar con normalidad el resto del turno, sin contar como si hubiese movido.



GOBLINS: UNIDADES BÁSICAS

GOBLINS (3 puntos por miniatura)

Existen innumerables tribus goblin, cada una con sus propias tradiciones y costumbres. Dependiendo de su ámbito geográfico de las preferencias personales de algunos de sus líderes más carismáticos, las tribus goblin pueden evolucionar en innumerables direcciones, y crear extraños modos de vida para los pequeños pielesverdes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblins	4	2	3	3	3	1	3	1	6
Jefe Goblin	4	2	3	3	3	1	3	2	6

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 20-50

Equipo: Arma de mano y armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con arco corto (+1/2 punto por miniatura) o lanza (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con escudos (+1/2 punto por miniatura). La unidad puede incluir hasta dos Merodeadores odiosos (+20 puntos por miniatura)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en Músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a los orejotas,



JINETEZ DE LOBO (10 puntos por miniatura)

Hace ya miles de años que los goblins "domesticaron" a los grandes lobos, y la relación casi simbiótica entre los goblins y sus lobos ha influido mucho en el modo de vida de las tribus de Jinetes de lobo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblins	4	2	3	3	3	1	3	1	6
Jefe Goblin	4	2	3	3	3	1	3	2	6
Lobo	9	4	0	4	3	1	4	1	6

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano y armadura ligera.

Montura: Lobos

Opciones: Pueden equiparse con lanza (+1 punto por miniatura), Escudos (+1 punto por miniatura) y/o Arcos cortos (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en Músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a los orejotaz, Caballería rápida



GOBLINS NOCTURNOS (3,5 puntos por miniatura)

Los goblins nocturnos viven en sistemas de cavernas en lo profundo de la tierra, y tienen una fuerte aversión a la luz del sol. Esto les lleva a usar capuchas y capas oscuras para apartar la luz del sol.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblins nocturnos	4	2	3	3	3	1	4	1	6
Jefe Goblin	4	2	3	3	3	1	4	2	6

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 20-50

Equipo: Arma de mano y armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con arco corto (+1/2 punto por miniatura) o lanza (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con escudos (+1/2 punto por miniatura). Puedes incluir hasta tres Fanáticos (+20 puntos por miniatura)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en Músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a los orejotaz, Odio (enanos).

KAZADOREZ DE GARRAPATOS GOBLINS NOCTURNOS (4 puntos por miniatura)

Los goblins nocturnos han desarrollado un sistema de caza tosco, aunque efectivo: utilizan instrumentos musicales chirriantes y molestos para hacerlos salir de sus agujeros, y arrojan redes sobre ellos. Una vez inmovilizados, utilizan un instrumento de precisión llamado "garrote", con el que golpean a los garrapatos hasta dejarlos inconscientes.

No puedes incluir más de una unidad de Kazadores de Garrapatos por cada unidad de Goblins nocturnos de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kazadorez goblin nocturnos	4	2	3	3	3	1	4	1	6
Jefe Goblin nocturno	4	2	3	3	3	1	4	2	6

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 20-50

Equipo: Garrotes, Redes y armadura ligera.

Opciones: La unidad puede incluir hasta tres Fanáticos (+25 puntos por miniatura)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en Músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a los orejotaz, Odio (enanos).

JINETEZ DE ARAÑA GOBLIN SILVANOS (10 puntos por miniatura)

Montar a lomos de una araña envalentona a los goblins silvanos, y las tribus saben hacer buen uso de los variados venenos de las arañas para emponzoñar sus armas. Más que en su número, los goblins silvanos confían en su velocidad y letalidad en batalla, así como en su capacidad para sorprender. Los jinetes de araña son muy silenciosos, y son capaces de acceder a lugares elevados en muy poco tiempo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblins silvanos	4	2	3	3	3	1	3	1	6
Jefe Goblin silvano	4	2	3	3	3	1	3	2	6
Araña gigante	7	3	0	3	3	1	4	1	2

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano.

Montura: Arañas gigantes

Opciones: Pueden equiparse con lanza (+1 punto por miniatura), Escudos (+1 punto por miniatura) y/o Arcos cortos (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en Músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a loz orejotaz, Caballería rápida, Trepamuros, Cruzar bosques, Ataques envenenados (sólo las arañas), Poder de penetración (sólo las arañas). Cruzar bosques, Cruzar obstáculos, Causan miedo, Trepamuros (tratan los edificios sin guarnición como terreno abierto a efectos del movimiento. No pueden terminar su movimiento sobre estos edificios o en el interior.)



BATIDOREZ GOBLIN SILVANOS (4,5 puntos por miniatura)

Nadie sabe cuándo surgieron los primeros goblins silvanos, ni cómo su extraña cultura (incluso para los estándares goblins) se convirtió en la cultura preeminente entre las tribus de goblins que viven en los bosques, pero lo cierto es que todos los goblins que habitan en bosques, desde las tierras Oscuras hasta Norsca, desde el sur de Lustria hasta las tierras Yermas, siguen unos patrones de comportamiento determinados. Y siempre están relacionados con el culto a la Araña.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Batidores goblin silvanos	4	2	3	3	3	1	4	1	6
Jefe Goblin silvano	4	2	4	3	3	1	4	1	6

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano y Arco corto

Opciones: Pueden equiparse con armas de mano adicionales (+1/2 punto por miniatura) o escudos (+1/2 punto por miniatura). Pueden tener Ataques envenenados (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos) y a otro en Músico (+8 puntos).

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a loz orejotaz, Hostigadores, Cruzar bosques.

OPCIONES ESPECIALES DE LAS UNIDADES:

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Merodeador odioso	4	3	3	3	3	1	5	2	6
Fanático	2D6	-	-	5	3	1	4	-	6

Algunas unidades pueden incluir Merodeadores odiosos o Fanáticos; esto se indica en su descripción.

Merodeadores odiosos: Infantería. Equipados con dos armas de mano y armadura ligera. Se consideran personajes, aunque no pueden abandonar su unidad (del mismo modo que los oficiales). Poder de penetración, Okultoz (no se colocan sobre la mesa al principio de la partida como el resto de tropas. En vez de ello, debes anotar las unidades de goblins que incluyan Merodeadores Odiosos. Nos referimos a estas unidades como Unidades Encubridoras. Si una unidad encubridora abandona el campo de batalla antes de ser revelados, los Merodeadores se retiran como bajas. No hay ningún otro modo de herir a un Merodeador odioso antes de que sea revelado. Los Merodeadores odiosos deben ser revelados al principio de la primera ronda del primer combate de la unidad encubridora, y únicamente en este momento. Coloca a los Merodeadores Odiosos siguiendo las reglas de personajes uniéndose a unidades. No pueden abandonar la unidad encubridora.)

¡Zorpreza! Los merodeadores odiosos duplican su Iniciativa y tienen la regla especial Golpe Letal durante el turno en que son revelados.)

Fanáticos: Infantería. Inmune a psicología, Movimiento aleatorio (2D6). Los fanáticos no se colocan sobre la mesa al inicio de la partida como el resto de unidades. Lo que tienes que hacer es anotar en un papel las unidades de goblins nocturnos que lleven fanáticos ocultos. Nos referimos a estas unidades como Unidades encubridoras. Los fanáticos contarán como parte de su unidad encubridora hasta que sean revelados. Los fanáticos permanecen ocultos hasta que sus compañeros deciden soltarlos sobre el enemigo. Si la unidad encubridora huye o resulta destruida, los fanáticos que lleve ocultos se considerarán destruidos.)

¡Zoltaz a loz fanátikoz! (los fanáticos deben soltarse cuando una unidad enemiga se acerque a 8" o menos de la unidad encubridora, o viceversa. La unidad que estuviera moviendo se detendrá inmediatamente a 8" (los voladores aterrizarán). Una vez resuelto el movimiento del fanático, la unidad que se había detenido podrá continuar moviendo si lo desea, salvo las unidades que estén cargando o huyendo, que deberán terminar su movimiento. Cuando se suelta un fanático, puedes elegir la dirección en la que va a moverse y el punto de la unidad encubridora por el que va a salir. Los fanáticos moverán 2D6" siguiendo las reglas de las tropas con Movimiento aleatorio. Tras ser soltados, los fanáticos se consideran unidades individuales. En los turnos subsiguientes se moverán utilizando las reglas de movimiento aleatorio, determinando también aleatoriamente la dirección en la que se moverán usando el dado de dispersión.)

¡Chaf! (si el movimiento del fanático le lleva a entrar en contacto con otra unidad (amiga o enemiga), la atravesará en lugar de detenerse. Si el movimiento del fanático termina dentro de una unidad, la terminará de atravesar en la misma dirección en la que se estaba moviendo, y deberás colocarlo a 1" de la unidad que ha atravesado. Cuando un fanático atraviesa una unidad, le inflige 1D6 impactos de F5 con la regla especial Poder de penetración.

Fuerza demoledora (los fanáticos no pueden ser objeto de una carga, pero las miniaturas pueden entrar en contacto con ellos. Cualquier unidad que entre en contacto con un fanático sufre 1D6 impactos de F5 con Poder de penetración (como se ha explicado en el apartado anterior), y 1D6 impactos de F5 con poder de penetración adicionales debido a los últimos estertores de vida del fanático al que han pisoteado. Retira la miniatura del fanático como baja, y la unidad puede continuar con su movimiento. Los fanáticos pueden ser objetivo de disparos y hechizos, pero deberá aplicarse un penalizador de -1 para impactar, como si siempre se encontrasen tras cobertura ligera.

Fuera de control (la vida de los fanáticos está abocada a un trágico final. Debe retirarse a un fanático como baja cuando entra en contacto con un elemento de escenografía que no sea una colina, otro fanático (se retiran ambos), salga por un borde del tablero u obtenga un doble al determinar su movimiento (excepto en el turno en el que es revelado). La muerte de los fanáticos no provoca chequeos de pánico en las unidades amigas.).



GOBLINS: UNIDADES ESPECIALES

CHIKOZ DUROZ GOBLINS (6 puntos por miniatura)

Los guerreros goblins más veteranos de cada tribu se agrupan entre ellos en peñas denominadas "Chikoz duroz". Son goblins veteranos de numerosas batallas, curtidos en el combate y tienen el mejor equipamiento que un goblin pueda robar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chikoz Duroz Goblins	4	3	3	3	3	1	4	1	7
Jefe Chiko Duro	4	3	3	3	3	1	4	2	7

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Arma de mano y armadura pesada.

Opciones: Pueden equiparse con arma a dos manos (+2 puntos por miniatura) o lanza (+2 puntos por miniatura). Pueden equiparse con escudos (+1 punto por miniatura). La unidad puede incluir hasta dos Merodeadores odiosos (+20 puntos por miniatura)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en Músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a los orejotas,



CHIKOZ DUROZ JINETEZ DE LOBO (14 puntos por miniatura)

Las tribus de jinetez de lobo están combatiendo constantemente, y con el paso del tiempo, todo aquel goblin que no muere en batalla adquiere experiencia y acaba siendo mejor guerrero. Equipados con las mejores armas y armaduras saqueadas y montados en feroces lobos gigantes, los chikoz duroz son temibles.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chikoz Duroz Goblins	4	3	3	3	3	1	4	1	7
Jefe Chiko Duro	4	3	3	3	3	1	4	2	7
Lobo	9	4	0	4	3	1	4	1	6

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, lanza, armadura pesada y escudo.

Montura: Lobos

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en Músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a loz orejotaz



CHIKOZ DUROZ GOBLINS NOCTURNOS (6 puntos por miniatura)

En sus guerras constantes contra los skaven y los enanos en las profundidades de la tierra, los mejores guerreros de los goblins nocturnos adquieren un estatus especial, y luchan en peñas propias bajo sus siniestros estandartes. Estos chikoz duroz son los combatientes más veteranos y feroces de la tribu.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chikoz Duroz goblin nocturnos	4	3	3	3	3	1	5	1	7
Jefe Goblin nocturno	4	3	3	3	3	1	5	2	7

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Arma de mano, Redes y armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con Garrotes (+2 puntos por miniatura) o Lanzas (+2 puntos por miniatura). Pueden equiparse con escudos (+1 punto por miniatura). La unidad puede incluir hasta tres Fanáticos (+25 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en Músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a loz orejotaz, Odio (enanos).



CHIKOZ DUROZ GOBLINS SILVANOS (14 puntos por miniatura)

Aquellos guerreros que reciben la picadura de una araña negra del bosque y sobreviven se unen a la hermandad de la araña, los chikoz duroz de las tribus de goblins silvanos. Montados en terribles arañas gigantes, estos guerreros usan armas emponzoñadas para la batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chikoz Duroz Goblins Silvanos	4	3	4	3	3	1	4	1	7
Jefe Chiko Duro Silvano	4	3	4	3	3	1	4	2	7
Araña gigante	7	3	0	3	3	1	4	1	2

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, lanza, arco corto y escudo.

Montura: Arañas gigantes

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en Músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Miedo a loz orejotaz, Caballería rápida, Trepamuros, Cruzar bosques, Ataques envenenados (todos), Poder de penetración (sólo las arañas). Cruzar bosques, Cruzar obstáculos, Causan miedo.

LANZAPINCHOZ (35 puntos)

Los lanzapinchoz son una ingeniosa creación goblin, similar a los lanzavirotos que emplean los enanos. Las tribus goblin se enorgullecen de la letalidad de sus lanzapinchoz, fabricados con poco más que desechos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enzartador					7				
Dotación	4	2	3	3	3	1	3	1	6

Tipo de tropa: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1-2 Lanzapinchoz con 2 goblins de dotación cada uno.

Equipo: La dotación va equipada con arma de mano y armadura ligera.

Opciones: Puedes añadir un goblin adicional a la dotación por +5 puntos.

Reglas especiales: El Lanzapinchoz dispara como un lanzavirotos, Miedo a loz orejotaz.

LANZAPIEDROZ (75 puntos)

Los lanzapiedroz goblin son máquinas de guerra que catapultan enormes rocas contra el enemigo. Algunos goblins preparan frágiles jarras de barro llenas de feroces garrapatos zumbones, que devoran la carne a gran velocidad, como proyectiles para sus lanzapiedroz.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzapiedroz					7				
Dotación	4	2	3	3	3	1	3	1	6

Tipo de tropa: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Lanzapiedroz con 3 goblins de dotación.

Equipo: La dotación va equipada con Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puedes añadir un goblin adicional a la dotación por +5 puntos. Puedes equipar el Lanzapiedroz con jarras de garrapatos zumbones (+15 puntos, puedes disparar la catapulta utilizando la plantilla redonda grande, con F1 sin tirada de salvación por armadura, sin impacto central).

Reglas especiales: El Lanzapiedroz dispara como una catapulta, Miedo a los orejotaz.

CARRO DE LOBOS (55 puntos cada uno)

A veces, las tribus de jinetes de lobo llevan a la batalla destartalados carruajes tirados por feroces lobos gigantes.

Aunque son construcciones ligeras, su velocidad y las cuchillas de sus ruedas lo convierten en un arma de guerra letal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Karro de lobos	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Dotación de goblins	-	2	3	3	-	-	3	1	6
Lobo	9	4	-	4	-	-	4	1	6

Tipo de tropa: Carro.

Tamaño de la unidad: 1-2 (Potencia de unidad 3)

Tripulación: Dos goblins

Tirado por: Dos lobos

Equipo: Los goblins llevan armas de mano, lanzas y arcos cortos. El carro lleva cuchillas en las ruedas.

Opciones: puedes añadir un goblin adicional a la tripulación por +3 puntos. Puedes añadir un lobo adicional para tirar de cada carro por +3 puntos.

Reglas especiales: Tirada de salvación por armadura 5+, Miedo a los orejotaz.

SNOTLINGS (10 puntos por peana)

A los snotlings se les encuentra siempre que los goblins viajen o vivan en un lugar, siendo aplastados, atrayendo collejas y mamporros de sus contrapartidas de mayor tamaño, corriendo por todas partes con su interminable cháchara estúpida y comiendo cualquier cosa que sea demasiado asquerosa como para que un goblin quiera tocarla siquiera.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Snotlings	4	2	2	2	2	3	3	3	4

Tipo de tropa: enjambre

Tamaño de la unidad: 1-6

Equipo: Armas de mano

Opciones: Pueden equiparse con ezporaz arrojadizaz (+1 punto por peana, alcance 10", disparo rápido, fuerza 2, niegan la tirada de salvación por armadura).

TROLLS (40 puntos por miniatura)

Los trolls son criaturas grandes y estúpidas que los goblins usan en batalla contra sus enemigos. Los trolls están siempre hambrientos, y su carne puede regenerarse si es cortada o aplastada. Además, pueden vomitar el contenido de sus estómagos, regados de potentes jugos gástricos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Trolls	6	3	1	5	4	3	1	3	4

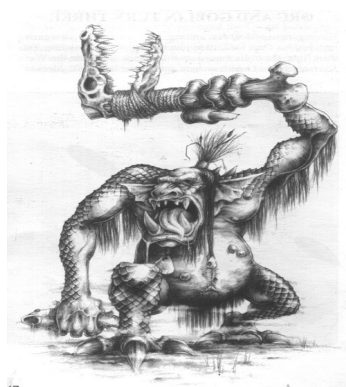
Tipo de tropa: infantería monstruosa

Tamaño de la unidad: 2-6

Equipo: Armas de mano

Opciones: Pueden equiparse con Armas de mano adicionales (+5 puntos por miniatura) o Armas a dos manos (+8 puntos por miniatura). Puedes convertirlos en Trolls de río (+10 puntos por miniatura, -1 para impactarles en cuerpo a cuerpo, cruzar ríos, cruzar pantanos) o en Trolls de piedra (+15 puntos, piel escamosa 5+, Resistencia mágica 2).

Reglas especiales: Miedo, Estupidez, Vómito de troll (en vez de atacar, pueden causar cada uno un impacto automático de F5 sin tirada de salvación por armadura), Regeneración 4+.



ENJAMBRES DE ARAÑAS (14 puntos por peana)

Los chamanes goblin silvanos son capaces de canalizar la energía del Waaagh! para convocar y controlar a innumerables cantidades de pequeñas arañas de los bosques. Estas criaturas avanzan como una siniestra alfombra viviente, derribando a enemigos mucho mayores gracias a su número y sus aguijones venenosos.

Sólo puedes incluir un Enjambre de arañas por cada chamán o gran chamán goblin silvano de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enjambre de arañas	4	2	0	2	2	4	2	4	4

Tipo de tropa: enjambre

Tamaño de la unidad: 1-6

Equipo: Ninguno (arma de mano)

Reglas especiales: Ataques envenenados, Poder de penetración, Cruzar bosques, Trepamuros.

JINETEZ DE GARRAPATO ZALTARÍN GOBLIN NOCTURNOS (13 puntos por miniatura)

Algunos jóvenes guerreros goblin nocturnos son lo suficientemente osados (o dementes) como para montar un garrapato en batalla. Estas impredecibles unidades de caballería avanzan en formación dispersa de forma errática, pero su choque contra las líneas enemigas siempre es letal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinetes goblins nocturnos	4	2	3	3	3	1	5	1	6
Jefe jinete de garrapato	4	2	3	3	3	1	5	2	6
Garrapato saltarín	3D6	4	0	5	3	1	3	2	2

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano y armadura ligera.

Montura: Garrapatos saltarines

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos).

Reglas especiales: Odio (enanos), Inmunes a psicología, Movimiento aleatorio (3D6), Hostigadores, Detestables (ningún personaje puede unirse a una unidad de garrapatos saltarines, excepto si monta un garrapato saltarín gigante), Ataque rápido (sólo los garrapatos), ¡Boiing! (a veces los garrapatos pillan mucho impulso en su carga. En cualquier turno en el que los garrapatos saltarines hayan obtenido dobles o triples en su tirada de movimiento aleatorio, tendrán la regla especial Impactos por carga [I]).

PAZTOREZ DE GARRAPATOS GOBLINS NOCTURNOS (3 puntos cada Paztor, 8 puntos cada Garrapato)

Los Garrapatos cavernícolas son una especie de hongos sintientes que mora en las cavernas de casi todo el mundo, bestias feroces y terribles que sólo los goblins nocturnos se atreven a capturar, e incluso criarlos y llevarlos a la batalla (y comérselos: los garrapatos asados son una delicia).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paztorez Goblins nocturnos	4	2	3	3	3	1	4	1	6
Garrapato cavernícola	4	4	0	5	3	1	3	2	2
Garrapato de crianza	4	4	0	5	3	1	3	3	2

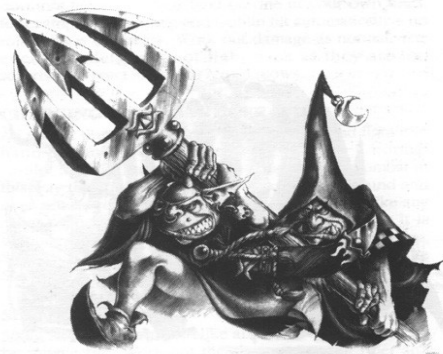
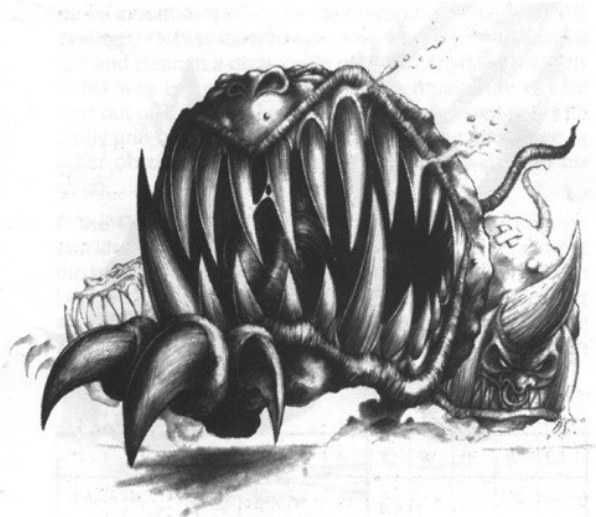
Tipo de tropa: Infantería (pastores)/bestias (garrapatos)

Tamaño de la unidad: 3-15 Garrapatos y 2-10 pastores. Debes incluir 1-2 pastores por cada 3 garrapatos o fracción.

Equipo: Los pastores van equipados con Arma de mano , Pinchagarrapatoz y armadura ligera. Lo garrapatos tienen sus afilados dientes (armas de mano)

Grupo de mando: Puedes convertir un garrapato en Garrapato de crianza (+10 puntos)

Reglas especiales: Animosidad, Odio (enanos), Inmunes a psicología, **Detestables** (ningún personaje puede unirse a un rebaño de garrapatos), **Ataque rápido** (sólo los garrapatos), **Rebaños de garrapatos** (los rebaños de garrapatos están compuestos de dos tipos de miniaturas: los Paztorez y los Garrapatos. Cuando sean objetivo de disparos, asigna los impactos aleatoriamente entre ambos (1-4: garrapatos. 5-6: paztorez). En cuerpo a cuerpo, el enemigo atacará a las miniaturas con las que esté en contacto -pudiendo elegir si se encuentra en contacto con ambos tipos-. Rellena los huecos inmediatamente después de retirar las bajas), **Korrer kon la manada** (los Paztorez de garrapatos están entrenados para correr al mismo paso que los garrapatos. Por ello, se consideran Veloces.), **Garrapatos descontrolados:** (si en algún momento la unidad huye o no quedan paztorez, los garrapatos se descontrolarán. Todas las unidades -amigas o enemigas- a 2D6" o menos de la unidad sufrirán 1D6 impactos de F5 debido a los mordiscos de los garrapatos. Suma +1 al número de impactos por cada grupo completo de cinco garrapatos en la unidad. Tras esto, retira el rebaño al completo como bajas.)



GOBLINS: UNIDADES SINGULARES

BOMBARDA GOBLIN (110 puntos)

Era sólo cuestión de tiempo que los goblins descubriesen cómo funciona eso de la pólvora. Bien es cierto que la pólvora de la que disponen los goblins es robada (como casi todo lo que poseen los goblins), y también es cierto que sus cacharros están hechos con basura (¡sí, con basura!). Pero una vez a un goblin se le ocurre la idea de la Bombarda, no hay marcha atrás: muchos enemigos de los goblin caerán gracias a este arma prodigiosa, y probablemente el goblin que tuvo la idea acabe volando en pedazos por culpa de su ingenio, pero... ¿y lo que los demás goblins se rien mientras tanto?

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bombarda					7				
Dotación	4	2	3	3	3	1	3	1	6

Tipo de tropa: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Bombarda con 3 goblins de dotación.

Equipo: La dotación va equipada con Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puedes añadir un goblin adicional a la dotación por +5 puntos.

Reglas especiales: Miedo a loz orejotaz, La bombardarda dispara como un cañón (la distancia máxima que puede declarar son 8 dados). En el punto final en el que aterrice la bala de cañón, coloca la plantilla redonda pequeña: todas las miniaturas impactadas por la plantilla sufrirán un impacto de F4 y Poder de penetración por la metralla. Si obtienes un resultado de Problemas, tira en la siguiente tabla:

D6	Tabla de problemas de la Bombarda
1-2	¡Ekzplozióñ!: La bombardarda estalla en una conflagración calamitosa. Retírala como baja. Todas las unidades (amigas y enemigos) a 1D6" o menos de la Bombarda sufren 1D6 impactos de F4 y Poder de penetración.
3-4	Akzidente: La bombardarda gira antes de disparar. La bombardarda sufre una herida. El oponente puede colocar la plantilla redonda pequeña a 2D6" o menos de la bombardarda: cualquier miniatura tocada por la plantilla sufre un impacto de F4 con Poder de penetración.
5	Problemillaz: La bombardarda no dispara ese turno, pero no hay más efectos adversos.
6	¡Kabúm!: La bombardarda dispara con una potencia abrumadora. Resuelve de nuevo el disparo, tirando otra vez el dado de artillería (repite si obtienes de nuevo problemas), pero con el doble de fuerza. Tras eso, la bombardarda sufre 1D3 heridas.

VAGONETA DE ATAQUE SNOTLING (40 puntos)

A veces los pequeños snotlings entran en un frenesí creador, y atropan toda la chatarra que pueden para construir estas extrañas vagonetas. Propulsadas por los incansables snotlings, estas construcciones se estrellan contra las líneas enemigas, creando confusión y haciendo innumerables bajas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vagoneta de ataque snotling	2D6	-	-	5	4	3	-	-	-
Dotación de snotlings	-	2	2	2	-	-	3	3	4

Tipo de tropa: Carro.

Tamaño de la unidad: 1 (Potencia de unidad 3)

Tripulación: un puñado de snotlings

Tirado por: ¡Los propios snotlings!

Equipo: Los snotlings van equipados con armas de mano.

Opciones: Puede equiparse con Rodillo con pinchos (+10 puntos, tira 2D6 y elige el mayor al efectuar los impactos por carga) y Velas (+5 puntos, el movimiento aleatorio pasa a ser 3D6).

Reglas especiales: Indesmoralizable, Movimiento aleatorio, Tirada de salvación por armadura 5+.



GARRAPATO GARGANTÚA (240 Puntos)

En las cuevas más profundas bajo las montañas moran estas enormes bestias, mitad animal y mitad hongo, conocidas como garrapatos gargantúa. Las tribus más enloquecidas de los goblins nocturnos capturan a estas feroces criaturas y las montan en combate: aunque son impredecibles, los garrapatos gargantúa son casi imparables.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Garrapato gargantúa	3D6	4	0	7	6	6	3	*	5
Dotación goblins nocturnos (6)	-	2	3	3	-	-	4	1 (6)	6

Tipo de tropa: monstruo

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Los goblins van armados con lanzas y arcos cortos. El garrapato va armado con sus inmensos dientes (arma de mano).

Reglas especiales: Movimiento aleatorio (3D6), Indesmoralizable, Impactos por carga (ID3), Odio (enanos), Piel escamosa (5+), Ataque veloz (sólo el garrapato gargantúa)

Dotación del castillo: El garrapato gargantúa está tripulada por una dotación de seis goblins nocturnos, aunque se consideran una única miniatura. En cuerpo a cuerpo, el garrapato gargantúa y la dotación pueden atacar con normalidad a cualquier miniatura en contacto peana con peana. Todos los impactos contra el garrapato se resuelven utilizando la Resistencia, Heridas y Tirada de salvación del Garrapato gargantúa. Usa la HP de la dotación para resolver los ataques de disparo. Se asume que la dotación controla al garrapato, por lo que siempre se usa el valor de liderazgo de los goblin nocturnos. Se trata como un monstruo en todos los demás aspectos).

Ataques cuerpo a cuerpo del garrapato gargantúa: Un garrapato gargantúa es una bestia errática y difícil de controlar. En combate cuerpo a cuerpo deberás determinar aleatoriamente de qué forma ataca el garrapato gargantúa. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

D6	Ataque del garrapato gargantúa
1	Bokao enorme: El Garrapato gargantúa abre su enorme boca, capaz de partir en dos una casa, y ataca con sus poderosos colmillos. El Garrapato gargantúa causa a un adversario en contacto peana con peana un impacto automático de F7 sin tirada de salvación por armadura con la regla especial Heridas múltiples (ID6).
2-3	Zaltoz errátikoz: El garrapato gargantúa comienza a saltar y gruñir. Todas las unidades (amigas y enemigas) en contacto peana con peana con el Garrapato gargantúa sufrirán 1D6 impactos de F7 distribuidos como si fueran proyectiles.
4	Embeztida: La mole del garrapato gargantúa se lanza hacia adelante para derribar a sus enemigos. Todas las miniaturas en contacto peana con peana con el frontal del garrapato gargantúa deberán efectuar un chequeo de iniciativa. Si lo fallan, sufrirán un impacto de F7 con la regla especial Heridas múltiples (ID3). Cualquier unidad que sufra una o más heridas por este ataque tendrá un penalizador de -1 para impactar al garrapato gargantúa en esa fase de combate cuerpo a cuerpo (los que ya hayan atacado aplicarán el -1 para impactar en la próxima fase de cuerpo a cuerpo)
5-6	Mordizkoz a manzalva: El feroz garrapato gargantúa comienza abrir y cerrar sus mandíbulas a toda velocidad, engullendo enemigos vorazmente. El garrapato gargantúa efectúa 2D6 ataques.

GIGANTE: (200 Puntos)

Los gigantes son una de las criaturas más grandes que aún recorren la superficie del Viejo Mundo, y su habilidad en la batalla se teme con razón. De hecho, si estuvieran algo organizados, sus tribus esparcidas aún podrían suponer una terrible amenaza para el Imperio. Por suerte para las razas "pequeñas", el pensamiento consciente parece ser algo doloroso para los gigantes, y prefieren el olvido del alcohol a los sueños de venganza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gigante	7	3	2	6	6	6	2	*	10

Tipo de tropa: monstruo

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Garrote (arma de mano)

Reglas especiales: Cruzar (obstáculos)

Caídas: Los gigantes son seres muy torpes, y son propensos a caerse. Un gigante deberá efectuar un chequeo para determinar si se cae al suelo si es derrotado en combate cuerpo a cuerpo (se hace antes que el chequeo de desmoralización), si está huyendo al inicio de tu fase de movimiento, cuando cruce un obstáculo (debe realizarse el chequeo al llegar a contacto con el obstáculo) o si el gigante decide Saltar arriba y abajo (debe efectuarse antes de comenzar a saltar). Para ver si el gigante se cae, deberás tirar 1D6. Con un resultado de 1, el gigante se caerá. Al morir, un gigante se cae automáticamente. Para determinar en qué dirección se cae el gigante, usa el dado de dispersión, y coloca la plantilla de gigante caído con los pies en contacto con la peana del gigante y la cabeza apuntando en la dirección de la caída. Cualquier miniatura total o parcialmente cubierta por la plantilla sufrirá un único impacto de F6 con la regla especial Heridas múltiples (ID3). Si el gigante se encontraba trabado e combate, esas heridas contarán para la resolución. Cuando un gigante se cae, sufre automáticamente una herida (que también deberá tenerse en cuenta para la resolución si el gigante está trabado en combate). Una vez en el suelo, el gigante puede levantarse en su próxima fase de movimiento (lo cual consumirá todo su movimiento). Un gigante en el suelo no podrá atacar. Si el gigante es obligado a huir mientras está en el suelo, retíralo como baja. Si el gigante tiene la oportunidad de perseguir estando en el suelo, en lugar de eso se pondrá en pie. Un gigante puede atacar normalmente el turno en que se levanta.

Ataques especiales del gigante: Cuando un gigante ataque, determina cuál de las dos siguientes tablas utilizará (dependiendo del tipo de tropa al que ataque) y tira 1D6. Al atacar a un personaje sobre una montura, decide antes de tirar si el gigante va a atacar al jinete o a la montura. Usa la tabla de cosas grandes contra infantería monstruosa, caballería monstruosa, bestias monstruosas, monstruos, carros y máquinas de guerra; y la tabla de cosas pequeñas contra infantería, bestias, caballería y enjambres.

D6	Tabla de cosas grandes	D6	Tabla de cosas pequeñas
1	Gritar y vocear	1	Gritar y vocear
2-4	Golpear con el garrote	2	Saltar arriba y abajo
5-6	Cabezazo	3	Agarrar y...
		4-6	Barrido con el garrote

Gritar y vocear: El gigante grita a sus enemigos, echándoles su fétido aliento. Ni el gigante ni ninguna miniatura enemiga en contacto peana con peana con él atacan este turno (a no ser que ya lo hayan hecho). El bando del gigante gana el combate automáticamente por dos puntos.

Golpear con el garrote: El gigante elige una única miniatura enemiga con la que esté en contacto peana con peana y la golpea con su garrote. La víctima debe superar un chequeo de iniciativa o sufrirá 2D6 heridas sin tirada de salvación por armadura. Si el gigante obtiene un doble, el garrote se habrá quedado atascado en el suelo, y el gigante no podrá atacar durante la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo del mismo combate mientras recupera su garrote.

Cabezazo: El gigante golpea con su dura cabeza a una única miniatura de la unidad enemiga, causándola una herida automática sin tirada de salvación por armadura. Si la víctima resulta herida pero no muere, quedará tan aturdida que perderá sus ataques de esa fase de combate cuerpo a cuerpo (si ya había atacado, perderá los ataques durante su próxima fase de combate cuerpo a cuerpo).

Saltar arriba y abajo: El gigante comienza a saltar sobre sus enemigos, Antes de efectuar el ataque, el gigante deberá chequear para ver si se cae (como se describe más arriba). Causa a la unidad pisoteada 2D6 impactos de F6 distribuidos como si fueran proyectiles. Una vez un gigante ha empezado a saltar arriba y abajo es muy difícil que pare, por lo que en las subsiguientes rondas del mismo combate cuerpo a cuerpo no será necesario tirar en la tabla para determinar el ataque del gigante, sino que continuará saltando arriba y abajo hasta que el combate finalice.

Barrido con el garrote: El gigante causa a su unidad objetivo 1D6 impactos de F7 distribuidos como si fueran proyectiles.

Agarrar y...: El gigante selecciona una única miniatura de la unidad enemiga que esté en contacto peana con peana con el gigante o con una miniatura en contacto peana con peana con el gigante. La miniatura agarrada puede efectuar un único ataque contra el gigante (fuera de la secuencia habitual). Si consigue causar una herida no salvada, el gigante lo soltará con un alarido y este ataque no tendrá efecto. Si no lo logra, tira 1D6 para ver qué hace el gigante con su infortunada víctima:

D6	Resultado (Agarrar y...)
1	Metida en el saco: la miniatura se retira como baja. Sin embargo, si el gigante muere, todas las miniaturas Metidas en el saco quedarán libres.
2	Arrojada contra la unidad: el gigante arroja a la infortunada víctima contra la unidad. Esta se retira como baja, y la unidad sufre 1D6 impactos de F3.
3	Arrojada contra otra unidad: igual que el anterior, solo que el gigante arroja a la víctima contra otra unidad enemiga a 12" o menos de su posición. Las heridas causadas cuentan para la resolución del combate a favor del gigante. Si no hay otras unidades enemigas, considera este resultado como un 2.
4	Despedazada: La miniatura se retira como baja. Si la miniatura despedazada estaba en una unidad, esa unidad queda apabullada ese turno.
5	Devorada: La miniatura se retira como baja. Si la miniatura devorada estaba en una unidad, esa unidad queda apabullada ese turno.
6	Trincar a otro: considera este resultado como un 1, sólo que tras meter en el saco a su víctima, el gigante elige otra víctima (que puede hacer su ataque de gracia), y vuelve a tirar en esta tabla.

KATAPULTA DE GOBLINZ VOLADOREZ (90 puntos)

Producto del descabellado ingenio goblin, la katapulta de goblinz voladorez es una muestra del desprecio más absoluto de los goblins por la vida (tanto propia como ajena). Se trata de una catapulta en la que el proyectil es un goblin equipado con alas de tela y madera para planear, y un casco con un pincho afilado.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Katapulta					7				
Dotación	4	2	3	3	3	1	3	1	6

Tipo de tropa: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Katapulta con 3 goblins de dotación.

Equipo: La dotación va equipada con Arma de mano y Armadura ligera.

Reglas especiales: La Katapulta de goblins voladores dispara como una catapulta normal, pero no utilices ninguna plantilla. En lugar de eso, marca el punto de impacto con la miniatura del Goblin volador, y tira los dados de artillería y dispersión como es habitual. Después de desviar, puedes mover el punto de impacto ID6" en la dirección que desees. Cualquier unidad tocada por la peana del goblin volador sufre ID6 impactos de fuerza 5 que no permiten tirada de salvación por armadura. Si obtienes un resultado de Problemas, tira en la siguiente tabla de problemas:

D6	Tabla de problemas de la katapulta de goblins voladores
1-2	¡Deztruida! La katapulta se rompe con un chasquido, matando a su dotación. Retíralo como baja.
3-4	Ezkacharrada. El Goblin volador se enreda al lanzarse. y no podrá disparar durante el siguiente turno mientras la dotación desengancha al infortunado goblin.
5	¡Rezbalón! El Goblin volador resbala y no llega a elevarse. Impactará a la primera cosa que encuentre en la trayectoria hacia su objetivo. Si es un elemento de escenografía, el goblin volador se retirará inmediatamente sin causar ningún daño. Si se trata de una unidad (amiga o enemiga), esta sufrirá ID6 impactos de F5 sin tirada de salvación por armadura, tras lo cual se retirará el goblin volador. La katapulta podrá disparar normalmente el siguiente turno.
6	Remolino. La Katapulta gira como una peonza sobre su eje antes de lanzar al goblin. Este sale lanzado ID6x10" en una dirección aleatoria. Esto determina el punto de impacto del Goblin volador. En este caso no podrá corregir la trayectoria. La katapulta podrá disparar normalmente el siguiente turno.

Goblin trazador (gracias a la trayectoria que describen los goblins voladores, a las demás máquinas de guerra les resulta más sencillo calcular las trayectorias de sus proyectiles. Si una unidad enemiga es impactada por un goblin volador, todas las demás máquinas de guerra que disparen contra esa misma unidad en esa fase de disparo podrán repetir el dado de dispersión), Miedo a loz orejotaz.



KATAPULTA LANZARREDEZ (80 puntos)

Los goblins silvanos utilizan estas toscas catapultas de ramas y cuerda para arrojar enormes bolas de telaraña sobre sus enemigos. Aunque las telarañas no causan un gran daño, ralentizan el movimiento del enemigo y dificultan sus ataques.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Katapulta					7				
Dotación	4	2	3	3	3	1	3	1	6

Tipo de tropa: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Katapulta con 3 goblins silvanos de dotación.

Equipo: La dotación va equipada con Arma de mano.

Reglas especiales: La Katapulta LanzarredeZ dispara como una catapulta normal, pero tiene F1 (F3 el impacto central). Cualquier unidad impactada por la Katapulta LanzarredeZ verá sus atributos de Iniciativa y Movimiento reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta el inicio de la siguiente fase de disparo de los goblins.

GOBLINS: COMANDANTES

KAUDILLO GOBLIN (65 puntos)

Mientras que en las tribus de los orcos los líderes son invariablemente los más fuertes, en las sociedades goblin los puestos de responsabilidad están ocupados por los individuos más astutos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Goblin	4	5	4	4	4	3	6	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con una de las siguientes armas: Arma a dos manos (+4 puntos), Arma de mano adicional (+3 puntos) o Lanza (+3 puntos). Puede equiparse con un arco corto (+5 puntos). Puede sustituir su armadura ligera por armadura pesada (+4 puntos). Puede equiparse con escudo (+3 puntos).

Montura: Puede montar un Lobo gigante (+18 puntos), Karro de lobos (sustituye a un miembro de la dotación, +50 puntos), Serpiente alada (+180 puntos) o Troll Amaestrado (+50 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos y hasta una Reliquia.

Reglas especiales: Miedo a loz orejotaz.

GRAN CHAMÁN GOBLIN (145 puntos)

Los grandes chamanes goblin son los guías espirituales de sus tribus, y son respetados y temidos por todos los goblins. Son capaces de descargar la potente energía del Waaagh! contra el enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Chamán Goblin	4	2	3	3	4	3	4	1	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+4 puntos) o Arma de mano adicional (+3 puntos).

Magia: Nivel de magia 3, puede aumentarse a 4 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del Pequeño Waaaagh!

Montura: Lobo gigante (+18 puntos) o Karro de lobos (sustituye a un miembro de la dotación, +50 puntos)

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Kanalización verde, Miedo a loz orejotaz.

KAUDILLO GOBLIN NOCTURNO (75 puntos)

Un kaudillo goblin nocturno es un goblin lo suficientemente ambicioso, despiadado e inteligente como para haber llegado a lo más alto de su tribu. Esto implica una gran habilidad para la lucha, así como una capacidad de estar siempre alerta que en otras especies se denominaría paranoia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Goblin nocturno	4	5	4	4	4	3	7	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con una de las siguientes armas: Arma a dos manos (+4 puntos), Arma de mano adicional (+3 puntos), Garrote (+4 puntos), Pinchagarrapatos (+4 puntos) o Lanza (+3 puntos). Puede equiparse con un arco corto (+5 puntos). Puede sustituir su armadura ligera por armadura pesada (+4 puntos). Puede equiparse con escudo (+3 puntos).

Montura: Puede montar un Garrapato cavernícola gigante (+40 puntos), Serpiente alada (+180 puntos), Troll amaeztrado de piedra (+60 puntos) o Palanquín de guerra (+40 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos y hasta una Reliquia.

Reglas especiales: Miedo a loz orejotaz, Odio (enanos).

GRAN CHAMÁN GOBLIN NOCTURNO (160 puntos)

Los grandes chamanes goblin nocturnos están invariablemente locos debido a la gran cantidad de Zetaz mágikaz que consumen en sus rituales arcanos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Chamán Goblin nocturno	4	2	3	3	4	3	5	1	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y ID3 Zetaz Mágikaz.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+4 puntos) o Arma de mano adicional (+3 puntos). Puede adquirir hasta 3 Zetaz Mágikaz adicionales (+10 puntos cada una).

Magia: Nivel de magia 3, puede aumentarse a 4 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del Pequeño Waaaagh!

Montura: Puede montar un Garrapato cavernícola gigante (+40 puntos)

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Kanalización verde, Miedo a loz orejotaz, Odio (enanos).

KAUDILLO GOBLIN SILVANO (60 puntos)

Los kaudillos goblin silvanos son líderes militares de sus tribus, y son muy respetados. Son elegidos por los chamanes para liderar a la tribu en batalla, pues estos son el auténtico poder en las tribus de adoradores de la Gran Araña.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Goblin silvano	4	5	5	4	4	3	6	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y Arco corto.

Opciones: Puede equiparse con una de las siguientes armas: Arma a dos manos (+4 puntos), Arma de mano adicional (+3 puntos) o Lanza (+3 puntos). Puede equiparse con escudo (+3 puntos).

Montura: Puede montar una de las siguientes: Araña gigante (+22 puntos), Araña gigantesca (+75 puntos), Serpiente alada (+180 puntos) o Troll ameztrado de río (+60 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos y hasta una Reliquia.

Reglas especiales: Miedo a loz orejotaz, Ataques envenenados, Cruzar bosques.

GRAN CHAMÁN GOBLIN SILVANO (150 puntos)

Los chamanes goblin silvanos realizan ritos específicos de adoración a las arañas. Tras generaciones y generaciones, las arañas de los bosques se han hecho muy receptivas a la energía Waaaagh!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Chamán Goblin silvano	4	2	4	3	4	3	4	1	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+4 puntos) o Arma de mano adicional (+3 puntos). Puede llevar un arco corto (+3 puntos).

Magia: Nivel de magia 3, puede aumentarse a 4 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del saber del Pequeño Waaaagh!

Montura: Puede montar una de las siguientes: Araña gigante (+22 puntos), Araña gigantesca (+75 puntos) o Araña Aracnarock (+265 puntos). Un Aracnarock puede equiparse con un Templo de Telaraña por +30 puntos.

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Kanalización verde, Miedo a loz orejotaz, Ataques envenenados, Cruzar bosques.

GOBLINS: HÉROES

GRAN JEFE GOBLIN (35 puntos)

Los Grandes Jefes son goblins especialmente astutos y con buenas cualidades para el gobierno y/o la guerra. Se otorgan a sí mismos el título de Grandes Jefes porque son jefes de jefes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran jefe Goblin	4	4	3	4	4	2	5	3	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con una de las siguientes armas: Arma a dos manos (+3 puntos), Arma de mano adicional (+2 puntos) o Lanza (+1 puntos). Puede equiparse con un arco corto (+3 puntos). Puede sustituir su armadura ligera por armadura pesada (+3 puntos). Puede equiparse con escudo (+2 puntos).

Montura: Puede montar un Lobo gigante (+12 puntos), Karro de lobos (sustituye a un miembro de la dotación, +50 puntos) o Troll Amaeztrado (+50 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Miedo a loz orejotaz

CHAMÁN GOBLIN (55 puntos)

Los chamanes goblin están en contacto con el Gran Verde. Son capaces de canalizar la energía Waaagh! que generan los goblins para hacer potentes hechizos con los que molestar al enemigo y ayudar a su tribu.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Goblin	4	2	3	3	3	2	3	1	6

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+2 puntos) o Arma de mano adicional (+2 puntos).

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del Pequeño Waaagh!

Montura: Lobo gigante (+12 puntos) o Karro de lobos (sustituye a un miembro de la dotación, +50 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Kanalización verde, Miedo a loz orejotaz.

GRAN JEFE GOBLIN NOCTURNO (40 puntos)

Los grandes jefes de las tribus de goblins nocturnos son los más fuertes y feroces de entre ellos, los que llevan la disciplina del kaudillo a las filas. Guiando a los guerreros de la tribu a la batalla, los grandes jefes buscan la gloria para, algún día, reemplazar al kaudillo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran jefe Goblin nocturno	4	4	3	4	4	2	6	3	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Puede equiparse con una de las siguientes armas: Arma a dos manos (+3 puntos), Arma de mano adicional (+2 puntos), Garrote (+3 puntos), Pinchagarrapatos (+3 puntos) o Lanza (+2 puntos). Puede equiparse con un arco corto (+3 puntos). Puede sustituir su armadura ligera por armadura pesada (+3 puntos). Puede equiparse con escudo (+2 puntos).

Montura: Puede montar un Garrapato cavernícola gigante (+50 puntos) o un Troll amaeztrado de piedra (+60 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Miedo a loz orejotaz, Odio (enanos).

CHAMÁN GOBLIN NOCTURNO (60 puntos)

Los chamanes goblin nocturnos comen grandes cantidades de Zetaz mágikaz para potenciar sus poderes arcanos, por lo que muchos de ellos están demenciados, aunque son temibles en batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Goblin nocturno	4	2	3	3	3	2	4	1	6

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y una Zeta Mágika.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+2 puntos) o Arma de mano adicional (+2 puntos). Puede adquirir hasta 3 Zetaz Mágikaz adicionales (+10 puntos cada una).

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del Pequeño Waaaagh!

Montura: Puede montar un Garrapato cavernícola gigante (+50 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Kanalización verde, Miedo a loz orejotaz, Odio (enanos).

GRAN JEFE GOBLIN SILVANO (35 puntos)

Como todas las tribus goblin, los goblins silvanos efectúan incursiones y saqueos contra sus vecinos, sean estos humanos, enanos, elfos, orcos o incluso otros goblins. Los grandes jefes goblin silvanos suelen dirigir esos saqueos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran jefe Goblin silvano	4	4	4	4	4	2	5	3	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano y Arco corto.

Opciones: Puede equiparse con una de las siguientes armas: Arma a dos manos (+3 puntos), Arma de mano adicional (+2 puntos) o Lanza (+2 puntos). Puede equiparse con escudo (+2 puntos).

Montura: Araña gigante (+15 puntos), Araña gigantesca (+75 puntos) o Troll ameztrado de río (+60 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Miedo a loz orejotaz, Ataques envenenados, Cruzar bosques.

CHAMÁN GOBLIN SILVANO (55 puntos)

Los chamanes goblin silvanos dejan que sus arañas les piquen para mitigar los efectos más perniciosos de la sobreacumulación de energía Waaagh! Gracias a ello consiguen controlar sus salvajes poderes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Goblin silvano	4	2	3	3	3	2	3	1	6

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+2 puntos) o Arma de mano adicional (+2 puntos). Puede llevar un arco corto (+2 puntos).

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del Pequeño Waaaagh!

Montura: Araña gigante (+15 puntos) o Araña gigantesca (+75 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Kanalización verde, Miedo a loz orejotaz, Ataques envenenados.

Especial: Estandarte de Batalla: Un único Gran jefe del ejército (goblin, goblin nocturno o goblin silvano) puede llevar el Estandarte de Batalla por +25 puntos. Puede elegir un estandarte mágico (incluso una reliquia) como uno de sus objetos mágicos.

GOBLINS: MONTURAS DE LOS PERSONAJES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lobo	9	4	0	4	3	1	4	1	6
Araña gigante	7	3	0	3	3	1	4	1	2
Araña gigantesca	7	4	0	5	5	4	4	4	4
Garrapato cavernícola gigante	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3
Palankín de guerra	4	3	3	3	-	-	5	1 (4)	7
Troll Amaestrado	6	3	1	5	4	3	1	3	4
Serpiente Alada	8	5	0	6	5	5	3	3+1	6
Araña Aracnarock	7	4	3	7	6	8	3	6+1	6
Dotación de la aracnarock (8 goblins silvanos)	-	2	3	3	-	-	3	1 (8)	6

Lobo: Bestia. Cambia el tipo del jinete a Caballería. Caballería rápida.

Araña gigante: Bestia. Cambia el tipo del jinete a Caballería. Caballería rápida, Trepamuros, Cruzar bosques, Ataques envenenados, Poder de penetración. Cruzar obstáculos, Causan miedo.

Araña Gigantesca: Bestia monstruosa. Cambia el tipo del jinete a Caballería monstruosa. Caballería rápida, Trepamuros, Cruzar bosques, Ataques envenenados, Poder de penetración. Cruzar obstáculos, Causan miedo, Piel quitinosa (proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete en lugar del +1 habitual).

Garrapato cavernícola gigante: Bestia monstruosa. Cambia el tipo del jinete a Caballería monstruosa. Odio (enanos), Causa miedo, Impactos por carga (1), Inmune a psicología (se lo proporciona también a su jinete), Movimiento aleatorio (3D6), Hostigador, Detestables, Garrapatos furiosos, Vínculo de manada (un Garrapato saltarín gigante puede repetir su tirada de movimiento aleatorio. Una unidad de garrapatos saltarines que incluya un personaje montado en garrapato saltarín gigante puede repetir su tirada de movimiento aleatorio.).

Palankín de Guerra: Infantería. No cambia el tipo del jinete. Portado por cuatro chikoz duros goblin nocturnos que combaten también en los desafíos. Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura del jinete, y una herida adicional a este.

Troll Amaestrado: Bestia monstruosa. Cambia el tipo del jinete a Caballería monstruosa. No es Veloz. Miedo, Estupidez, Regeneración (5+), Vómito de troll. Los Trolls de río tienen también -1 para impactarles en cuerpo a cuerpo, cruzar ríos y cruzar pantanos; los Trolls de piedra proporcionan un +1 adicional a la tirada de salvación por armadura del jinete y Resistencia mágica 2.

Serpiente alada: Monstruo. Volar. Ataques envenenados, Aguijón (el ataque adicional tiene la regla especial Heridas múltiples 1D6), Piel escamosa 4+.

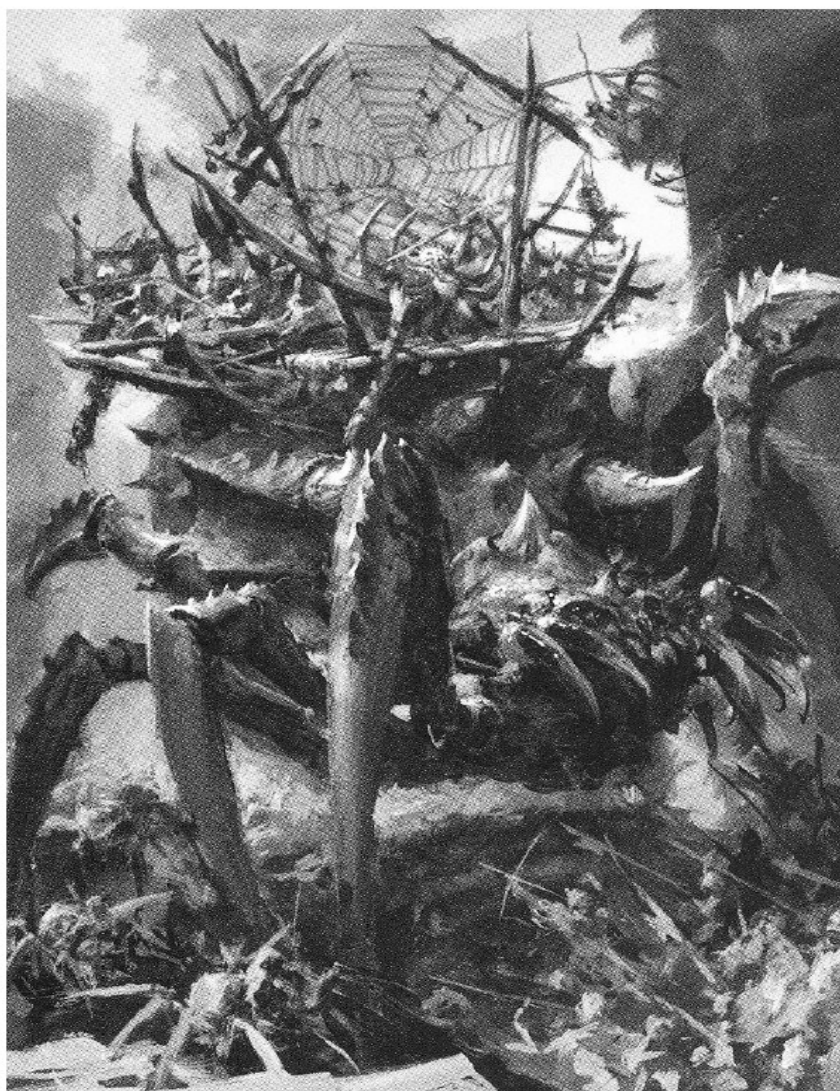
Araña Aracnarock: Monstruo. Cruzar bosques, Inmune a psicología, Objetivo grande, Cruzar obstáculos, Ataques envenenados (también la dotación), Tozudez, Veloz, Terror, Trepamuros, Poder de penetración (sólo el Aacnarock), Piel escamosa 4+.

Dotación de la Howda: La araña Aracnarock está tripulada por una dotación de ocho goblins silvanos con lanza y arco corto, aunque se consideran una única miniatura. En cuerpo a cuerpo, la araña y la dotación pueden atacar con normalidad a cualquier miniatura en contacto peana con peana. Todos los impactos se resuelven utilizando la Resistencia, Heridas y Tirada de salvación del Aracnarock. Usa la HP de la dotación para resolver los ataques de disparo. Se trata como un monstruo en todos los demás aspectos.

Mordisco venenoso: el ataque adicional del Aracnarock es un mordisco venenoso. Tira un dado diferente para este ataque. Además de ser un ataque envenenado, tiene la regla especial Heridas múltiples (ID6).

Telarañas: Se trata de una catapulta con alcance: 12" y tiene F1 (F3 el impacto central). Cualquier unidad impactada por las telarañas del Aracnarock verá sus atributos de Iniciativa y Movimiento reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta el inicio de la siguiente fase de disparo de los goblins. Si obtiene un resultado de problemas simplemente no dispara ese turno.

Templo arácnido de telaraña: Un chamán Goblin silvano montado en un aracnarock con un templo arácnido de telaraña tendrá la regla especial Señor del conocimiento (pequeño Waaaagh!). Además, tanto él como cualquier hechicero amigo a 12 UM o menos tendrá un +1 a sus intentos de canalizar.



ARMERÍA GOBLIN

Ezporaz arrojadizaz: Se trata de un arma de disparo con el siguiente perfil: alcance 10", disparo rápido, fuerza 2, niega la tirada de salvación por armadura.

Garrote: Los goblins nocturnos usan contundentes garros. Se trata de armas de combate cuerpo a cuerpo con el siguiente perfil: F+1, Requiere ambas manos.

Redes: Al comienzo de cada ronda de combate cuerpo a cuerpo, una unidad con redes puede intentar enredar a una unidad enemiga con la que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Tira 1D6: con un resultado de 2+, la unidad quedará enredada; pero si obtienes un 1, será tu propia unidad la que quede enredada. Una unidad enredada (una o más veces) tendrá un penalizador de -1 a su fuerza hasta el final de la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Pinchagarrapatoz: Un Pinchagarrapatoz se considera una alabarda. Los goblins equipados con pinchagarrapatoz pueden atacar desde la segunda y la tercera fila de su unidad.

Zetaz mágikaz: Los chamanes goblin nocturnos utilizan lo que ellos llaman "Zetaz mágikaz" para potenciar sus conjuros, aumentando su conexión con el "Gran Verde". Un chamán comienza la batalla con una Zeta mágika, y un gran chamán con 1D3+1 Zetaz. Adicionalmente, pueden adquirirse más según se detalla en la lista de ejército. Cada Zeta puede usarse una única vez durante la batalla, y debe declararse si se usa una seta (o varias) al lanzar un hechizo. Cada Zeta añade un dado de energía extra al hechizo, y si obtiene un 6, contará para la disfunción mágica/fuerza irresistible. Si en el dado de la Zeta (o los dados) se obtiene un resultado de 1, entonces algo habrá ido mal, y deberás tirar 2D6 en la siguiente tabla (esto se lleva a cabo tras resolver el hechizo, si es que este sale y no es dispersado; ten en cuenta que deberás tirar una vez por cada uno que saques, por lo que puede ser peligroso comer muchas setas de golpe):

2D6	Tabla de problemas de las Zetaz mágikaz
2	¡Kaboom! El poder desatado del ¡Waaaagh! es demasiado para el cerebro del chamán, que estalla. El chamán muere inmediatamente; coloca sobre él la plantilla grande antes de retirarlo: cualquier miniatura total o parcialmente cubierta por la plantilla sufre un impacto de F10 .
3-4	¡Por Gorko y Morko! El chamán canaliza hacia el exterior toda la energía sobrante de la Zeta. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el chamán. Cualquier miniatura bajo la plantilla (excepto el chamán) sufre un impacto de fuerza 6.
5-6	Ezkape. Una nube de verdosa energía ¡Waaaagh! emerge del chamán. Coloca sobre este la plantilla redonda pequeña. Cualquier miniatura parcial o totalmente cubierta por la plantilla (incluyendo al chamán) sufre un impacto de F4.
7-8	Kanzanzio. El chamán deja escapar el exceso de energía Waaaagh!, pero no podrá lanzar mas hechizos esta fase de magia
9-10	No me akuerdo. El chamán olvida el hechizo que estaba utilizando, y no podrá usarlo más durante la batalla.
11-12	Lokura. El chamán se vuelve loco. Queda afectado por las reglas especiales Inmune a psicología y Furia asesina por el resto de la batalla.

OBJETOS MÁGICOS

ARMAS MÁGICAS

Hacha de chafar taponez (Reliquia, 50 puntos)

Este arma está hecha de gromril, el metal que utilizan los herreros enanos, y aunque ha sido ampliamente "mejorada", el núcleo del hacha se mantiene igual. Encantada por poderosas magias de los chamanes goblin nocturnos, el hacha puede atravesar armaduras con facilidad, y es terriblemente letal contra los ancestrales enemigos de los goblin nocturnos.

Arma de mano. Otorga al portador la regla especial Poder de penetración, así como +1 a su fuerza y +1 ataque. Si se encuentra luchando contra enanos, suma un + fuerza y +1 ataque adicional.

Tranka enorme de Gimlug (40 puntos)

El Zeñor de la guerra Gimlug tenía este enorme garrote embrujado por los chamanes de su tribu, que utilizaba tanto para capturar garrapatos gigantes como para aporrear a sus subalternos.

Garrote goblin (requiere ambas manos, +1 fuerza) que tiene la regla especial Heridas múltiples (1D3).

Hacha zertera de Ulag (35 puntos)

En combate, este arma vibra en manos de su portador, y siempre parece saber muy bien la mejor forma de acertar al enemigo.

Arma de mano. Proporciona +1 a fuerza, y permite repetir las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Puñalez malvadoz (30 puntos.)

Estos mugrientos puñales de hueso están encantados con un conjuro de velocidad y precisión.

Armas emparejadas. Proporciona a su portador Iniciativa 10 y la regla especial Poder de penetración en combate cuerpo a cuerpo.

Arko buzkador (25 puntos)

Hecho de madera de un árbol de Athel Loren y con las tripas curtidas de un ogro, el Arko buzkador nunca falla un disparo.

Arco largo. Otorga la regla especial Francotirador, repite las tiradas para impactar fallidas y sus disparos son Ataques envenenados. Si obtienes un resultado de 1 para impactar, no puedes repetirlo.

Ezpada traizionera (25 puntos)

Mientras que los orcos se contentan con luchar con quien sea, donde sea y cuando sea, a los goblins les gusta mucho más esperar a que su oponente mire para otro lado.

Arma de mano. Ataques envenenados. Confiere a su portador +1 fuerza si ataca por el flanco, y +2 fuerza si ataca por la retaguardia.

Zeta Yuyu (20 puntos)

La Zeta Yuyu es un arma estrambótica, una enorme y dura seta que suelta esporas tóxicas cada vez que se agita.

Arma a dos manos. Por cada impacto causado, el oponente deberá hacer un chequeo de resistencia. Si falla, hasta el final de la siguiente fase de combate se quedará en HA, F e I 1.

Úniko kazañazo de Wollopa (15 puntos)

Los goblins siguen recordando al rebelde Wollopa, así como su tremendo arma y su habilidad para correr más rápido que un jabalí al galope cuando no daba en el blanco (lo que sucedía a menudo).

Arma de mano. Una vez por batalla, este arma otorga a su portador fuerza 10 durante la fase de combate cuerpo a cuerpo. El portador debe declarar que va a utilizar este arma antes de efectuar la tirada para impactar.

Zuperacha de Martog (15 puntos)

El viejo kaudillo Martog el aporreador tenía una extensa colección de armas, la mayoría de las cuales habían sido robadas a sus legítimos propietarios. La que más le gustaba de todas era un enorme hacha enana repleta de runas y sangre enana (esto último a partir de que Martog se hiciera con ella).

Arma de mano. Proporciona al portador +IHA, +IF y +II.

Zitepincho-tomato (10 puntos)

Pese a ser lo bastante primitiva como para que se reconozca al instante su manufactura goblin, esta lanza posee una habilidad excepcional para encontrar el punto vulnerable del enemigo.

Lanza. Las heridas causadas por este arma tienen un penalizador adicional de -3 a la tirada de salvación.

Akuchillador zuertudo (5 puntos)

Esta espada tiene un encantamiento muy poco común que se hace más fuerte cuantos más objetos mágicos hay cerca.

Arma de mano. Si el portador ataca a un personaje enemigo que porte algún objeto mágico, suma +1 a su fuerza por cada objeto mágico que porte este.

ARMADURAS MÁGICAS

Armadura de loz taponez (35 puntos)

Las placas de gromril de esta armadura relucen con las runas de defensa que aún tienen grabadas... runas que no sirvieron de mucho a su anterior dueño, cuyas barbas adornan el cinto de la armadura.

Armadura de gromril (tirada de salvación por armadura de 4+). Proporciona una tirada de salvación especial de 5+.

Koraza vengativa (30 puntos)

Esta vieja armadura está encantada por un chamán con un hechizo que devuelve los golpes del enemigo en forma de rayos de energía ¡Waaaagh!

Armadura pesada. Cada vez que el portador reciba una herida en combate cuerpo a cuerpo y esta herida sea salvada con su tirada de salvación por armadura, el que causó la herida recibe un impacto de F4 sin salvación por armadura.

Kazko furioso (10 puntos)

Este abollado yelmo está lleno de energía ¡Waaaaagh!, y enfurece a su portador por el método de calentar sus sesos. Yelmo (proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura del portador). Además, este se verá sujeto a la regla especial Furia asesina durante toda la batalla y no la perderá aunque pierda un combate.

Pellejoz apeztozoz (5 puntos)

Estos pellejos malolientes y llenos de pulgas otorgan una considerable protección, pero pocos querrán estar cerca del portador debido al nauseabundo olor que desprende y a los picotazos de los parásitos.

Armadura ligera. Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura (para un total de 4+). El portador no puede beneficiarse de la regla especial ¡Cuidado, señor!

TALISMANES

Piedro de la suerte (Reliquia, 55 puntos)

Esta extraña piedra de color verdoso ha aparecido numerosas veces en las leyendas de los goblins, y según se cuenta, muchos famosos señores de la guerra llevaron este amuleto. Es innegable que proporciona a su portador una gran suerte.

El personaje puede repetir todas sus tiradas para impactar, herir, tiradas de salvación (por armadura y especiales) y todos los chequeos de atributo.

Talizmán de Morko (30 puntos)

Este antiguo y gastado talismán brilla con una tenue luz verdosa y desprende un miasma que aturde y desorienta al adversario.

Todos los ataques cuerpo a cuerpo que se realicen contra el portador tienen un penalizador de -1 para impactar.

Pintura de guerra mágica (30 puntos)

Algunos chamanes goblin silvanos pintan intrincados dibujos sobre su piel o sobre las de los Kaudillos con más fe para que les protejan en la batalla.

Sólo Goblins silvanos. El portador no puede llevar armadura ligera ni pesada (ni mundana ni mágica). Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 5+ y Resistencia mágica (1)

El mejor Kachivache p'al ke manda (25 puntos)

Se trata de una vieja corona enana grabada con runas que aún refulgen pese a la gran cantidad de mugre que las cubre. Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 5+.

Kollar Chungo (25 puntos)

Los chamanes más malicosos crean estos collares que conceden a aquellos jefes y kaudillos que, según ellos, desagradan a Gorko y Morko.

Si el portador del Kollar Chungo muere, coloca inmediatamente la plantilla redonda pequeña centrada en él. Cualquier miniatura (amiga o enemiga) tocada por la plantilla sufrirá un impacto de F6 con la regla especial Heridas múltiples (ID3).



ARTEFACTOS ARCANOS

Muñeco diabólico (50 puntos)

Esta siniestra marioneta actúa como foco para las maldiciones del chamán. Se sintoniza con la vibración mágica de un hechicero enemigo, el cual comenzará a sentir picores y pinchazos.

Al inicio de la batalla elige un hechicero enemigo: este tendrá un penalizador de -1 a todas sus tiradas de lanzamiento y dispersión de hechizos.

Báculo chorizador (40 puntos)

Los Goblins tienen una gran pericia en hacerse con los bienes ajenos, como demuestra la manufactura probablemente enana de este bastón.

Al inicio de cada fase de magia del oponente, puedes robar uno de sus dados de energía y añadirlo a tu reserva de dados de dispersión.

Veneno de aracnarock (30 puntos)

Los chamanes goblin silvanos se inyectan muchas veces bajo la piel veneno de las enormes arañas aracnarock para acostumbrarse a los efectos más perniciosos de la energía ¡Waaaagh!.

Sólo goblin silvanos. Cada vez que el chamán sufra una disfunción mágica, podrá repetir el resultado al tirar en la tabla de disfunciones mágicas.

Kaldero de nieblaz (20 puntos)

El siniestro Kaldero de nieblaz no deja de humear un miasma verdoso (probablemente producto de algún tipo de hongo) que oculta a los goblins al tiempo que los revigoriza.

Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del chamán, y permanece un turno. Por la duración del hechizo, otorga a la unidad la regla especial Veloces; todos los ataques de disparo y cuerpo a cuerpo contra la unidad tendrán un penalizador de -1 para impactar.

OBJETOS HECHIZADOS

Chorizador Mágiko (55 puntos)

La habilidad de los goblins para quedarse con lo que no les pertenece también se extiende a sus habilidades arcanas. Algunos chamanes encantan estas piedras verdosas para robar la magia contenida en los objetos que porta un enemigo.

Un sólo uso. Puede utilizarse al inicio de cualquier ronda de combate cuerpo a cuerpo. Selecciona un personaje, oficial o portaestandarte enemigo en contacto peana con peana con el portador. Tu rival te deberá revelar todos los objetos mágicos que posee la miniatura seleccionada. Elige uno de esos objetos mágicos: este pasará a considerarse un objeto mundano de su mismo tipo. Todas las propiedades mágicas del objeto seleccionado pasarán al Chorizador (por ejemplo, si se selecciona un Escudo encantado, este pasará a ser un escudo normal, y el Chorizador pasará a proporcionar un +1 a la tirada de salvación por armadura de su portador).

Kachivache volador de Fuggitt (40 puntos)

Fuggitt fue un goblin innovador y con una gran inventiva; el Leonardo Da Miragliano de los goblins. Inventó un trasto con alas de lona que finalmente consiguió volar cuando el chamán de su tribu lo encantó con el poder de Gorko.

El personaje puede Volar. No puede equiparse con armas mundanas o mágicas, pero gracias a los palos afilados del Kachivache, se considerará equipado con dos armas de mano.

Korona mágika (35 puntos)

La infame Korona Mágika es un artefacto que ha pasado por muchas manos a lo largo del tiempo, y posee un encantamiento que llena de resolución a los guerreros, aunque estos sean cobardes goblins.

Un sólo uso. Puede activarse en cualquier momento de tu turno o el de tu oponente. Hasta el final del turno de jugador en que es activada, la Korona Mágika aumenta el liderazgo del portador hasta 10.

Kachivache Trukulento (25 puntos)

Este fetiche contiene una poderosa maldición que corrompe todas las protecciones mágicas a su alrededor.

Ni el portador ni ninguna miniatura (amiga o enemiga) en contacto peana con peana podrá efectuar tiradas de salvación especiales (excepto las de Esquivar, como es habitual).

Pózima de hongoz (25 puntos)

Los chamanes goblin nocturnos preparan estos brebajes en sus mugrientos calderos antes de la batalla, y en ellos incluyen todos los hongos disponibles, así como la mayoría de hierbas raras que puedan encontrar cerca, por lo que su efecto es muy irregular.

Al inicio de la batalla, el personaje portador (y la unidad en la que se encuentre) pueden tomar la Pózima. Tira 1D6 y aplica el resultado durante toda la batalla:

D6	Pózima de Hongoz
1	Indigeztión: el personaje (y cada miembro de su unidad) sufren un impacto de F1 sin tirada de salvación por armadura. La Pózima no tiene otros efectos.
2	Muy kolokadoz: El personaje (y su unidad) sufren Estupidez durante toda la batalla.
3-4	Furia de laz zetaz: El personaje (y su unidad) se ven sujetos a la regla especial Furia asesina.
5	Kabreo de trez parez: El personaje (y su unidad) se ven sujetos a la regla especial Odio (todos los enemigos).
6	Kontakto kon el Gran Verde: El personaje (y su unidad) obtienen las reglas especiales Tozudez, Inmunes a psicología y Resistencia mágica (I).

Kriztal de vizi3n (10 puntos)

El Kriztal de vizi3n puede inducir un trance en su portador, en el que su esp3ritu vagará por el Gran Verde.

Puede utilizarse al inicio de cualquier turno. El portador deberá superar un chequeo de liderazgo. Si lo supera, el oponente deberá revelar todos sus objetos mágicos, hechizos, asesinos, fanáticos, etc en un radio de 24" del portador. Si lo falla, quedará sujeto a Estupidez hasta el final del turno.

Garrapato de atake (10 puntos)

Algunos goblins nocturnos amaestran a feroces garrapatos, que sueltan contra el enemigo en mitad del combate. Si todo marcha bien, morderán al enemigo. Pero no siempre las cosas marchan bien...

Sólo goblins nocturnos. El personaje obtiene un ataque adicional, que se resolverá a su propia I, con HA4 y F5. Sin embargo, si se obtiene un resultado de 1 en la tirada para impactar, será el portador el que sufra un impacto de F5.

Piedro de atraer flechaz (10 puntos)

Esta piedra tallada toscamente está encantada con una poderosa maldición.

Un sólo uso. Puede "arrojarse" sobre una unidad enemiga a 30cm o menos (no es necesario efectuar tiradas) al inicio de cualquiera de tus fases de disparo. Durante ese turno, todos los disparos dirigidos contra la unidad podrán repetir todas sus tiradas fallidas para impactar.

ESTANDARTES MÁGICOS

Eztandarte de guerra de Skarsnik (Reliquia, 60 puntos)

El estandarte victorioso del señor de la guerra de los Ocho Picos tiene tejidos poderosos conjuros, obra de los más grandes chamanes.

Todos los chequeos de animosidad fallidos a 12" o menos del estandarte se considerará que obtienen automáticamente un resultado de 6 (¡A por ellos!). Además, la unidad obtiene la regla especial Odio (enanos y skaven).

Eztandarte de la Luna Malvada (50 puntos)

Hecho de la más negra de las telas y encantado con hechizos por los más poderosos chamanes goblin nocturnos, este estandarte desprende una oscuridad tangible que envalentona a los goblins nocturnos al tiempo que oscurece sus formas, haciendo muy difícil impactarlos.

Sólo goblins nocturnos. El portador y todos los goblins nocturnos en su misma unidad obtienen la regla especial Tozudez. Cualquier enemigo que dispare contra la unidad tendrá un penalizador de -1 para impactar. Adicionalmente, cualquier unidad que cargue contra el portador o su unidad verá reducido a la mitad su atributo de Iniciativa hasta el final del turno en curso.

Eztandarte aráknido (40 puntos)

Hecho con siniestros restos y trofeos unidos por pegajosas telarañas, este estandarte rebosa con las bendiciones del Dios-araña, y aquellos con fe exudan un negro veneno cerca del estandarte.

Sólo goblins silvanos. Todos los goblins silvanos de la unidad (y sus monturas) obtienen la regla especial Ataques envenenados. Si ya tenían esa regla, estos surtirán efecto con un resultado de 5+ en lugar del habitual 6.

Eztandarte Beztia de Nogg (25 puntos)

Aunque el Kaudillo Nogg murió ya hace mucho tiempo, su espíritu furioso todavía aúlla desde su estandarte.

Un sólo uso. Todas las miniaturas de la unidad obtienen +1 ataque durante el turno en el que se activa el estandarte.

Eztandarte burlón (25 puntos)

El estandarte burlón está hechizado por los chamanes goblin para gritar insultos al enemigo en su propio idioma, lo cual suele enfurecerlos.

Al inicio de cada turno enemigo, todas las unidades enemigas que puedan cargar contra la unidad que porte este estandarte deberán hacerlo, a menos que superen un chequeo de Liderazgo.

Eztandarte de piel de garrapato (15 puntos)

Los goblins se envalentonan ante la visión de este estandarte.

La unidad puede repetir sus tiradas de carga fallidas.

Eztandarte de Borko (10 puntos)

El legendario Borko era conocido por su propensión a abrir cabezas a golpes cuando sus "muchachos" no se comportaban correctamente en el campo de batalla. Este trapo raído y mugriento conserva aún algo del "disciplinado" espíritu de Borko.

Un sólo uso. Si la unidad falla un chequeo de animosidad, podrá activarse el estandarte para superar automáticamente el chequeo.

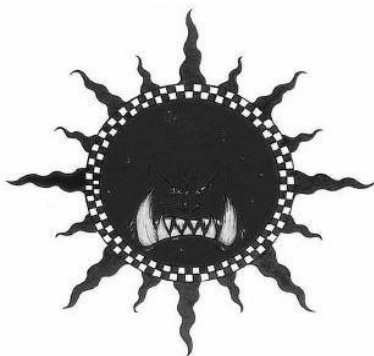
ORCOS

REGLAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO ORCO

A continuación, un resumen de las reglas especiales más comunes que usa el ejército de orcos. En la descripción de cada tropa o personaje encontrarás si posee alguna de estas reglas especiales.

Loz mejorez: Los orcos creen que son la raza superior, y ven normal que otras razas huyan de los combates, pues está en su naturaleza: son más pequeños e insignificantes. Por ello, ninguna unidad o miniatura de orcos debe realizar chequeos de pánico cuando una unidad amiga huye o es destruida en su cercanía, o cuando una unidad amiga atraviesa una unidad de orcos en su huida, a no ser que la unidad causante del chequeo fuese también de orcos.

Kanalización verde: Los chamanes pielesverdes no utilizan los vientos de la magia para lanzar sus hechizos, sino la propia energía Waaaaagh! Generada inconscientemente por los pielesverdes. En lugar de canalizar de la forma habitual, los chamanes pielesverdes tiran un dado por cada unidad de orcos con Potencia de unidad 10+ ó de Goblins con Potencia de unidad 20+ a 12" o menos del chamán. Si no hay ninguna unidad de estas características en el alcance, el chamán no solo no podrá canalizar sino que tampoco podrá lanzar hechizos esa fase.



Diziplina: Los orcos negros no sufren esa propensión a pelearse que tienen sus primos de piel más clara, y los líderes orcos negros se toman muy mal las muestras de indisciplina: un personaje orco negro al mando de una unidad de orcos o de orcos salvajes utilizará cualquier método a su alcance para restablecer el orden si se producen riñas. Si el personaje con esta regla especial está al mando de una unidad que falla un chequeo de animosidad, en vez de aplicar el fallo causa a su unidad 1D6 impactos de F5 distribuidos como si fueran disparos y la unidad podrá actuar con normalidad, como si no hubiese fallado su chequeo de Animosidad.

Armadoz hazta loz piñoz: Los orcos negros son arsenales ambulantes de destrucción. En cada combate eligen si luchar con rebanadora y escudo, con dos rebanadoras o con un arma a dos manos.

Pinturas de guerra: Los orcos salvajes se pintan con ungentos de colores para atraer la protección de Gorko y Morko. Las pinturas de guerra otorgan una tirada de salvación especial de 6+ y Resistencia mágica (1).

Animosidad: Los goblins y los orcos son criaturas terriblemente indisciplinadas y propensas a las broncas, las bravatas, los apuñalamientos y los insultos, incluso en medio del campo de batalla. Los mejores planes de un Zeñor de la guerra Goblin pueden venirse abajo debido a la animosidad. Toda unidad que tenga la regla especial Animosidad (se indica en la lista de ejército) deberá realizar un chequeo de Animosidad en la subfase de Inicio del turno, tal y como se indica a continuación. Las unidades no deberán realizar su chequeo de animosidad en los siguientes casos:

- La unidad está compuesta por menos de cinco miniaturas.
- La unidad se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo.
- La unidad se encuentra guarecida en un edificio.
- La unidad está huyendo o se encuentra fuera del campo de batalla.

Chequeo de animosidad: Para realizar un chequeo de animosidad, tira 1D6. Si obtienes un resultado de 2 o más, entonces todo habrá ido bien y la unidad puede actuar con normalidad este turno. Pero si obtienes un resultado de 1, deberás tirar 1D6 en la siguiente tabla y aplicar el resultado inmediatamente:

ID6	Tabla de animosidad
1	¡Ze van a enterar! Algún orco o goblin de la unidad hace notar a los demás que los de una peña más cercana “lez eztán haciendo muekaz”, lo que provoca una lluvia de pedradas. La unidad causa 1D6 impactos de F3 (distribuidos como proyectiles) en la unidad amiga más cercana con la regla especial Animosidad que contenga al menos cinco miniaturas y se encuentre a 12 UM o menos. La unidad que reciba los impactos (si la hay) los devolverá, causando a su vez 1D6 impactos de F3 en la unidad que les atacó. Ninguna de las dos unidades podrá cargar, mover, disparar o lanzar hechizos ese turno. Si la unidad víctima no había chequeado animosidad ese turno, no tendrá que hacerlo. Si no hay ninguna víctima posible, la unidad tendrá una ¡Trifulka! (ver más abajo). En ningún caso estos impactos provocarán chequeos de pánico (¡a los pielesverdes les encanta!)
2-5	2-5 ¡Trifulka! Las ansias de violencia de los goblins o de los orcos los llevan a un estado de ira, que el jefe tratará de canalizar hacia el enemigo... La unidad deberá declarar una carga sobre la unidad enemiga más cercana en la subfase de Declaración de cargas. Si no puede declarar una carga, la unidad no podrá mover, disparar o lanzar hechizo durante este turno.
6	6 ¡¡A por ellos!! Poseídos por la energía del Waaaagh, los orcos o los goblins se lanzan a por sus enemigos, con la creencia (probablemente errónea) de que podrán vencerlos. Gira inmediatamente la unidad para encararla contra la unidad enemiga visible más cercana y efectúa un movimiento completo (no una marcha) en línea recta hacia esta. Si no hay ninguna unidad enemiga a la vista, entonces la unidad tendrá que mover directamente hacia el frente. Si no es posible girar la unidad para encararla con el enemigo visible más cercano, pivota hacia ella tanto como puedas y avanza hacia el frente tanto como sea posible, manteniendo a la unidad enemiga siempre en su arco frontal. En la subfase de cargas, la unidad deberá declarar una carga contra la unidad enemiga, siempre que le sea posible. Si no puede declarar una carga, podrá actuar con normalidad el resto del turno, sin contar como si hubiese movido.

ORCOS: UNIDADES BÁSICAS

GUERREROS ORCOS (7 puntos por miniatura)

Los orcos son el epítome del guerrero: fuertes, duros, beligerantes y osados. Armados con sus toscas rebanadoras, los guerreros orcos se lanzan al combate sin dudar mientras gritan con toda la potencia de sus pulmones: Waaagh!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerreros Orcos	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Orco	4	4	3	4	4	1	2	2	7

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Rebanadora, armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con Escudo (+1 punto por miniatura), Arco (+1 punto por miniatura), Lanza (+2 puntos por miniatura) y/o Rebanadora adicional (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Loz mejorez.



ORCOS GRANDOTES (10 puntos por miniatura)

Los orcos grandotes son los más fuertes y peligrosos de su tribu. A veces se unen en regimientos exclusivos.

Sólo puedes incluir una unidad de Orcos Grandotes por cada unidad de Guerreros Orcos de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orcos Grandotes	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Jefe Orco	4	4	3	4	4	1	2	2	7

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Rebanadora, armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con Escudo (+1 punto por miniatura), Arma a dos manos (+2 puntos por miniatura) y/o Rebanadora adicional (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Loz mejorez.

ORCOS SALVAJES (8 puntos por miniatura)

Algunas tribus de orcos continúan con un modo de vida primitivo, anterior incluso a los tiempos de Sigmar. Son primitivos y feroces: cubren sus cuerpos con pinturas de guerra, y se lanzan a la batalla sumidos en un frenesí rabioso.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orcos salvajes	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Orco salvaje	4	4	3	4	4	1	2	2	7

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Pueden equiparse con Escudo (+1 punto por miniatura), Lanza (+2 puntos por miniatura), Arco (+1 punto por miniatura) y/o Rebanadora adicional (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Furia asesina, Pinturas de guerra, Loz mejorez.

ORCOS SALVAJES GRANDOTES (11 puntos por miniatura)

Las tribus de orcos salvajes también cuentan con sus propios orcos grandotes, los más avezados y fuertes guerreros de la tribu. En ocasiones se organizan en regimientos propios de furiosos orcos que no se detienen ante ningún enemigo.

Sólo puedes incluir una unidad de Orcos Salvajes Grandotes por cada unidad de Orcos Salvajes de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orcos salvajes	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Jefe Orco salvaje	4	4	3	4	4	1	2	2	7

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Pueden equiparse con Escudo (+1 punto por miniatura), Arma a dos manos (+2 puntos por miniatura) y/o Rebanadora adicional (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Furia asesina, Pinturas de guerra (6+ salvación especial y Resistencia mágica [1]), Loz mejorez.



ORCOS: UNIDADES ESPECIALES

JINETES DE JABALÍ ORCOS (19 puntos por miniatura)

Los jabalís de guerra son las monturas ideales para los orcos: salvajes, fuertes y con un temperamento terrible. Un orco sobre un jabalí de guerra lanzado a la carga es una visión inquietante: imagina todo un regimiento de ellos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinetes de jabalí orcos	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Jinete de jabalí	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Jabalí	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Rebanadora, Armadura ligera

Montura: Jabalí

Opciones: Pueden equiparse con Lanza (+4 puntos por miniatura) y/o Escudo (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+12 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Piel gruesa (+1 armadura, solo jabalí), Carga devastadora (solo jabalí), Loz mejorez.



JINETES DE JABALÍ ORCOS GRANDOTES (25 puntos por miniatura)

Muchas veces los orcos grandotes combaten a lomos de poderosos jabalís de guerra. Estas monturas son bestias terribles y obstinadas, casi insensibles al dolor: exactamente igual que los orcos que los montan.

Sólo puedes incluir una unidad de Jinetes de jabalí Orcos Grandotes por cada unidad de Jinetes de jabalí Orcos de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinetes de jabalí orcos grandotes	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Jefe grandote Jinete de jabalí	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Jabalí	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Rebanadora, Armadura ligera

Montura: Jabalí

Opciones: Pueden equiparse con Lanza (+4 puntos por miniatura) y/o Escudo (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Piel gruesa (+1 armadura, solo jabalí), Carga devastadora (solo jabalí), Loz mejorez.



JINETES DE JABALÍ ORCOS SALVAJES (21 puntos por miniatura)

Las tribus de orcos salvajes hacen un uso extensivo de los jabalís de guerra como monturas, y muchas veces cubren el pelaje de éstos con glifos y pinturas para atraer la buena suerte.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinetes de jabalí orcos salvajes	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Jinete de jabalí	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Jabalí	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Rebanadora

Montura: Jabalí

Opciones: Pueden equiparse con Lanza (+4 puntos por miniatura) y/o Escudo (+2 puntos por miniatura, si se equipan con escudo dejan de ser Caballería rápida).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+12 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Piel gruesa (+1 armadura, solo jabalí), Carga devastadora (solo jabalí), Furia asesina, Pinturas de guerra (6+ salvación especial y Resistencia mágica [I]), Caballería rápida, Loz mejorez.



JINETES DE JABALÍ ORCOS SALVAJES GRANDOTES (27 puntos por miniatura)

Los orcos salvajes muchas veces montan en batalla a los enormes y malhumorados jabalís de guerra; del mismo modo, sus orcos grandotes también entran en batalla muchas veces montados sobre estos seres.

Sólo puedes incluir una unidad de *Jinetes de jabalí Orcos salvajes Grandotes* por cada unidad de *Jinetes de jabalí Orcos salvajes* de tu ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinetes orcos salvajes grandotes	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Jefe grandote Jinete de jabalí	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Jabalí	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Rebanadora

Montura: Jabalí

Opciones: Pueden equiparse con Lanza (+4 puntos por miniatura) y/o Escudo (+2 puntos por miniatura, si se equipan con escudo dejan de ser Caballería rápida).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 15 puntos.

Reglas especiales: Animosidad, Piel gruesa (+1 armadura, solo jabalí), Carga devastadora (solo jabalí), Furia asesina, Pinturas de guerra (6+ salvación especial y Resistencia mágica [II]), Caballería rápida, Loz mejorez.



ORCOS NEGROS (13 puntos por miniatura)

Producto de siniestros experimentos llevados a cabo por los enanos del Caos hace milenios, los orcos negros son los más poderosos, disciplinados e inteligentes de entre las razas pielesverdes. Cubiertos de acero y hierro, los orcos negros son terribles en batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orcos negros	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Jefe Orco negro	4	5	3	5	4	1	2	2	8

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Armadura pesada, Escudo y un gran surtido de armas (ver la regla Armado hasta los dientes)

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe (+15 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Jefe puede elegir un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Armado hasta los dientes, Inmunes a la psicología, Loz mejorez.

CARRO DE JABALÍES (90 puntos)

Estos toscos carros de guerra tirados por furiosos jabalís son ampliamente usados por los orcos, pues el impacto de su carga contra las líneas enemigas es devastadora.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Karro de jabalíes	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Dotación de orcos	-	3	3	3	-	-	2	1	7
Jabalí de guerra	7	3	-	4	-	-	2	1	3

Tipo de tropa: Carro.

Tamaño de la unidad: 1 (Potencia de unidad 4)

Tripulación: Dos orcos

Tirado por: Dos jabalís

Equipo: Los orcos van equipados con Rebanadora y Lanza. El carro lleva cuchillas en las ruedas.

Opciones: puedes añadir un orco adicional a la tripulación por +5 puntos.

Reglas especiales: Tirada de salvación por armadura 4+, Carga devastadora (sólo jabalís), Loz mejorez.

ENZARTADOR (40 puntos)

Las toscas máquinas de guerra conocidas como Enzartadores son enormes lanzavirotes que los ejércitos orcos utilizan para abatir a distancia los monstruos y máquinas de guerra del enemigo. Aunque su fabricación es primitiva, estas máquinas son robustas y bastante fiables.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enzartador					7				
Dotación	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Tipo de tropa: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1-2 Enzartadores con 2 orcos de dotación cada uno.

Equipo: La dotación va equipada con Rebanadora y Armadura ligera.

Opciones: Puedes añadir un orco adicional a la dotación por +5 puntos.

Reglas especiales: El Enzartador dispara como un lanzavirote, Loz mejor.

LANZAPIEDROZ (80 puntos)

Los orcos llevan utilizando los Lanzapiedros desde tiempo inmemorial: se trata de sencillas máquinas de guerra que propulsan enormes rocas en un tiro parabólico contra el enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzapiedroz					7				
Dotación	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Tipo de tropa: Máquina de guerra

Tamaño de la unidad: 1 Lanzapiedroz con 3 orcos de dotación.

Equipo: La dotación va equipada con Rebanadora y Armadura ligera.

Opciones: Puedes añadir un orco adicional a la dotación por +5 puntos. Puedes equipar el Lanzapiedroz con jarras de garrapatos zumbones (+15 puntos, puedes disparar la catapulta utilizando la plantilla redonda grande, con FI sin tirada de salvación por armadura, sin impacto central).

Reglas especiales: El Lanzapiedroz dispara como una catapulta, Loz mejor.

TROLLS (40 puntos por miniatura)

Los trolls son criaturas estúpidas, feroces y desagradables. En batalla no son demasiado fiables debido a su escasa inteligencia, pero su ferocidad y gran apetito hace que los orcos los guíen a la batalla, esperando que se abalancen contra el enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Trolls	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Tipo de tropa: infantería monstruosa

Tamaño de la unidad: 2-6

Equipo: Armas de mano

Opciones: Pueden equiparse con Armas de mano adicionales (+5 puntos por miniatura) o Armas a dos manos (+8 puntos por miniatura). Pueden convertirse en Trolls de río (+10 puntos por miniatura, -1 para impactarles en cuerpo a cuerpo, cruzar ríos, cruzar pantanos) o en Trolls de piedra (+15 puntos, piel escamosa 5+, Resistencia mágica 2)

Reglas especiales: Miedo, Estupidez, Vómito de troll (en vez de atacar, pueden causar cada uno un impacto automático de F5 sin tirada de salvación por armadura), Regeneración 4+.

SNOTLINGS (10 puntos por peana)

Estos pequeños pielesverdes se agrupan en hordas que avanzan tras los ejércitos orcos: son escasamente inteligentes, y se podrían considerar la antítesis misma de la fuerza y la habilidad marcial, pero en ocasiones su gran número puede desbordar al enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Snotlings	4	2	2	2	2	3	3	3	4

Tipo de tropa: enjambre

Tamaño de la unidad: 1-6

Equipo: Armas de mano

Opciones: Pueden equiparse con esporaz arrojadizos (+1 punto por peana).



ORCOS: UNIDADES SINGULARES

GIGANTE: (200 Puntos)

Los gigantes son una de las criaturas más grandes que aún recorren la superficie del Viejo Mundo, y su habilidad en la batalla se teme con razón. De hecho, si estuvieran algo organizados, sus tribus esparcidas aún podrían suponer una terrible amenaza para el Imperio. Por suerte para las razas "pequeñas", el pensamiento consciente parece ser algo doloroso para los gigantes, y prefieren el olvido del alcohol a los sueños de venganza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gigante	7	3	2	6	6	6	2	*	10

Tipo de tropa: monstruo

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: Garrote (arma de mano)

Reglas especiales: Cruzar (obstáculos)

Caídas: Los gigantes son seres muy torpes, y son propensos a caerse. Un gigante deberá efectuar un chequeo para determinar si se cae al suelo si es derrotado en combate cuerpo a cuerpo (se hace antes que el chequeo de desmoralización), si está huyendo al inicio de tu fase de movimiento, cuando cruce un obstáculo (debe realizarse el chequeo al llegar a contacto con el obstáculo) o si el gigante decide Saltar arriba y abajo (debe efectuarse antes de comenzar a saltar). Para ver si el gigante se cae, deberás tirar 1D6. Con un resultado de 1, el gigante se caerá. Al morir, un gigante se cae automáticamente. Para determinar en qué dirección se cae el gigante, usa el dado de dispersión, y coloca la plantilla de gigante caído con los pies en contacto con la peana del gigante y la cabeza apuntando en la dirección de la caída. Cualquier miniatura total o parcialmente cubierta por la plantilla sufrirá un único impacto de F6 con la regla especial Heridas múltiples (ID3). Si el gigante se encontraba trabado en combate, esas heridas contarán para la resolución. Cuando un gigante se cae, sufre automáticamente una herida (que también deberá tenerse en cuenta para la resolución si el gigante está trabado en combate). Una vez en el suelo, el gigante puede levantarse en su próxima fase de movimiento (lo cual consumirá todo su movimiento). Un gigante en el suelo no podrá atacar. Si el gigante es obligado a huir mientras está en el suelo, retíralo como baja. Si el gigante tiene la oportunidad de perseguir estando en el suelo, en lugar de eso se pondrá en pie. Un gigante puede atacar normalmente el turno en que se levanta.

Ataques especiales del gigante: Cuando un gigante ataque, determina cuál de las dos siguientes tablas utilizará (dependiendo del tipo de tropa al que ataque) y tira 1D6. Al atacar a un personaje sobre una montura, decide antes de tirar si el gigante va a atacar al jinete o a la montura. Usa la tabla de cosas grandes contra infantería monstruosa, caballería monstruosa, bestias monstruosas, monstruos, carros y máquinas de guerra; y la tabla de cosas pequeñas contra infantería, bestias, caballería y enjambres.

D6	Tabla de cosas grandes	D6	Tabla de cosas pequeñas
1	Gritar y vocear	1	Gritar y vocear
2-4	Golpear con el garrote	2	Saltar arriba y abajo
5-6	Cabezazo	3	Agarrar y...
		4-6	Barrido con el garrote

Gritar y vocear: El gigante grita a sus enemigos, echándoles su fétido aliento. Ni el gigante ni ninguna miniatura enemiga en contacto peana con peana con él atacan este turno (a no ser que ya lo hayan hecho). El bando del gigante gana el combate automáticamente por dos puntos.

Golpear con el garrote: El gigante elige una única miniatura enemiga con la que esté en contacto peana con peana y la golpea con su garrote. La víctima debe superar un chequeo de iniciativa o sufrirá 2D6 heridas sin tirada de salvación por armadura. Si el gigante obtiene un doble, el garrote se habrá quedado atascado en el suelo, y el gigante no podrá atacar durante la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo del mismo combate mientras recupera su garrote.

Cabezazo: El gigante golpea con su dura cabeza a una única miniatura de la unidad enemiga, causándola una herida automática sin tirada de salvación por armadura. Si la víctima resulta herida pero no muere, quedará tan aturdida que perderá sus ataques de esa fase de combate cuerpo a cuerpo (si ya había atacado, perderá los ataques durante su próxima fase de combate cuerpo a cuerpo).

Saltar arriba y abajo: El gigante comienza a saltar sobre sus enemigos, Antes de efectuar el ataque, el gigante deberá chequear para ver si se cae (como se describe más arriba). Causa a la unidad pisoteada 2D6 impactos de F6 distribuidos como si fueran proyectiles. Una vez un gigante ha empezado a saltar arriba y abajo es muy difícil que pare, por lo que en las subsiguientes rondas del mismo combate cuerpo a cuerpo no será necesario tirar en la tabla para determinar el ataque del gigante, sino que continuará saltando arriba y abajo hasta que el combate finalice.

Barrido con el garrote: El gigante causa a su unidad objetivo 1D6 impactos de F7 distribuidos como si fueran proyectiles.

Agarrar y...: El gigante selecciona una única miniatura de la unidad enemiga que esté en contacto peana con peana con el gigante o con una miniatura en contacto peana con peana con el gigante. La miniatura agarrada puede efectuar u único ataque contra el gigante (fuera de la secuencia habitual). Si consigue causar una herida no salvada, el gigante lo soltará con un alarido y este ataque no tendrá efecto. Si no lo logra, tira 1D6 para ver qué hace el gigante con su infortunada víctima:

D6	Resultado (Agarrar y...)
1	Metida en el saco: la miniatura se retira como baja. Sin embargo, si el gigante muere, todas las miniaturas Metidas en el saco quedarán libres.
2	Arrojada contra la unidad: el gigante arroja a la infortunada víctima contra la unidad. Esta se retira como baja, y la unidad sufre 1D6 impactos de F3.
3	Arrojada contra otra unidad: igual que el anterior, solo que el gigante arroja a la víctima contra otra unidad enemiga a 12" o menos de su posición. Las heridas causadas cuentan para la resolución del combate a favor del gigante. Si no hay otras unidades enemigas, considera este resultado como un 2.
4	Despedazada: La miniatura se retira como baja. Si la miniatura despedazada estaba en una unidad, esa unidad queda apabullada ese turno.
5	Devorada: La miniatura se retira como baja. Si la miniatura devorada estaba en una unidad, esa unidad queda apabullada ese turno.
6	Trincar a otro: considera este resultado como un 1, sólo que tras meter en el saco a su víctima, el gigante elige otra víctima (que puede hacer su ataque de gracia), y vuelve a tirar e esta tabla.

ÍDOLO DE GORKO (O MORKO) (215 puntos)

Un ídolo de Gorko (o de Morko) es una visión terrorífica, un monstruo de piedra creado por la pura energía del Waaagh! Tan sólo los chamanes orcos más veteranos son capaces de convertir un montón de piedras en un ídolo de Morko (o de Gorko), y tan sólo si hay un gran número de orcos presentes.

Tan sólo puedes incluir un Ídolo por cada Gran Chamán de tu ejército

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ídolo de Gorko (o Morko)	6	2	0	7	7	6	1	5	8

Tipo de tropa: monstruo

Tamaño de la unidad: 1

Equipo: ¡Piedras! (arma de mano)

Reglas especiales: Inestable, Tozudez, Piel escamosa (3+), Heridas múltiples (1D3), Ataques mágicos

Icono de los dioses pielesverdes: La visión de un colosal Ídolo de Gorko (o Morko) envalentona a los orcos y los llena de resolución. Todos los orcos a 12" o menos del ídolo serán Inmunes a la psicología.

Puedes convertirlo en ídolo de Gorko o de Morko al coste en puntos indicado:

-Ídolo de Gorko (+20 puntos): Obtiene las reglas especiales Furia asesina y Odio (todos los enemigos)

-Ídolo de Morko (+15 puntos): Obtiene una tirada de salvación especial de 6+ y Resistencia mágica (1).

VAGONETA DE ATAQUE SNOTLING (40 puntos)

Propulsadas por los incansables snotlings, estas construcciones se estrellan contra las líneas enemigas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vagoneta de ataque snotling	2D6	-	-	5	4	3	-	-	-
Dotación de snotlings	-	2	2	2	-	-	3	3	4

Tipo de tropa: Carro.

Tamaño de la unidad: 1 (Potencia de unidad 3)

Tripulación: un puñado de snotlings

Tirado por: ¡Los propios snotlings!

Equipo: Los snotlings van equipados con armas de mano.

Opciones: Puede equiparse con Rodillo con pinchos (+10 puntos, tira 2D6 y elige el mayor al efectuar los impactos por carga) y Velas (+5 puntos, el movimiento aleatorio pasa a ser 3D6).

Reglas especiales: Indesmoralizable, Movimiento aleatorio, Tirada de salvación por armadura 5+.

ORCOS: COMANDANTES

KAUDILLO ORCO (120 puntos)

La cultura orca está basada en la idea de que es el derecho (y el deber) de los fuertes gobernar opresivamente sobre los débiles. Un orco puede seguir creciendo durante toda su vida adulta.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Orco	4	6	3	5	5	3	4	4	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Armadura pesada, Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con una Rebanadora adicional (+3 puntos), un Arma a dos manos (+4 puntos) y/o lanza (solo si va montado, +1 punto). Puede equiparse con Escudo (+3 puntos).

Montura: Puede montar un Jabalí de guerra (+30 puntos), un Carro de jabalíes (sustituye un miembro de la dotación, +85 puntos) o una Serpiente alada (+180 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos y hasta una Reliquia.

Reglas especiales: Loz mejorez.

GRAN CHAMÁN ORCO (175 puntos)

La vida de un chamán orco es muy dura, pues deben aprender a manejar sus poderes sin prácticamente ningún adiestramiento. Un chamán orco anciano es individuo peligroso y duro, versado en los senderos de su salvaje magia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Chamán Orco	4	3	3	4	5	3	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+4 puntos) o Rebanadora adicional (+3 puntos).

Magia: Nivel de magia 3, puede aumentarse a 4 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del saber del Gran Waaaagh!

Montura: Puede montar un Jabalí de guerra (+30 puntos), un Carro de jabalíes (sustituye un miembro de la dotación, +85 puntos) o una Serpiente alada (+180 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Kanalización verde, Loz mejorez.

KAUDILLO ORCO SALVAJE (125 puntos)

Los orcos salvajes eligen a sus líderes del mismo modo que los demás orcos: el líder es el oro más grande y fuerte, y lo es mientras sea el más grande y el más fuerte. Los kaudillos orcos salvajes guían a sus guerreros personalmente, siempre buscando lo más duro del combate.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Orco salvaje	4	6	3	5	5	3	4	4	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con una Rebanadora adicional (+3 puntos), un Arma a dos manos (+4 puntos) y/o lanza (solo si va montado, +1 punto). Puede equiparse con Escudo (+3 puntos).

Montura: Puede montar un Jabalí de guerra (+30 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos y hasta una Reliquia.

Reglas especiales: Furia asesina, Pinturas de guerra, Loz mejorez.

GRAN CHAMÁN ORCO SALVAJE (160 puntos)

Los chamanes orcos salvajes son fervorosos seguidores de Gorko y Morko, y los más poderosos de todos ellos contactan con los dioses orcos en sus trances, lo que les proporciona un poder Waaagh! Desatado capaz de aniquilar a los enemigos de los pielesverdes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Chamán Orco Salvaje	4	3	3	4	5	3	3	2	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+4 puntos) o Rebanadora adicional (+3 puntos).

Magia: Nivel de magia 3, puede aumentarse a 4 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del saber del Gran Waaaagh!

Montura: Puede montar un Jabalí de guerra (+30 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: Kanalización verde, Furia asesina, Pinturas de guerra, Loz mejorez.

KAUDILLO ORCO NEGRO (150 puntos)

Los kaudillos orcos negros son los más hábiles y meticulosos de entre los líderes orcos. No sienten el ansia de trifulca constante de sus congéneres, y son capaces de trazar planes de batalla elaborados. Los kaudillos orcos negros son implacables y tenaces: los generales imperiales y enanos han aprendido a temerlos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Orco Negro	4	7	3	5	5	3	4	4	10

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Armadura pesada, Escudo.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos y hasta una Reliquia.

Reglas especiales: Armado hasta los piños, inmune a psicología, Dizziplina, Loz mejorez.



ORCOS: HÉROES

GRAN JEFE ORCO (65 puntos)

Los orcos se convierten en jefes cuando son más grandes y fuertes que los otros orcos, no necesariamente al ser más inteligentes, y más de un señor de la guerra o jefe orco envía sin más a su tropas contra el enemigo con poco cuidado de las tácticas, confiando en su fuerza y ferocidad innatas para salirse con la suya.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran jefe Orco	4	5	3	4	5	2	3	3	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Armadura pesada, Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con una Rebanadora adicional (+2 puntos), un Arma a dos manos (+2 puntos) y/o lanza (solo si va montado, +1 punto). Puede equiparse con Escudo (+2 puntos).

Montura: Jabalí de guerra (+24 puntos) o Carro de jabalíes (sustituye un miembro de la dotación, +85 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Loz mejorez.

CHAMÁN ORCO (70 puntos)

Los chamanes orcos nacen con el poder del Waaagh! Dentro de ellos, y tienen que aprender a manejarlo por su cuenta. Pueden usar la energía Waaagh! generada inconscientemente por los pielesverdes para realizar grandes proezas mágicas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Orco	4	3	3	3	4	2	2	1	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+2 puntos) o Rebanadora (+2 puntos).

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del saber del Gran Waaagh!

Montura: Jabalí de guerra (+24 puntos) o Carro de jabalíes (sustituye un miembro de la dotación, +85 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Kanalización verde, Loz mejorez.

GRAN JEFE ORCO SALVAJE (80 puntos)

Los líderes de los orcos salvajes se cubren de gran cantidad de tatuajes y pinturas de guerra, y portan numerosos abalorios encantados por los chamanes para atraer el favor de Gorko y Morko. En batalla luchan con una furia homicida, convencidos de su invulnerabilidad.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran jefe Orco Salvaje	4	5	3	4	5	2	3	3	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con una Rebanadora adicional (+2 puntos), un Arma a dos manos (+2 puntos) y/o lanza (solo si va montado, +1 punto). Puede equiparse con Escudo (+2 puntos).

Montura: Puede montar un Jabalí de guerra (+24 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Furia asesina, Pinturas de guerra, Loz mejorez.

CHAMÁN ORCO SALVAJE (65 puntos)

Los chamanes son los guardianes espirituales de las tribus de orcos salvajes, y se les tiene un gran respeto, tanto porque están en contacto con "el gran verde" y las deidades orcas como porque pueden achicharrar con su magia a cualquiera que les mire mal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Orco Salvaje	4	3	3	3	4	2	2	1	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Rebanadora.

Opciones: Puede equiparse con Arma a dos manos (+2 puntos) o Arma de mano adicional (+2 puntos).

Magia: Nivel de magia 1, puede aumentarse a 2 por +35 puntos. Puede elegir hechizos del saber del Gran Waaaagh!

Montura: Puede montar un Jabalí de guerra (+24 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: Kanalización verde, Furia asesina, Pinturas de guerra, Loz mejorez.

GRAN JEFE ORCO NEGRO (90 puntos)

Los orcos negros son grandes guerreros, incluso entre una raza guerrera como la de los orcos. Y los jefes de los orcos negros son grandes luchadores incluso entre los suyos. Armados hasta los dientes y cubiertos de corazas de metal, los grandes jefes orcos negros son una visión atemorizante.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran jefe Orco Negro	4	6	3	5	5	2	3	3	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Armadura pesada, Escudo.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta dos objetos mágicos.

Reglas especiales: Armado hasta los dientes, inmune a psicología, Dizziplina, Loz mejorez.

Especial: Portaestandarte de Batalla: Uno de los Grandes jefes orcos del ejército (orco, orco salvaje u orco negro) puede ser el estandarte de batalla del ejército por un coste adicional de +25 puntos. Uno de sus objetos mágicos puede ser un estandarte (incluso una reliquia).



ORCOS: MONTURAS DE LOS PERSONAJES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jabalí de guerra	7	3	0	4	4	1	2	1	3
Serpiente alada	8	5	0	6	5	5	3	3+1	6

Jabalí de guerra: Bestia. Cambia el tipo a Caballería. Piel gruesa, Carga devastadora.

Serpiente alada: Monstruo. Volar. Ataques envenenados, Aguijón (el ataque adicional tiene la regla especial Heridas múltiples ID6), Piel escamosa 4+.



ARMERÍA ORCA

Rebanadora: se considera un arma de mano a todos los efectos, salvo que otorga +1F en el turno en el que se realiza la carga.

Ezporaz arrojadizaz: Se trata de un arma de disparo con el siguiente perfil: alcance 10", disparo rápido, Fuerza 2, niega la tirada de salvación por armadura.

OBJETOS MÁGICOS DE LOS ORCOS

ARMAS MÁGICAS

Morgor la Mutiladora (Reliquia, 125 puntos)

Se trata del legendario hacha que portaba el gran Kaudillo Gorbád Garra'ierro. De ella se dice que tan sólo un elegido por Gorko y Morko puede portarla.

Rebanadora. Requiere ambas manos. El portador obtiene +IHA, +IF, +IR y +II, además de la regla especial Ataque rápido. Los impactos causados con Morgor la Mutiladora no permiten tirada de salvación por armadura.

Zúper-rebanadora del Gran Waaaaagh! (Reliquia, 100 puntos)

Un ansia de sangre terrible se apodera del portador de este enorme hacha, y sus músculos se hinchan por la energía Waaagh! Generada por sus compañeros orcos.

Rebanadora. El portador obtiene un bonificador de +1 a sus atributos de F y A igual al modificador por filas de la unidad en la que esté incluido.

Hacha de Batalla del último Waaaaagh! (Reliquia, 60 puntos)

Este es un venerado objeto de la mitología orca que simboliza el fin de todo, cuando Ragnar (el elegido por Gorko y Morko) destruya el mundo. Ese es el día sagrado del Ragnar'ork.

Rebanadora. El portador efectúa +1D6 ataques en combate cuerpo a cuerpo (tira para ver el número de ataques cada vez que vaya a atacar).

Tranka Krujehuezoz de Krumpa (50 puntos)

Este arma sagrada ha pasado de orco en orco, por la antigua fórmula de "perteneze al ke zea kapaz de kitármela". Se trata de una enorme rebanadora cubierta de pinchos que atraviesa las armaduras como si fuesen de papel.

Rebanadora. Las heridas causadas por la Tranka krujehuezoz no permiten tirada de salvación por armadura.

Gran machakadora de Basha (50 puntos)

Esta enorme rebanadora es todo lo que queda del kaudillo orco Basha, que se acercó demasiado a un gigante borracho en la batalla del Risco lúgubre.

Rebanadora. Confiere a su portador +2 Ataques en combate cuerpo a cuerpo.

Pinchapuerkoz de Porko (40 puntos)

La mayoría de las lanzas que fueron utilizadas por los jinetes de jabalí de Porko se hicieron astillas en los campos de batalla del Viejo Mundo, pero esta es la excepción: la punta brillante del Pinchapuerkoz es capaz de atravesar las armaduras con gran facilidad, y ensartar a varios enemigos de un sólo golpe.

Lanza. Sólo miniaturas montadas. El portador obtiene un bonificador a su número de ataques igual al bonificador por filas de la unidad a la que se esté enfrentando (si hay varias, utiliza el mayor).

Hacha buzkadora de Ulag (35 puntos)

En combate, este arma vibra en manos de su portador, y siempre parece saber muy bien la mejor forma de acertar al enemigo.

Rebanadora. Proporciona +1 a fuerza, y permite repetir las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Kacharroz de matar de Owzat (15 puntos)

El kaudillo Owzat usaba estas dos enormes rebanadoras para golpear a diestro y siniestro. Se dice que la furia homicida de Owzat aún perdura en estas rebanadoras oxidadas.

Rebanadoras emparejadas. El portador obtiene la regla especial Odio (todos los enemigos)

Aplastakráneos (15 puntos)

Este enorme garrote cubierto de púas retorcidas de metal fue utilizado por Groskilor el Infame, un kaudillo orco salvaje que vivió en tiempos de Sigmar.

Arma a dos manos. Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el portador puede desatar el poder del Aplastakráneos, lo cual le otorga un bonificador de +3 a su Fuerza (adicional al +2 por ser arma a dos manos). El bonificador dura hasta el final de la fase de combate cuerpo a cuerpo en curso.

La Espada de Borko (10 puntos)

Esta espada perteneció al Kaudillo Borko, famoso por su férrea disciplina.

Rebanadora. Una unidad a la que esté unido el portador puede ignorar el primer fallo en un chequeo de animosidad que sufra durante la batalla.

ARMADURAS MÁGICAS

Koraza de Morko (Reliquia, 60 puntos)

Encantada por un chamán, esta tosca armadura protege a su portador de la magia enemiga.

Armadura pesada. Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 4+ contra los Ataques mágicos, y Resistencia mágica (2).

Koraza de Protekzión (25 puntos)

La Koraza de protekzión fue forjada en hierro negro y templada en la sangre de un troll, por lo que aún retiene parte de sus propiedades regenerativas.

Armadura pesada. El portador obtiene la regla especial Regeneración (5+)

Ezkudo Pellejo'ierro (30 puntos)

Este escudo compuesto de toscas planchas de metal superpuestas brilla con un fulgor verdoso cuando recibe un golpe.

Escudo. Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 5+. Cada vez que el portador realice exitosamente una tirada de salvación en combate cuerpo a cuerpo, causará un impacto automático de F5 a quien le causó la herida.

Koraza de Gorko (25 puntos)

Esta vieja armadura posee en su interior un poder protector capaz de salvar la vida de su portador.

Armadura pesada. El portador podrá repetir las tiradas de salvación por armadura que falle.

Kazko de Guerra de Urgluk (25 puntos)

El Señor de la guerra Urgluk el sangriento portó este casco de hierro durante las batallas contra la fortaleza de Karak Azul. Aunque Urgluk fue abatido por la salva de un cañón órgano enano, el casco corrió mejor suerte que su dueño y aún es portado por guerreros de su tribu.

Yelmo (proporciona un +1 adicional a la tirada de salvación por armadura del portador) Cualquier unidad a la que se una el portador podrá repetir sus chequeos de animosidad.

TALISMANES

El Kollar de Zorga (40 puntos)

Este collar tachonado con clavos tiene grabados unos antiguos glifos entrelazados con siluetas de criaturas misteriosas. El portador puede mirar fijamente y con arrogancia a cualquier bestia que ose enfrentarse a él y la bestia se encogerá de miedo.

Las Bestias, Bestias Monstruosas, y los Monstruos tan sólo podrán impactar al portador en combate cuerpo a cuerpo con resultados naturales de 6. Esto afecta también a las monturas de Caballería y Caballería Monstruosa así como a las criaturas que tiran de los carros.

El mejor Kachivache p'al ke manda (35 puntos)

Este colgate repleto de runas perteneció antaño a un rey Enano. Los potentes encantamientos Rúnicos aún protegen a quien lo porte.

Otorga al portador una tirada de salvación Especial de 5+. Además una vez por batalla el portador podrá repetir una tirada para impactar, herir, salvación o chequeo de atributo.

Pintura de guerra mágika (30 puntos)

Algunos chamanes Orkos Zalvajej pintan intrincados dibujos sobre su piel o sobre las de los Kaudillos con más fe para que les protejan en la batalla.

Sólo Orkoz Zalvajej. El portador no puede llevar armadura ligera ni pesada (ni mundana ni mágica). Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 5+ y Resistencia mágica (1)

Kareto de Morko (20 puntos)

Se trata de una siniestra máscara hecha de excrementos que se dice proceden del propio Morko. El olor repugnante que enana de ella desconcierta al oponente.

Todos los ataques en combate cuerpo a cuerpo que se realicen contra el portador sufrirán un penalizador de -1 en su tirada para impactar.



ARTEFACTOS ARCANOS

Báculo de Baduum (Reliquia, 50 puntos)

El Chamán Baduum fue un Orko Rebelde que jugó con el poder en estado puro del Waaagh. Su Báculo chamuscado aún conserva su aura de poder y su terrible reputación.

Al lanzar hechizos, el chamán considerará todos los resultados naturales de 5 como resultados naturales de 6. Esto puede hacer que el hechizo se lance con Fuerza Irresistible.

Palo Achicharrador (40 puntos)

A este palo de madera carbonizada por un rayo se le han imbuido enormes cantidades de energía Waaagh! que el portador puede descargar sobre sus enemigos.

Objeto Portahechizos, Nivel de Energía ID6. Contiene un hechizo de proyectil mágico que causa ID3 impactos de F6 que niegan la tirada de salvación por armadura. Se trata de un ataque de Rayos.

El Baztón Rugoso de Buzgob (35 puntos)

Una vez el Gran Chamán Buzgob se reunió con el Gran Verde y nunca regreso, dejando su Bastón. Se dice que el espíritu del chamán aún ronda junto a su Bastón, ayudando a los chamanes que lo porten.

Una vez por fase de magia propia el Chamán puede decidir todos los dados de una de sus tiradas de lanzamiento de hechizos.

Kollar de Huezoz y Kolmilloz (15 puntos)

Este collar esta compuesto por los restos de Bestias y antiguos enemigos derrotados, y rebosa poder mágico.

Un solo uso. El Chamán puede usarlo al inicio de cualquiera de sus fases de magia, tras la tirada de los vientos de la magia. Por cada unidad de Orkos a 12" o menos del Chamán que tenga al menos potencia de unidad 10, el chamán añade un dado de energía a su reserva de dados.

Familiar Bazilón (15 puntos)

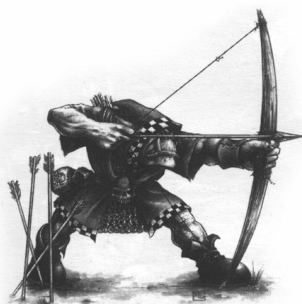
Esta criatura surgida de la propia energía del Waaagh! Y de la propia mente enloquecida del Chamán se deleita con las trifulcas de los Orcos.

Al inicio de cada fase de Magia propia, el portador añade un dado de Energía a su reserva por cada chequeo de animosidad que hubiese fallado ese turno cualquier unidad del ejercito Orco.

Garabatoz Mágikoz (10 puntos)

Los primitivos símbolos Orkos con los que el Chamán se cubre el cuerpo invocan el favor de Gorko y Morko, pero sólo ayudan al Chamán cuando se cubre de sangre.

El Chamán obtiene un bonificador de +2 a todas sus tiradas de lanzamiento de hechizos si ha perdido al menos una de sus heridas.



OBJETOS HECHIZADOS

Kuerno de Urgok (Reliquia, 50 puntos)

A decir verdad la mayoría de las victorias de Urgok son más atribuibles al sonido terrorífico de este cuerno que a sus propias dotes como general.

Objeto Portahechizos, Nivel de Energía 5. Contiene un hechizo de potenciación/maldición que afecta a todas las unidades en el campo de batalla y permanece un turno. Las unidades amigas afectas por este hechizo obtienen un bonificador de +1 a su liderazgo (Se considera un efecto de Potenciación) y las unidades enemigas afectadas por este hechizo obtendrán un penalizador de -1 a su liderazgo (se considera un efecto de Maldición).

Botaz Pateakulog Biggez (30 puntos)

Biggez era un orco viejo y fanfarrón que hizo su último acto de presunción delante de un cañón Imperial. De él sólo quedaron sus Botas, pero su espíritu vengativo sigue viviendo en ellas así como su olor a pies.

Incrementa en un punto el atributo de Ataques del portador.

Mandíbula de Hierro del Kaudillo Imbaz (25 puntos)

Esta enorme mandíbula de hierro que pertenció al infame Imbaz se mueve con vida propia y tiene un ansia de sangre tal que muchos que creen que el espíritu sicópata del kaudillo vive en su interior incitando al portador a masacrar sin descanso.

El portador obtiene un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo que se resolverá con la Fuerza del portador de este objeto y tiene la regla especial Golpe Letal.

Aro Pegapiñoz de Nibla (20 puntos)

Este tosco anillo de oro posee una enorme gema de color verde que brilla aún a plena luz del día. Es posible controlar el poder del anillo para invocar la ayuda de Gorko y Morko.

Objeto Portahechizos, Nivel de Energía 3. Contiene el hechizo del Saber del Gran Waaagh!

Talizman Rabiozo (20 puntos)

Este talismán contiene el espíritu de un poderoso Chamán Orko Salvaje cuyo nombre ha sido olvidado, sin embargo el ardiente espíritu del Chamán se contagia a los guerreros cercanos.

Sólo Orcos Salvajes. El portador y cualquier unidad de Orcos Salvajes en la que se encuentre no perderán la Furia Asesina si son derrotados en combate cuerpo a cuerpo.

Los Kuernoz del Gran Kabetzro (20 puntos)

Esta enorme cornamenta de un gran Venado de los Bosques del Imperio puede convertirse en un arma letal cuando el orco que los lleva se lanza a la carga.

El portador obtiene la regla especial Impactos por Carga (ID3)



ESTANDARTES MÁGICOS

Estandarte de Guerra de Morko (reliquia, 65 puntos)

Se trata de una bandera con la efigie del gran dios Morko. A través del estandarte, Morko vela por sus fieles, protegiéndolos de los malos espíritus y ofuscando la mente de los hechiceros enemigos.

Este estandarte proporciona resistencia mágica (3) y todos los hechiceros (amigos o enemigos) a 12" o menos del estandarte que obtengan un resultado de doble 1 en una tirada de lanzamiento de hechizos sufrirán inmediatamente una disfunción mágica.

Estandarte de Guerra de Gorko (reliquia, 60 puntos)

En la víspera de la batalla los chamanes orcos invocan el espíritu de Gorko delante del estandarte de la tribu. Los rituales que realizan imbuyen al estandarte de un poder bestial.

El portador y todas las miniaturas de la unidad en la que se encuentren aumentarán en un punto el valor de su atributo de Fuerza.

Eztandarte Beztia de Nogg (25 puntos)

Aunque el Kaudillo Nogg murió ya hace mucho tiempo, su espíritu furioso todavía aúlla desde su estandarte.

Un sólo uso. Todas las miniaturas de la unidad obtienen +1 ataque durante el turno en el que se activa el estandarte.

Eztandarte de Zombraz (25 puntos)

Este oscuro estandarte envuelve a la unidad que lo porta, haciendo que sea más difícil verlos en la distancia.

Todos los disparos realizados contra el portador y la unidad en que se encuentre sufrirá un penalizador de -1 a sus tiradas para impactar.

Trapo de Guff (25 puntos)

Se dice que los valeros orcos que huelan el persistente hedor de Guff el Flatulento no se acobardarán ante la derrota, bien por el recuerdo de este valeroso guerrero o porque el pestazo les ha afectado el cerebro.

La unidad portadora del estandarte podrá repetir todos los chequeos fallidos de pánico.

Estandarte del Kaudillo Garra'ierro (20 puntos)

Este estandarte ondeó victorioso tras la estela del Waaagh! de Gorbak Garra'ierro, y los guerreros que luchan bajo su sombra siempre están dispuestos a una buena pelea.

Si la unidad que lo porta falla un chequeo de animosidad, no hace falta que tires en la tabla: siempre se considera que han obtenido un resultado de 6 (¡¡A por ellos!!).

El Trapo Chorreante de Borko (10 puntos)

Estos harapos rasgados conservan aun algunos de los restos ensangrentados del gran Kaudillo Orco Salvaje Borko Osoloko. Los orcos pueden sentir el espíritu de Borko, guiándolos hacia delante con la intención de machacar al enemigo... al menos por un rato.

La unidad que porte el estandarte podrá ignorar el primer fallo en un chequeo de animosidad.



TRASFONDO DE LOS PIELESVERDES

Los Orcos y Goblins, conocidos comúnmente como **pieles verdes**, han sido desde el albor de los tiempos un tumor inextirpable para el resto de razas, un conglomerado de seres verdosos de todas las formas y tamaños para los que la guerra es diversión. Porque para ellos la guerra no es otra cosa que una gran juerga; mientras que los hombres, los Enanos, los Elfos y demás razas luchan por la codicia, el honor, o la defensa de sus hogares, los Orcos pelean porque "ez divertido".

La sociedad pielverde es una estrictamente tribal, donde sólo la ley del más fuerte impera y los Orcos más grandes, rudos o malvados son los líderes naturales por excelencia. En ocasiones ocurre que uno de estos "Kaudillos" consigue someter a tantas tribus que se ve obligado a avanzar con sus "chikoz" hacia nuevos territorios, hacia las tierras civilizadas. A su paso, la misma tierra queda destrozada mientras todos los pieles verdes en miles de millas a la redonda se reúnen bajo su estandarte: así dan comienzo los enormes "¡Waaagh!", entre movimientos migratorios y campañas bélicas que tanto han hecho temblar a las demás razas.

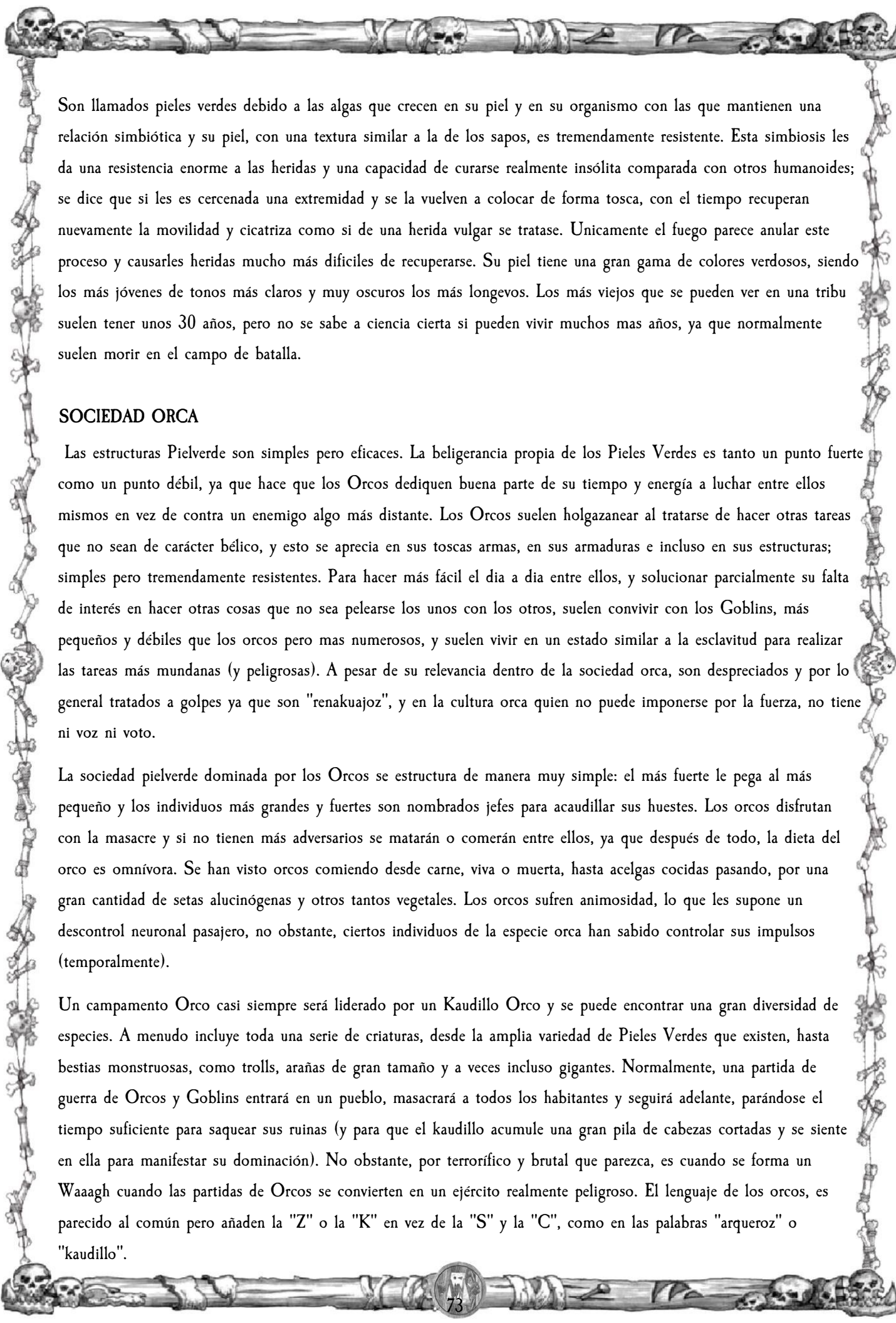
LOS ORCOS

Fuertes y verdes, los Orcos son una raza belicosa; viven para y por la guerra. Son brutales y astutos y su único objetivo es arrasar y masacrar todo a su paso. Para un Orco, no hay mayor placer que el de estar en plena batalla. Pocos se establecen en un solo lugar de forma definitiva, ya que sus tendencias nómadas para buscar nuevos enemigos los limitaría bastante si fuesen sedentarios. No obstante, aquellos que controlan fortalezas suelen abandonarlas temporalmente para emprender nuevas campañas bélicas y en el futuro volver a ellas y reabastecerse de nuevo.

No tienen tierras ni lugares natales por derecho propio (lo mas parecido a eso son las Tierras Yermas), como los Hombres y los Elfos, sino que suelen encontrarse por muchos lugares dispersos por el Mundo de Warhammer, ya que los Orcos van de campo de batalla en campo de batalla, conducidos por su insaciable sed de lucha.

Los orcos son criaturas con más de 2 metros de altura y se dice que no paran de crecer a lo largo de sus vidas, haciéndose mas grandes más fuertes y resistentes a medida que maduran. Tienen una constitución más ancha y fuerte que un humano y una altura media algo similar, llegando a tener una forma natural algo encorvada debido a esto. Tienen los sentidos desarrollados de forma similar a los humanos, pero un olfato ligeramente superior. A pesar de tener el cerebro algo más pequeño que el de los humanos, tienen una inteligencia primitiva y simple comparable en cierto grado a un humano no demasiado inteligente. Además se sabe que el dolor y el miedo lo perciven en menor medida.

Los Orcos tienen una gran mandíbula prominente por la que asoman afilados dientes, que de una forma similar a los tiburones, siempre les vuelven a crecer, salvo que se encuentren sometidos a fuertes radiaciones de forma constante (como sucede algunas veces con los Chamanez). Bien es sabido que algunas tribus emplean sus dientes como moneda de cambio, pero la norma general para "comercializar" es el trueque, tanto entre ellos como entre el resto de tribus y pielverdes.



Son llamados pieles verdes debido a las algas que crecen en su piel y en su organismo con las que mantienen una relación simbiótica y su piel, con una textura similar a la de los sapos, es tremendamente resistente. Esta simbiosis les da una resistencia enorme a las heridas y una capacidad de curarse realmente insólita comparada con otros humanoides; se dice que si les es cercenada una extremidad y se la vuelven a colocar de forma tosca, con el tiempo recuperan nuevamente la movilidad y cicatriza como si de una herida vulgar se tratase. Unicamente el fuego parece anular este proceso y causarles heridas mucho más difíciles de recuperarse. Su piel tiene una gran gama de colores verdosos, siendo los más jóvenes de tonos más claros y muy oscuros los más longevos. Los más viejos que se pueden ver en una tribu suelen tener unos 30 años, pero no se sabe a ciencia cierta si pueden vivir muchos más años, ya que normalmente suelen morir en el campo de batalla.

SOCIEDAD ORCA

Las estructuras Pielverde son simples pero eficaces. La beligerancia propia de los Piel Verdes es tanto un punto fuerte como un punto débil, ya que hace que los Orcos dediquen buena parte de su tiempo y energía a luchar entre ellos mismos en vez de contra un enemigo algo más distante. Los Orcos suelen holgazanear al tratarse de hacer otras tareas que no sean de carácter bélico, y esto se aprecia en sus toscas armas, en sus armaduras e incluso en sus estructuras; simples pero tremendamente resistentes. Para hacer más fácil el día a día entre ellos, y solucionar parcialmente su falta de interés en hacer otras cosas que no sea pelearse los unos con los otros, suelen convivir con los Goblins, más pequeños y débiles que los orcos pero más numerosos, y suelen vivir en un estado similar a la esclavitud para realizar las tareas más mundanas (y peligrosas). A pesar de su relevancia dentro de la sociedad orca, son despreciados y por lo general tratados a golpes ya que son "renakuajoz", y en la cultura orca quien no puede imponerse por la fuerza, no tiene ni voz ni voto.

La sociedad pielverde dominada por los Orcos se estructura de manera muy simple: el más fuerte le pega al más pequeño y los individuos más grandes y fuertes son nombrados jefes para acaudillar sus huestes. Los orcos disfrutan con la masacre y si no tienen más adversarios se matarán o comerán entre ellos, ya que después de todo, la dieta del orco es omnívora. Se han visto orcos comiendo desde carne, viva o muerta, hasta acelgas cocidas pasando, por una gran cantidad de setas alucinógenas y otros tantos vegetales. Los orcos sufren animosidad, lo que les supone un descontrol neuronal pasajero, no obstante, ciertos individuos de la especie orca han sabido controlar sus impulsos (temporalmente).

Un campamento Orco casi siempre será liderado por un Kaudillo Orco y se puede encontrar una gran diversidad de especies. A menudo incluye toda una serie de criaturas, desde la amplia variedad de Piel Verdes que existen, hasta bestias monstruosas, como trolls, arañas de gran tamaño y a veces incluso gigantes. Normalmente, una partida de guerra de Orcos y Goblins entrará en un pueblo, masacrará a todos los habitantes y seguirá adelante, parándose el tiempo suficiente para saquear sus ruinas (y para que el kaudillo acumule una gran pila de cabezas cortadas y se siente en ella para manifestar su dominación). No obstante, por terrorífico y brutal que parezca, es cuando se forma un Waaagh cuando las partidas de Orcos se convierten en un ejército realmente peligroso. El lenguaje de los orcos, es parecido al común pero añaden la "Z" o la "K" en vez de la "S" y la "C", como en las palabras "arqueroz" o "kaudillo".

ORCOZ ZALVAJEZ

Hace muchas eras, todos los Orcos eran salvajes que no conocían los secretos para manufacturar armas de metal, armaduras, ni máquinas de guerra. Estos brutos primitivos vivían una existencia nómada utilizando armas rudimentarias para cazar a sus presas, como lanzas de sílex, porras de madera y cualquier arma que pudiesen robar a las razas más avanzadas. No es fácil abatir a un leviatán utilizando solo cachiporras de madera, aunque dichas luchas demostraban ser inmensamente satisfactorias para aquellos simplones guerreros. En la mente de los **Orcos Salvajes**, cualquier día transcurrido combatiendo contra criaturas gigantescas (para luego comérselas) era un día bien aprovechado y que merecía ser vivido.

Cuando las tribus fueron creciendo, emigraron hacia el Norte en lo que fueron los primeros ¡Waaagh!s. Cuando aquellas primitivas tribus de Orcos se encontraron con razas más avanzadas (y lucharon contra ellas), enseguida codiciaron las superiores armas y armaduras metálicas de dichos enemigos. El equipo capturado era muypreciado, aunque algunas tribus depreciaban todos aquellos cachivaches raros y seguían prefiriendo sus tradicionales armas de hueso, madera y piedra. Cuando algunos de los esclavos Orcos escaparon de su cautiverio a manos de los Enanos del Caos, volvieron a sus tribus de origen llevando con ellos el conocimiento de la forja de metales. En poco tiempo, la mayoría de las tribus Orcas había aprendido a fabricar sus propias armas de metal, y aquellas tribus que ignoraban tales avances tecnológicos se fueron diferenciando cada vez más del resto de pieles verdes. Sin embargo, unas pocas tribus se quedaron atrás, perdidas o, quizá, deseosas de seguir adelante con las tradiciones.

A lo largo de los años, los Orcos Salvajes (que es como se conocen en la actualidad) se han mantenido fieles a “laz viejaz tradicionéz”. Estos Orcos van por ahí medio desnudos (o peor), y su lenguaje lleno de gruñidos es considerablemente más tosco que el de los demás Orcos (lo cual no es decir cualquier cosa, desde luego). Cuando no son capaces de expresar sus limitados pensamientos mediante lenguaje, recurren a gesticulaciones o incluso a usar palos para garabatear imágenes sencillas en el barro o en las paredes de sus cuevas.

Los Orcos Salvajes observan todo tipo de extraños rituales y cuentan con un gran número de chamanes, que son quienes proporcionan a sus guerreros “bendiciones” tales como las pinturas de guerra, los tatuajes y los amuletos de la suerte. La mayoría de estos amuletos suelen ser dientes y huesos arrancados a criaturas poco afortunadas. Los Orcos Salvajes se atraviesan estos siniestros trofeos en sus labios, orejas y narices o forman con ellos collares que cuelgan de sus cuellos. Los Orcos Salvajes creen con tanto fervor que estos signos del favor de Gorko y Morko les ofrecerán protección mágica, que los espadaños y flechazos enemigos acaban siendo desviados por un aura de fe que generan los propios Orcos. Este hecho extraordinario no hace sino confirmar a los Orcos Salvajes la creencia en sus antiguas tradiciones. En las batallas, su piel desnuda y los espectaculares tatuajes de los Orcos Salvajes conforman una visión absolutamente inquietante. Algunas tribus, como los Porraz de Ueso, se tatúan o pintan diseños en cenefas que se extienden por diversas partes de su cuerpo, mientras que otros prefieren usar pictogramas, como los glifos de explosiones y rayos relampagueantes que llevan los de la tribu Oogah Ogaz. Las vestimentas de los Orcos Salvajes (si es que llevan algunas) están hechas a base de pieles de animales, lo cual les da una apariencia aún mas bárbara y agreste. La tribu de los Kachiporraz, por ejemplo, prefiere las pieles de tigres, mientras que los Piel Zerpiente son famosos por llevar vistosos adornos hechos con las pieles de grandes ofidios.

De todos modos, si estos Orcos son llamados "Zalvajes" no es solo por su apariencia. Por ejemplo, acostumbran a cantar y hacer sonar ruidosos timbales antes de cada batalla, hasta sumirse en un éxtasis de sangrienta furia. Y una vez en combate, atacan jubilosamente a sus enemigos con sus pesadas porras de madera y hueso, hachas de piedra, lanzas con puntas de sílex y demás armas claramente anticuadas. Algunos Orcos Zalvajes usan también arcos que disparan flechas con punta de piedra, o lanzas del tamaño de vigas de madera llamadas "Empaladoraz", que necesitan ser manejadas por un equipo de dos Orcos y que fueron diseñadas originalmente no para la guerra sino para la caza, en un tiempo en que la tierra estaba llena de gigantescas criaturas reptilianas. Aquellos eran buenos tiempos para los Orcos Zalvajes, tiempos en los que, como les gusta decir, *"loz Orkoz eran Orkoz y laz beztiaz mu grandes."*

Aunque otros pieles verdes puedan pensar que las tradiciones y creencias de los Orcos Zalvajes son extrañas o estúpidas, todos están de acuerdo en que son combatientes temibles. En particular, alguna tribu puede permitirse contar con peñas de Grandotez Zalvajes, una casta de guerreros particularmente fieros que van al combate adornados con los más espectaculares tatuajes, pinturas de guerra y fetiches de todo tipo, desde brazaletes y collares hasta ristras de cabezas reducidas.



ORCOZ NEGROZ

Los Orcos Negros son los más grandes, fuertes y despiadados de todos los Orcos. Su sobrenombre les viene de su piel de color verde muy oscuro, en ocasiones incluso negro, aunque también se debe a su carácter extremadamente severo. Los Orcos Negros son serios, secos y están totalmente centrados en la guerra, una ocupación que se toman extremadamente en serio. Puede decirse literalmente que los Orcos Negros viven para luchar.

En este sentido, todos los Orcos Negros consideran al resto de pieles verdes, incluso a los más bregados en combate como los Jinetez de Jabalí, poco más que frívolos aficionados. Principalmente, esto se debe a que los Orcos menores, incluso los Grandotez de las tribus de Orcos Salvajes, son muy dados a liarse a tortas entre ellos, en vez de concentrarse en el enemigo que tienen delante. Esta falta de disciplina es un defecto que los Orcos Negros ni olvidan ni perdonan. Y la opinión que tienen de los goblinoides es todavía peor: los ven como una panda de idiotas irrecuperables, que no valen ni para cargar auestas con el equipo (y mucho menos para luchar, evidentemente). En combate, los Orcos Negros siempre se mantienen alerta para parar cuanto antes las posibles riñas que puedan darse, algo que hacen lanzando miradas asesinas o mediante rugidos guturales que ponen tiosos a los demás pieles verdes. En caso de que esto falle, partirán el par de cabezas de los liantes para restaurar el orden.

Los Orcos Negros se vanaglorian de ser los mejores combatientes y, debido a ello, siempre reclaman la parte del león de cualquier botín logrado tras una batalla. No obstante, al ser tan militaristas y espartanos lo único que les interesa es la comida y el material bélico, y suelen dejar que los demás pieles verdes se rebajen a luchar entre ellos por repartirse las baratijas y restos de provisiones que puedan haber quedado. Muchas de sus temibles armas son capturadas en el campo de batalla, y las llevan como una marca de su evidente superioridad. Los regimientos de Orcos Negros pasan el tiempo entre batallas afilando sus armas, reemplazando el equipo dañado o arreglando las armaduras rotas o abolladas. Además de su armadura pesada y sus gruesas botas con suelas metálicas, cada Orco Negro lleva encima toda una profusión de armas, que a menudo incluyen múltiples rebanadoras de varios tamaños. Estas armas son limpiadas de manera meticulosa, al menos para lo que suele ser habitual en un Orco, una vez que ha terminado la batalla. Este rigor en el mantenimiento del equipo causa bastantes burlas por parte de los demás pieles verdes, pero sólo si pueden expresarlas sin que los Orcos Negros se enteren.

La mayoría de Orcos y Goblins sencillamente no entienden este comportamiento tan "aguafiestas", pues ellos claramente prefieren celebrar las victorias de la manera más jubilosa y desmadrada posible. Los Orcos y Goblins, sobreexcitados tras la batalla, se entregarán a todo tipo de actividades frívolas como por ejemplo competiciones de apilamiento de cráneos, y en general buscarán cualquier oportunidad de enzarzarse entre ellos en peleas a puñetazos. Todo eso, obviamente, acentúa aún más el desprecio que sienten los Orcos Negros, y confirma sus ideas de que "zon loz mejorez".

Orígenes de los Orcos Negros: Los orígenes de los Orcos Negros, así como los motivos de que llegaran a ser tan diferentes del resto de Orcos, están envueltos en el misterio. Hay quien mantiene que los Enanos del Caos tuvieron algo que ver en sus orígenes. Según esta teoría, hace muchos años, los Brujos Enanos del Caos trataron de criar su propia raza de Orcos, una raza de esclavos que pudiera trabajar en las partes más hostiles de su reino. Ya disponían de miles de esclavos Orcos y Goblins, pero los Enanos del Caos, hartos ya de la naturaleza desobediente y caótica de sus esclavos pieles verdes, decidieron criar mágicamente a una raza más disciplinada. Usando su maligna magia y una cuidadosa

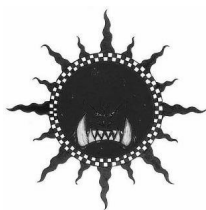
selección, los Enanos del Caos crearon un nuevo tipo de Orco: más fuerte que un Orco ordinario, pero más leal y no tan dispuesto a pelearse; además su sólida constitución les permitiría sobrevivir en las áridas tierras de los Enanos del Caos, al contrario que otros Orcos, que perecerían en unos días. Así fue como surgió la raza de los Orcos Negros.

El experimento funcionó al principio, pero acabó siendo un rotundo fracaso. Los Enanos del Caos pronto se dieron cuenta que aunque sus creaciones eran mucho más fuertes y resistentes, eran demasiado independientes para ser buenos esclavos. Los Orcos y los Goblins normales estaban discutiendo continuamente y nunca tenían tiempo de conspirar contra sus amos. Sin embargo, los Orcos Negros estaban demasiado bien organizados; sus frecuentes rebeliones armadas y su capacidad para ponerse al mando de los demás pieles verdes en ellas sorprendieron a los Enanos del Caos. Después de estar al borde del desastre varias veces, en las que ejércitos mandados por Orcos Negros destruyeron secciones de la Torre de Zharr-Naggrund, los Enanos del Caos decidieron eliminarlos de la ciudad para siempre. Muchos Orcos Negros escaparon hacia las Montañas de los Lamentos, donde sus descendientes viven aún en la actualidad, mientras que otros iniciaron un largo viaje hacia el Oeste hasta que finalmente llegaron al Viejo Mundo y de ellos proceden los Orcos Negros que combaten en los ¡Waaagh!s Orcos de hoy en día. Los Enanos del Caos mataron a muchos Orcos Negros, pero dejaron algunas tribus en libertad para que merodearan por las montañas de modo que siempre pudieran reclutarlos como soldados mercenarios para sus ejércitos, si era preciso.

Aparecieron por primera vez en el Viejo Mundo durante la época de Sigmar. Cruzaron las Montañas del Fin del Mundo y conquistaron otros asentamientos Orcos que iban desde las colinas hasta el noroeste de Stirland. Cuando Sigmar unió a los hombres de la zona central del Viejo Mundo y creó el Imperio, su primer cometido consistió en expulsar a los Orcos y Goblins que vivían allí. Las batallas contra los Orcos Negros fueron las más duras y las que más efectivos le costaron.

Sea o no cierto todo lo anterior, los Orcos Negros "puros" son muy raros de ver, aunque existen leyendas sobre tribus bastante notorias en las Tierras Oscuras (como los Deztripadorez de Liba, los Kolmillodierro o los Mazakradorez de Grimlot), y también de otras más pequeñas que habitan las Tierras Yermas. Además, por todo el mundo pueden encontrarse tribus de pieles verdes que cuentan con alguna peña individual de Orcos Negros. Muchos Kaudillos Orcos e incluso Goblins opinan que los Orcos Negros son guerreros útiles, pero sólo mientras a ellos les interese. En las batallas siempre se encuentran allí donde el combate es más cruento y salvaje, y suelen cumplir con creces lo que se espera de ellos; sin embargo el precio que piden a cambio es muy alto, y encima son más proclives que otros pieles verdes a abandonar la tribu si el índice de batallas o de botín empieza a descender. Aún peor; si se quedan durante el tiempo suficiente, tarde o temprano empezarán a maquinan para suplantarse a los actuales líderes de la tribu.

Y como son de largo los más grandes y duros combatientes de la raza Orca, no pasará mucho tiempo antes de que decidan que ya no van a obedecer más órdenes, sino que más bien van a empezar a dictarlas.



LOS GOBLINS

De entre todas las razas de los pielesverdes, los goblins son, sin duda, los más astutos y civilizados. Puede que esto no sea decir mucho si los comparamos con los elfos de la lejana Ulthuan, pero los pequeños pielesverdes han emergido por encima del fango primordial de la barbarie para crear una civilización, tosca y primitiva, pero civilización al fin y al cabo.

Cabe decir, por supuesto, que la civilización goblin es la máxima expresión de la personalidad de la raza goblin. Individualmente son seres curiosos y llenos de inventiva, pero también son crueles y egoístas (hay aquí quien establece ciertos paralelismos con los niños humanos, y la verdad es que si uno acude al Zoo Imperial de Altdorf y ve a los infantes, puede dar crédito a estas comparaciones). La sociedad de los pielesverdes es un reflejo de su forma de ser. Mientras que en las tribus de los orcos los líderes son invariablemente los más fuertes, en las sociedades goblin los puestos de responsabilidad (jefes, grandes jefes y "kaudillos") están ocupados por los individuos más astutos. Esto es algo fuertemente implantado en la mentalidad de todo goblin: un líder más listo conduce a una mayor prosperidad para la "peña" (una "peña" es la unidad social básica de los pielesverdes, el equivalente a una familia entre los humanos, aunque puede constar de varias docenas de miembros).

El líder de una peña (el "jefe", aunque a veces se utilizan otras designaciones) es el goblin más astuto de la peña. Sin duda, la mayoría de goblins se creen personalmente el más astuto, pero es la misma realidad la que se encarga de seleccionar al jefe: si un jefe no es lo suficientemente astuto, otro goblin más astuto acabará con él y ocupará su lugar. La astucia ("aztuzia") es la cualidad que permite a un líder goblin guiar a su peña hacia la prosperidad al mismo tiempo que evita que su propia peña lo deponga y lo mate.

Pese a la ambición natural para el liderazgo de la mayoría de los goblins, todos ellos saben que un líder especialmente astuto conducirá a la peña a la prosperidad, y los jefes que se preocupan por el bienestar de su peña suelen ser más respetados, y sus liderazgos acostumbran a ser más duraderos.

Los Grandes Jefes son goblins especialmente astutos y con buenas cualidades para el gobierno y/o la guerra. Se otorgan a sí mismos el título de Grandes Jefes (normalmente siendo refrendados por un chamán) porque son jefes de jefes. Aquellos que tienen buenas aptitudes para el gobierno establecen sus pequeños reinos y desarrollan los aspectos más constructivos de la sociedad goblin. Establecen entre los goblins de las diferentes peñas una división del trabajo: unos goblins se encargan de construir, otros de procurar alimento cazando, otros de cultivar la tierra, otros de producir licores, e invariablemente varios grupos se encargan de saquear a las razas vecinas, ya sean humanos, enanos, orcos o incluso otros goblins, ya que el saqueo y el latrocinio se encuentran indisolublemente unidos a la forma de ser de los pequeños pielesverdes.

"Zomoz azí, lo zabemos, y lo azeptamoz. No noz andamoz kon hiztoriaz komo vozotroz loz humanitoz, ke en el fondo zóiz komo nozotroz pero oz ezkondéiz y no moztráiz vueztra verdadera naturaleza. El máz lizto manda. El ke manda, zi manda bien, zigue mandando, y zi no, puñalada y nuevo jefe. Kada uno tiene ke hazer akello para lo ke ez bueno. Unoz zakean, otroz kultivan hongoz, otroz hazen zerveza... Y zabemos ke todoz zon importantez, porke no podemos vivir zin komida, zakeo ni cerveza."

SKIGGIT, EL GOBLIN NEGRO

Los goblins no son una raza especialmente beligerante. No acostumbran a realizar grandes expediciones militares salvo a la sombra de algún poderoso señor de la guerra orco. Los goblins saben que la paz es mejor que la guerra, y no están obsesionados con el combate como sus primos de mayor tamaño. Por supuesto, todas las tribus goblins saquean a sus vecinos, pero lo hacen por el beneficio que pueden obtener del pillaje más que por la emoción de la batalla. Sin embargo, a veces surgen grandes líderes militares goblin dotados de gran capacidad y carisma. Estos goblin excepcionales adoptan títulos como "Kaudillo", "Señor de la Guerra" o "Tirano Verde", y suelen ser los más inteligentes, astutos y meticulosos de su especie, e incluso de entre todas las razas pielesverdes. Un Kaudillo es, básicamente, un Jefe de Grandes jefes. El dominio de un Kaudillo se extiende por un territorio muy amplio, y abarca cientos de tribus de pielesverdes. Por supuesto, el liderazgo de un kaudillo sólo se mantiene si es capaz de ejercer una administración muy eficiente, o si levanta a las peñas en pie de guerra contra sus vecinos.

"Tienez ke zaber dónde te eztáz metiendo. Zi kierez zeguir ziendo el ke manda, tienez ke tener klaro ke devez moztar a tuz chikoz, konztantemente, kién ez el enemigo. Y el enemigo eztá fuera, klaro. No vaya a zer ke ze lez okurra ke el enemigo erez tú, ke lez eztáz mandukeando a todoz. Loz chikoz trabajan no por mí: loz chikoz trabajan porke loz taponez y laz rataz eztán ahí fuera, y kieren matarnoz a todoz."

SKARSNIK, SEÑOR DE LOS OCHO PICOS

Existen innumerables tribus goblin, cada una con sus propias tradiciones y costumbres. Dependiendo de su ámbito geográfico de las preferencias personales de algunos de sus líderes más carismáticos, las tribus goblin pueden evolucionar en innumerables direcciones, y crear extraños modos de vida para los pequeños pielesverdes. Sin embargo, hay algunos patrones que se repiten entre las innumerables tribus goblin.

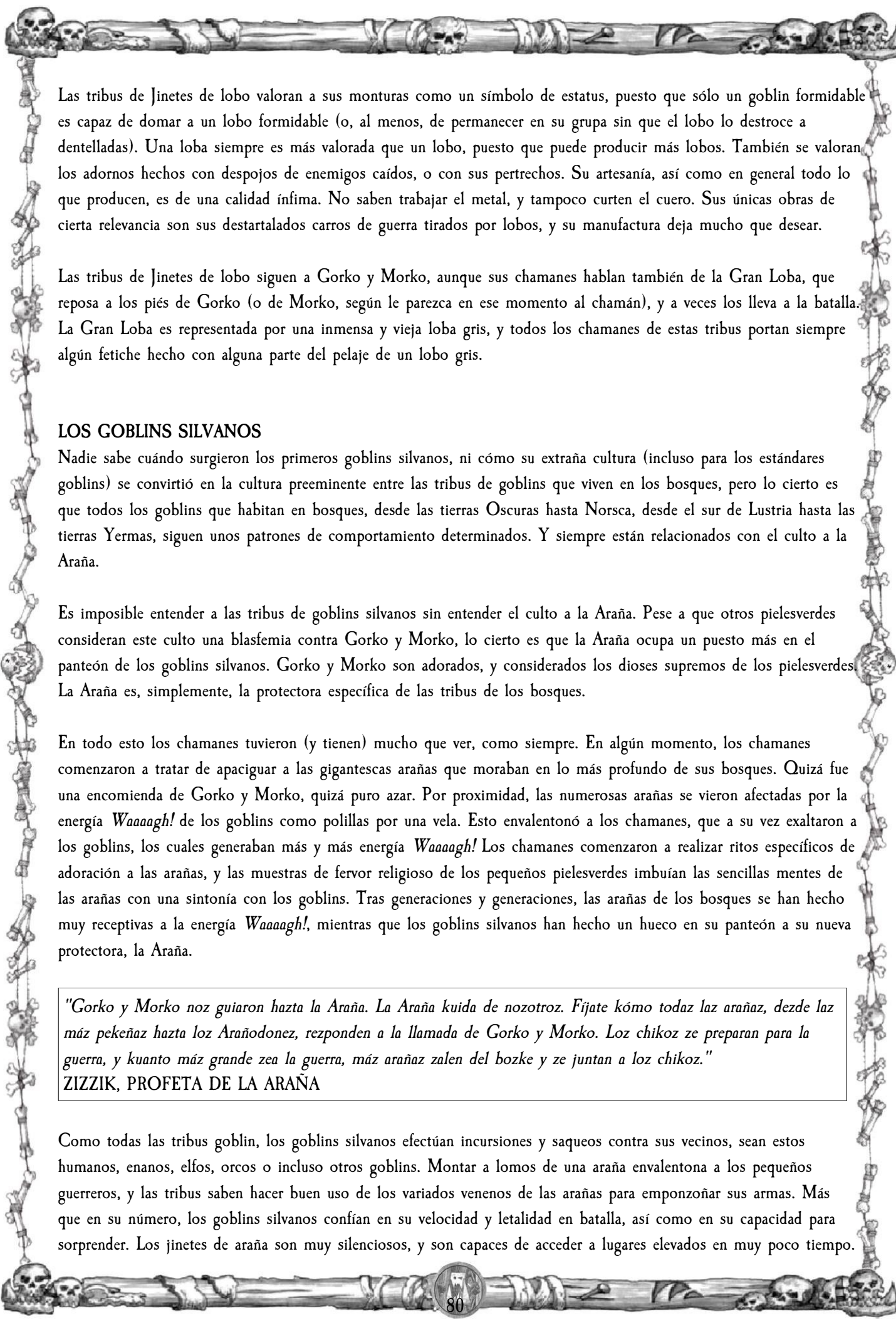
LOS JINETEZ DE LOBO

Hace ya miles de años que los goblins "domesticaron" a los grandes lobos, y la relación casi simbiótica entre los goblins y sus lobos ha influido mucho en el modo de vida de las tribus de Jinetes de lobo. En primer lugar, y al contrario que la mayoría de las tribus goblin, los Jinetes de lobo no son sedentarios, sino que su modo de vida es nómada, viajando constantemente sobre sus monturas y sobre sus destartalados carros de guerra ("karroz"). Los Jinetes de lobo son considerados barbáricos y salvajes por otras tribus de goblins, puesto que no construyen, cultivan ni destilan, sino que toman todo lo que necesitan mediante el saqueo.

Estas tribus suelen ser de pequeño tamaño en comparación con otras tribus sedentarias, puesto que su actividad es suficiente para una economía de subsistencia, y nada más. Los que no pueden permitirse un lobo o ser útiles de alguna manera acaban muriendo. Los propios chamanes de estas tribus creen que es una señal de pureza frente a otras tribus que han adoptado modos de vida más acomodados, en los que incluso el más inepto de los goblins puede sobrevivir.

"Dizen ke zomoz zalvajez, komo ezoz orkoz ke ze pintan de azul y gritan inkoherenziáz. Nozotroz, zi keremoz algo, zenzillamente lo tomamoz, luchamoz por ello. Ponerze a kultivar kozaz o a fabrikar armaduraz y armaz ez un dezperdzio zi en vez de ezo ze laz puedez robar a loz enemigoz kaídoz. ¡Kultivar zetaz para komer! ¡Hazer zerveza! ¡Inkluzo he oído hiztoriaz de goblinz ke han fabrikado kacharroz kon pólvora, komo loz malditoz taponez! ¡No ez ke nozotroz zeamoz zalvajez, zino ke elloz zon unoz dekadentez degeneradoz, por Gorko!"

GITTILLA, GRAN JEFE JINETE DE LOBO



Las tribus de Jinetes de lobo valoran a sus monturas como un símbolo de estatus, puesto que sólo un goblin formidable es capaz de domar a un lobo formidable (o, al menos, de permanecer en su grupa sin que el lobo lo destroce a dentelladas). Una loba siempre es más valorada que un lobo, puesto que puede producir más lobos. También se valoran los adornos hechos con despojos de enemigos caídos, o con sus pertrechos. Su artesanía, así como en general todo lo que producen, es de una calidad ínfima. No saben trabajar el metal, y tampoco curten el cuero. Sus únicas obras de cierta relevancia son sus destartalados carros de guerra tirados por lobos, y su manufactura deja mucho que desear.

Las tribus de Jinetes de lobo siguen a Gorko y Morko, aunque sus chamanes hablan también de la Gran Loba, que reposa a los pies de Gorko (o de Morko, según le parezca en ese momento al chamán), y a veces los lleva a la batalla. La Gran Loba es representada por una inmensa y vieja loba gris, y todos los chamanes de estas tribus portan siempre algún fetiche hecho con alguna parte del pelaje de un lobo gris.

LOS GOBLINS SILVANOS

Nadie sabe cuándo surgieron los primeros goblins silvanos, ni cómo su extraña cultura (incluso para los estándares goblins) se convirtió en la cultura preeminente entre las tribus de goblins que viven en los bosques, pero lo cierto es que todos los goblins que habitan en bosques, desde las tierras Oscuras hasta Norsca, desde el sur de Lustria hasta las tierras Yermas, siguen unos patrones de comportamiento determinados. Y siempre están relacionados con el culto a la Araña.

Es imposible entender a las tribus de goblins silvanos sin entender el culto a la Araña. Pese a que otros pielesverdes consideran este culto una blasfemia contra Gorko y Morko, lo cierto es que la Araña ocupa un puesto más en el panteón de los goblins silvanos. Gorko y Morko son adorados, y considerados los dioses supremos de los pielesverdes. La Araña es, simplemente, la protectora específica de las tribus de los bosques.

En todo esto los chamanes tuvieron (y tienen) mucho que ver, como siempre. En algún momento, los chamanes comenzaron a tratar de apaciguar a las gigantescas arañas que moraban en lo más profundo de sus bosques. Quizá fue una encomienda de Gorko y Morko, quizá puro azar. Por proximidad, las numerosas arañas se vieron afectadas por la energía *Waaaagh!* de los goblins como polillas por una vela. Esto envalentonó a los chamanes, que a su vez exaltaron a los goblins, los cuales generaban más y más energía *Waaaagh!* Los chamanes comenzaron a realizar ritos específicos de adoración a las arañas, y las muestras de fervor religioso de los pequeños pielesverdes imbuían las sencillas mentes de las arañas con una sintonía con los goblins. Tras generaciones y generaciones, las arañas de los bosques se han hecho muy receptivas a la energía *Waaaagh!*, mientras que los goblins silvanos han hecho un hueco en su panteón a su nueva protectora, la Araña.

"Gorko y Morko noz guiaron hazta la Araña. La Araña kuida de nozotroz. Fijate cómo todaz laz arañaz, dezde laz máz pekeñaz hazta loz Arañodonez, rezponden a la llamada de Gorko y Morko. Loz chikoz ze preparan para la guerra, y kuinto máz grande zea la guerra, máz arañaz zalen del bozke y ze juntan a loz chikoz."

ZIZZIK, PROFETA DE LA ARAÑA

Como todas las tribus goblin, los goblins silvanos efectúan incursiones y saqueos contra sus vecinos, sean estos humanos, enanos, elfos, orcos o incluso otros goblins. Montar a lomos de una araña envalentona a los pequeños guerreros, y las tribus saben hacer buen uso de los variados venenos de las arañas para emponzoñar sus armas. Más que en su número, los goblins silvanos confían en su velocidad y letalidad en batalla, así como en su capacidad para sorprender. Los jinetes de araña son muy silenciosos, y son capaces de acceder a lugares elevados en muy poco tiempo.

Las partidas de guerra de los goblins silvanos de cierto tamaño llevan consigo el Aracnarock de la tribu (También conocido como Arañodón). Estas monstruosas arañas son el centro de cada tribu, sus pozos siempre repletos de numerosas ofrendas bien atendidos por los chamanes. Estas criaturas son consideradas avatares vivientes de la Araña, y normalmente se edifican templos sobre su lomo, desde los cuales los chamanes lanzan arengas y descargan sus potentes hechizos.

"No hay nada como una araña grande como una kaza para meter miedo a los humanos, o a los taponez... o a kien zea."

SKIGGIT, EL GOBLIN NEGRO

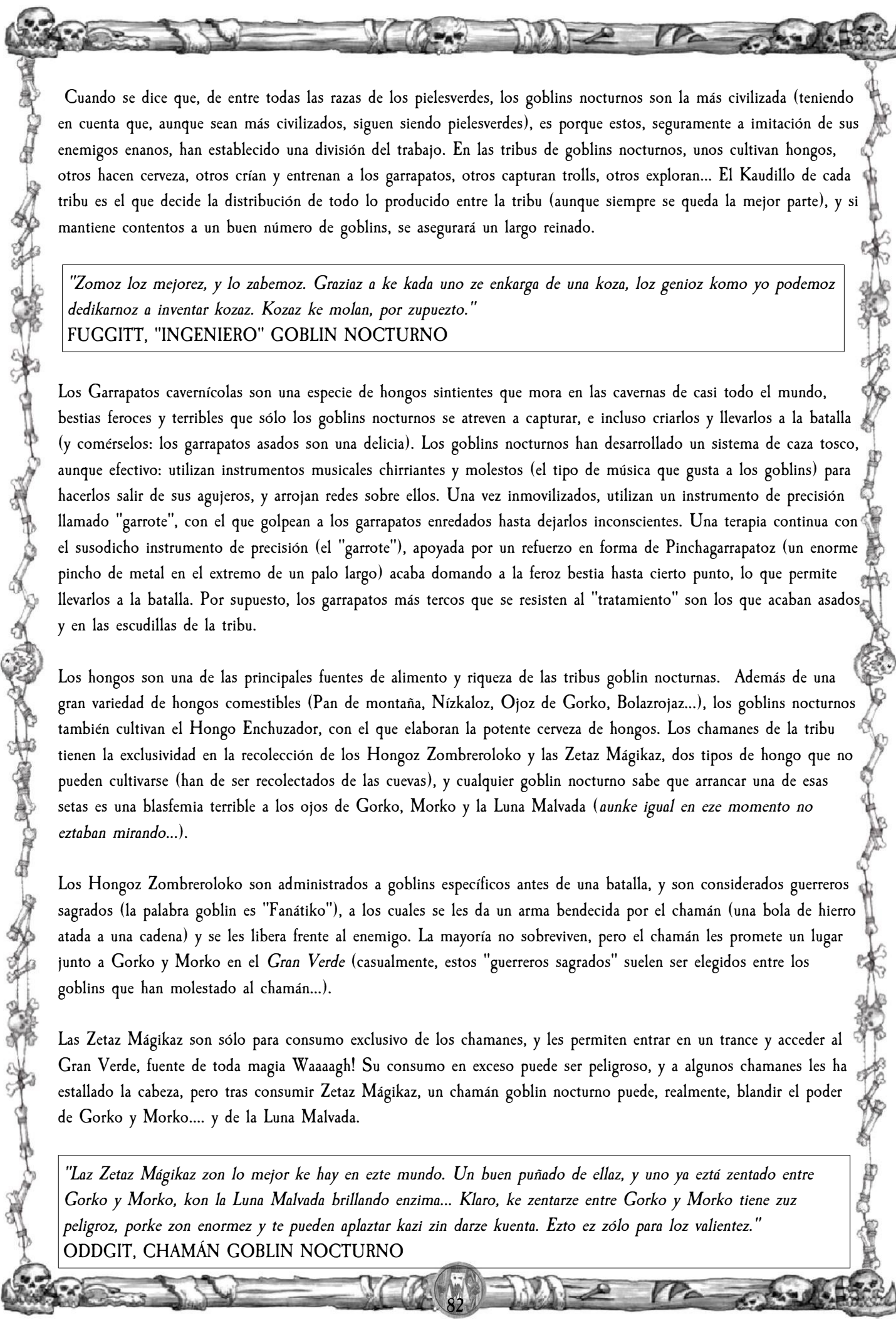
Los chamanes de las tribus de goblins silvanos son muy respetados, más incluso que en otras tribus goblins, pues son intermediarios directos entre la Araña y la tribu, y en este caso es especialmente cierto. Del mismo modo que las pequeñas mentes de las arañas están sintonizadas con la energía *Waaaag!*, todos los chamanes goblin silvanos se intoxican repetidamente con diversos venenos de araña, lo cual los pone también en sintonía con la mente de las arañas. De ese modo son capaces de dominar a los avatares de la Araña (las monstruosas Aracnarock), y contar con el favor divino de forma clara y absoluta. Mientras que en otras tribus goblin es relativamente común que el chamán más viejo y poderoso sea el poder tras el trono, en las tribus de goblins silvanos eso es un hecho en todas las ocasiones. Los Kaudillos y Grandes jefes tratan a los chamanes con un respeto reverencial, y siempre acatan sus sabios consejos como si fuesen órdenes de la misma Araña.



LOS GOBLINS NOKTURNOZ

De entre todas las diferentes tribus goblin, la de los goblin nocturnos es sin duda la más prolífica, y probablemente la considerada más extraña por los otros goblins. Nadie sabe en qué momento exacto los goblins empezaron a trasladarse bajo tierra, pero con el paso del tiempo, el ambiente carente de luz solar, la humedad y la extraña dieta de hongos empezaron a cambiar a esos goblins osados que habían elegido vivir en el subsuelo. La luz del sol quemaba su piel, que se había vuelto más fina. Y quizá fuese la dieta de hongos, o el crecimiento anómalo de las esporas pielesverdes, pero los goblins nocturnos no sólo se hicieron distintos del resto: también empezaron a organizarse de forma distinta.

Las tribus de Goblins nocturnos infestan todo el área de las montañas del Fin del Mundo, y pueden encontrarse guaridas de estos pequeños pielesverdes casi en cualquier lugar en el que haya montañas o cuevas. Las tribus utilizan grandes cavernas naturales, o se organizan en equipos de trabajo para ampliar las ya existentes. Es muy común que los goblins nocturnos se establezcan en refugios enanos abandonados, o incluso que traten de expulsar a los enanos de sus hogares para instalarse ellos. Los siglos de guerra ininterrumpida entre los enanos y los goblins nocturnos ha creado un odio visceral e irreconciliable entre ambas razas.



Cuando se dice que, de entre todas las razas de los pielesverdes, los goblins nocturnos son la más civilizada (teniendo en cuenta que, aunque sean más civilizados, siguen siendo pielesverdes), es porque estos, seguramente a imitación de sus enemigos enanos, han establecido una división del trabajo. En las tribus de goblins nocturnos, unos cultivan hongos, otros hacen cerveza, otros crían y entrenan a los garrapatos, otros capturan trolls, otros exploran... El Kaudillo de cada tribu es el que decide la distribución de todo lo producido entre la tribu (aunque siempre se queda la mejor parte), y si mantiene contentos a un buen número de goblins, se asegurará un largo reinado.

"Zomoz loz mejorez, y lo zabemoz. Graziaz a ke kada uno ze enkarga de una koza, loz genioz komo yo podemoz dedikarnoz a inventar kozaz. Kozaz ke molan, por zupuezto."

FUGGITT, "INGENIERO" GOBLIN NOCTURNO

Los Garrapatos cavernícolas son una especie de hongos sintientes que mora en las cavernas de casi todo el mundo, bestias feroces y terribles que sólo los goblins nocturnos se atreven a capturar, e incluso criarlos y llevarlos a la batalla (y comérselos: los garrapatos asados son una delicia). Los goblins nocturnos han desarrollado un sistema de caza tosco, aunque efectivo: utilizan instrumentos musicales chirriantes y molestos (el tipo de música que gusta a los goblins) para hacerlos salir de sus agujeros, y arrojan redes sobre ellos. Una vez inmovilizados, utilizan un instrumento de precisión llamado "garrote", con el que golpean a los garrapatos enredados hasta dejarlos inconscientes. Una terapia continua con el susodicho instrumento de precisión (el "garrote"), apoyada por un refuerzo en forma de Pinchagarrapatoz (un enorme pincho de metal en el extremo de un palo largo) acaba domando a la feroz bestia hasta cierto punto, lo que permite llevarlos a la batalla. Por supuesto, los garrapatos más tercos que se resisten al "tratamiento" son los que acaban asados y en las escudillas de la tribu.

Los hongos son una de las principales fuentes de alimento y riqueza de las tribus goblin nocturnas. Además de una gran variedad de hongos comestibles (Pan de montaña, Nízkaloz, Ojoz de Gorko, Bolazrojaz...), los goblins nocturnos también cultivan el Hongo Enchuzador, con el que elaboran la potente cerveza de hongos. Los chamanes de la tribu tienen la exclusividad en la recolección de los Hongoz Zombreroloko y las Zetaz Mágikaz, dos tipos de hongo que no pueden cultivarse (han de ser recolectados de las cuevas), y cualquier goblin nocturno sabe que arrancar una de esas setas es una blasfemia terrible a los ojos de Gorko, Morko y la Luna Malvada (*aunke igual en eze momento no eztaban mirando...*).

Los Hongoz Zombreroloko son administrados a goblins específicos antes de una batalla, y son considerados guerreros sagrados (la palabra goblin es "Fanátiko"), a los cuales se les da un arma bendecida por el chamán (una bola de hierro atada a una cadena) y se les libera frente al enemigo. La mayoría no sobreviven, pero el chamán les promete un lugar junto a Gorko y Morko en el *Gran Verde* (casualmente, estos "guerreros sagrados" suelen ser elegidos entre los goblins que han molestado al chamán...).

Las Zetaz Mágikaz son sólo para consumo exclusivo de los chamanes, y les permiten entrar en un trance y acceder al Gran Verde, fuente de toda magia Waaaagh! Su consumo en exceso puede ser peligroso, y a algunos chamanes les ha estallado la cabeza, pero tras consumir Zetaz Mágikaz, un chamán goblin nocturno puede, realmente, blandir el poder de Gorko y Morko.... y de la Luna Malvada.

"Laz Zetaz Mágikaz zon lo mejor ke hay en ezte mundo. Un buen puñado de ellaz, y uno ya ezta zentado entre Gorko y Morko, kon la Luna Malvada brillando enzima... Klaro, ke zentarze entre Gorko y Morko tiene zuz peligroz, porke zon enormez y te pueden aplaztar kazi zin darze kuenta. Ezto ez zólo para loz valientez."

ODDGIT, CHAMÁN GOBLIN NOCTURNO

No se puede hablar de las tribus de los goblins nocturnos sin hablar de la Luna Malvada. El ídolo tribal de estos pequeños pielesverdes guarda muchas similitudes con la Gran Loba o la Araña, un patrón protector (curiosamente siempre femenino) específico de esas tribus. La Luna Malvada brilla siempre en el cielo, aunque no se vea desde dentro de las cuevas. Es un mensaje: la Luna Malvada te vigila, aunque tú no la veas a ella. Comparado con el culto a la Araña o a la Gran Loba, los chamanes de la Luna Malvada son más opresivos que sus contrapartidas, y trabajan en estrecha colaboración con los Grandes jefes y el Kaudillo para mantener a cada miembro de la tribu en su sitio. La Luna Malvada es la que mantiene unida la sociedad de los goblins nocturnos.

